
PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI PEMBUATAN KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR MENGGUNAKAN MEDIA FLIPBOOK BERBASIS PROJEK SISWA SEKOLAH DASAR

Galih Miftakhul Khoir¹, Ika Ari Pratiwi², Sekar Dwi Ardianti³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus^{1,2,3}, Indonesia

e-mail: galihmiftakhul1729@gmail.com¹, ika.ari@umk.ac.id²,
sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan kreativitas Melalui Pembuatan Karya Cetak Dari Bentuk Sekitar Menggunakan Media *Flipbook* Berbasis Proyek Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif Pre-Experimental dengan Desain One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilaksanakan di SD 5 Cendono pada siswa kelas II pada Tahun Ajaran 2024/2025 di Semester I. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar unjuk kerja yang dilakukan dengan cara berbaur langsung dengan objek peneliti untuk mendapatkan data yang diperoleh. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Teknik analisis data yang dipakai dalam meneliti adalah diawali dengan uji normalitas, hipotesis, uji T dan Uji N-Gain dengan menggunakan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari data uji normalitas dan uji hipotesis pada uji Paired Sample T-Test pada nilai *pre-test* dan *posttest* kreativitas pembuatan karya cetak dari bentuk sekitar menggunakan media *flipbook* berbasis proyek pada siswa menunjukkan rata-rata perbedaan skor pada *pre-test* kreativitas sebesar 72.0625 dan *posttest* kreativitas sebesar 84.0625. Hal itu sudah menunjukkan terdapat perbedaan dan dibuktikan dengan hasil uji paired samples test yaitu $0,000 < 0,05$ dinyatakan signifikan dan terdapat peningkatan nilai rata-rata pada variabel kreativitas siswa kelas 2 dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,4211 dan berada pada kriteria sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas melalui pembuatan karya cetak dari bentuk sekitar menggunakan media *flipbook* berbasis proyek siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Kreativitas, Karya Cetak, Media Flipbook, Proyek

ABSTRACT

This research aims to examine increasing creativity through creating printed works from surrounding shapes using flipbook media based on elementary school student projects. This research applies a quantitative approach. This research is included in Pre-Experimental quantitative research with a One Group Pretest-Posttest Design. This research was carried out at SD 5 Cendono on class II students in the 2024/2025 academic year in Semester I. The data collection technique in this research was a work performance sheet which was carried out by the researcher following the research process by mingling directly with the research object to obtain the required data. The data analysis that the author used in this research used quantitative analysis. The data analysis technique used in this research begins with the normality test, hypothesis, T test and N-Gain test using the SPSS version 25 program. The results of the research show that from the normality test data and hypothesis testing

in the Paired Sample T-Test on the pre-test and posttest scores for creativity in making printed works from surrounding shapes using project-based flipbook media, students show an average difference in scores on the creativity pre-test. amounted to 72.0625 and posttest creativity amounted to 84.0625. This has shown that there is a difference and is proven by the results of the paired samples test, namely $0.000 < 0.05$ which is declared significant and there is an increase in the average value of the creativity variable for class 2 students with an N-Gain score of 0.4211 and is in the medium criteria. . Thus, it can be concluded that there is an increase in creativity through making printed works from surrounding shapes using flipbook media based on elementary school students' projects.

Keywords: Creativity, Printed Works, Flipbook Media, Projects

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu kegiatan dalam melakukan aktivitas suatu pembelajaran yang baik untuk peserta didik yang aktif dalam mengikuti belajar agar bisa menggali potensi dirinya agar lebih baik dari pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan ialah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. maka kita seharusnya bisa menghormati kepada manusia itu sendiri (Pristiwanti, 2022; Pratiwi *et al.* 2018).

Menurut Kurniawan (2017) menyatakan bahwa generasi lebih tua juga tidak langsung dalam belajar menghargai prosesnya. sementara itu dengan arahan Kurniawan mengemukakan bahwa definisi pendidikan ialah adanya nilai, pengetahuan, serta pengalaman dan keterampilan dalam generasi yang lebih muda sebagai usaha generasi tua untuk menyiapkan fungsi dalam generasi selajutnya.

Pendidikan sangat penting dalam generasi sekarang, karena pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat wajib pada seseorang pada saat ini. Pendidikan yaitu upaya untuk peran mereka di masa depan melalui proses orientasi, serta pengajaran, & pelatihan (Lasmiyatun & Saptaningrum, 2012). Proses pendidikan bukan hanya

tentang membentuk sebuah proses kecerdasan tetapi juga kepribadian namun juga dengan mengembangkan sikap kepada peserta didik berperilaku sesuai dengan norma yang berada di masyarakat itu sendiri (Heri Setiawan & Harta, 2014).

Menurut Nursilawati *et al.* (2019) menyatakan bahwa indikator berpikir kreatif atau kreativitas terdapat 4 Indikator yaitu kelancaran berpikir, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir orisional dan kemampuan memperinci. Lebih jelasnya indikator-indikator tersebut diuraikan yaitu (1) Mampu menghasilkan banyak ide, jawaban, pemecahan masalah atau jawaban, menawarkan cara atau saran yang berbeda dalam berbagai hal, dan selalu menawarkan berbagai alternatif jawaban yang beragam disebut dengan berpikir lancar (*Fluency*); (2) Menghasilkan berbagai ide, jawaban, atau pertanyaan, mampu melihat suatu masalah dari perspektif yang beragam, dan memunculkan berbagai alternatif solusi atau arah yang berbeda disebut dengan berpikir luwes (*Flexibility*); (3) Mendapatkan ide baru untuk pemecahan masalah atau mendapatkan jawaban yang berbeda dari suatu masalah yang diberikan, kemudian dapat membuat kombinasi

atau unsur-unsur yang tidak biasa disebut dengan berpikir asli (*Originality*); (4) Mampu memperkaya dan mengembangkan pemahaman orang lain disebut dengan memperinci (*Elaboration*).

Menurut Awalia, L.M., Pratiwi, I.A., & Kironoratri, L. (2021) mengemukakan bahwa Pendidikan penting dalam pembangunan bangsa itu sendiri. Kemajuan bangsa dapat dinilai ketika bangsa tersebut mempunyai tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Sekolah merupakan pendidikan formal yang mempunyai banyak kegiatan, salah satunya yaitu pembelajaran. Pembelajaran adalah adanya proses berkomunikasi antara pendidik & peserta didik. Siswa dapat mengekspresikan dirinya melalui kegiatan membuat karya cetak dari bentuk sekitar misalnya seperti gambar daun, buah dan batang. Saat anak senang melakukannya dan merasa hasil karyanya lebih dihargai, sehingga dapat terdorong dalam membuat sebuah karya yang baru lagi. Adapun Manfaat media karya cetak yaitu pembelajaran sebagai media agar memberikan siswa lebih terampil dan mendapatkan pengetahuan secara langsung dan meningkatkan kemampuan daya imajinasi yang tinggi dalam membantu mengenal lingkungan dan kemampuan motoriknya, serta menumbuhkan kreativitas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Seni Budaya yang dilakukan di SD 05 Cendono pada hari Senin 8 Januari 2024 mengatakan bahwa dalam pembelajaran Seni Budaya masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan sistem media yang digunakan yaitu papan tulis & spidol. Guru mata pelajaran Seni Budaya merekomendasikan kelas yang

tepat dalam menggunakan observasi yaitu kelas 2. Proses kegiatan pembelajaran berlangsung kelas tersebut cenderung kurang fokus dan lebih banyak bermain dikarenakan pembelajaran yang terlalu monoton.

Pengamatan di dalam kelas 2 dilakukan pada hari Selasa 9 Januari 2024 pukul 07.10 sampai 10.00. Pembelajaran Seni Budaya metode yang dipakai oleh guru tersebut adalah metode ceramah. Guru hanya menyampaikan materi konsep dengan menggunakan papan tulis. Pada 30 menit pertama proses pembelajaran berjalan dengan baik. Tetapi selanjutnya beberapa peserta didik mulai hilang konsentrasinya. Beberapa peserta didik terlihat mulai mengobrol dengan temannya sendiri. Pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak ada peserta didik yang mau bertanya kepada guru apabila ada hal hal yang belum jelas dan sulit dimengerti.

Permasalahan lain yang dihadapi yaitu oleh peserta didik kelas 2 SD 5 Cendono yaitu ketika peneliti melakukan tes awal nilai hasil evaluasi belajar peserta didik yang diperoleh masih sangat rendah. Hal ini ditandai dengan nilai rata rata hasil tes evaluasi belajar peserta didik pada hari itu mencapai 65 sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 75. Peserta didik di kelas 2 berjumlah 16 orang yang terdiri atas 8 laki laki dan 8 perempuan. Dari permasalahan tersebut bisa diartikan bahwa pembelajaran Seni Budaya perlunya adanya media pembelajaran agar bisa meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar.

Menurut Sulistyorini *et al.* (2006: 252) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya

baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas yaitu suatu proses menghasilkan ide baru yang semula belum terpikirkan dan menjadi inovasi terbaru. Kreativitas menurut orang dewasa yaitu tentang keahlian, keterampilan dan motivasi diri. Biasanya orang dewasa memiliki karya yang mempesona dan mempunyai ide yang sangat mengagumkan serta memiliki gaya yang luar biasa. Kreativitas anak Sekolah Dasar dikatakan lebih condong dari imajinasi serta fantasinya dan mereka juga tidak dibatasi frame maksudnya yaitu mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan beraktivitas.

Kreativitas anak Sekolah Dasar biasanya ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental yang konsepnya mirip dengan dunia nyata. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang berdiferensi sangat efektif meningkatkan memunculkan minat kreativitas serta bakat alami siswa (Wardani, N. W. 2023). Kreativitas biasanya sering berkaitan dengan bakat agar bisa menciptakan sesuatu yang imajinatif (Peny Husna Handayani. 2017). Mengingat pentingnya kreativitas dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa, maka strategi yang dapat dikembangkan adalah dengan mengoptimalkan interaksi antara guru dengan siswa. Disamping itu juga perlu kreativitas guru untuk mampu memancing siswa untuk terlibat secara aktif, baik fisik, mental, dan emosional (Setiani. 2016). Rifai *et al.* (2024) kreativitas dalam membuat karya cetak dapat terlihat melalui 4 indikator yaitu Kelancaran (*Fluency*), Kelenturan (Fleksibel), Keaslian (*Originality*), Elaborasi (*Elaboration*).

Menurut Djamarah *et al.* (2013) menyatakan media adalah alat bantu

dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan di kelas untuk anak Sekolah Dasar adalah Media *flipbook*, Media *flipbook* ialah buku yang menyerupai sebuah album yang berbentuk virtual dalam file tersebut terdapat sebuah materi pembelajaran yang menarik serta kalimat berisikan kolom warna-warni (Asrial dkk, 2020; Hamid, 2021). *Flipbook* menyajikan ilustrasi menarik yang dapat membantu peserta didik mengoperasikan aplikasi dengan mudah dan menarik, karena untuk memotivasi semangat belajar peserta didik. Ilustrasi dibuat untuk memberi variasi pada media pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan peserta didik untuk membaca, mengingat dan memahami materi (Pratama & Yasa, 2020). Sejalan dengan penelitian Layyina *et al.* (2023) menyatakan bahwa dengan menggunakan teknologi dalam bentuk media pembelajaran yang tepat, siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran dan guru juga akan terbantu dengan adanya media tersebut.

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka sangat berarti, dengan ini siswa dapat berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif (Rohani 2017; Putri *et al.*, 2020).

Berdasarkan observasi awal di kelas 2 hasil nilai evaluasi belajar peserta didik rendah pada mata

pelajaran Seni Budaya. Hal itu dikarenakan proses pembelajaran yang monoton sehingga membuat peserta didik kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dari permasalahan tersebut bisa diartikan bahwa pembelajaran Seni Budaya perlunya adanya media pembelajaran agar bisa meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas Melalui Pembuatan Karya Cetak Dari Bentuk Sekitar Menggunakan Media *Flipbook* Berbasis Projek Siswa Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2018: 14) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dan pengambilan sampel dilakukan secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, serta analisis data bersifat statistik. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif *Pre-Experimental* dengan *Desain One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mengeksplorasi hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat dengan pengendalian dan manipulasi variabel bebas secara sengaja (Abraham, I., & Supriyati, Y., 2022). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II di SD 5 Cendono pada semester 1 tahun pelajaran 2024/2025 sebanyak 16 siswa sebagai penerima Tindakan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh digunakan apabila jumlah populasi

relatif kecil atau kurang dari 30 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar unjuk kerja yang dilakukan dengan cara peneliti mengikuti proses penelitian dengan berbaur langsung dengan objek peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Data yang dimaksud adalah data kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas. Analisis data yang penulis gunakan pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah diawali dengan uji normalitas, hipotesis, uji T dan Uji N-Gain dengan menggunakan program SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SD 5 Cendono yang beralamatkan di Jl. Madu, Madu, Cendono, Kec. Dawe, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59353. Peneliti mengambil penelitian di kelas 2 dimana yang menjadi subjek penelitian kreativitas dengan membuat karya cetak dari bentuk sekitar. Ruang kelas 2 bersebelahan dengan ruang kelas 1 dan 3. Di dalam ruang kelas 2 terdapat kelengkapan yang mendukung kegiatan belajar mengajar, diantaranya 1 buah papan tulis, 2 buah rak tempat menyimpan buku paket dan buku lembar kerja peserta didik (LKP). Selain itu layar proyektor dan LCD. Tidak hanya itu terdapat pajangan-pajangan di dinding.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan mengenai kreativitas siswa mengatakan bahwa pembelajaran Seni Budaya masih menggunakan metode ceramah dengan sistem papan tulis dan spidol. Hal ini dikarenakan ketika proses kegiatan belajar berlangsung kelas tersebut cenderung kurang fokus dan

lebih banyak bermain dikarenakan pembelajaran yang terlalu monoton. Selain itu, mengenai hasil belajar siswa dimana peneliti melakukan tes awal nilai hasil evaluasi belajar peserta didik yang diperoleh masih sangat rendah. Hal ini ditandai dengan nilai rata-rata hasil tes evaluasi belajar peserta didik pada hari itu mencapai 65 sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 75. Peserta didik di kelas 2 berjumlah 16 orang yang terdiri atas 8 laki-laki dan 8 perempuan. Dari permasalahan tersebut bisa diartikan bahwa pembelajaran Seni Budaya perlunya adanya media pembelajaran agar bisa meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka peneliti bekerjasama dengan guru melakukan penelitian dengan jenis kuantitatif *Pre-Experimental dengan desain One Group Pretest-Posttest Design*.

Kegiatan penelitian pertama peneliti melakukan kegiatan pretest pada Sabtu, 16 November 2024. Kegiatan pretest dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur kemampuan awal siswa. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait mata pelajaran seni budaya atau seni rupa pada materi karya 2 dimensi membuat karya cetak dari bentuk sekitar. Soal pretest terdapat 5 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat. Melaksanakan pretest peneliti memberikan penjelasan materi terkait dengan karya 2 dimensi selanjutnya siswa membuat hasil karya cetak dari bentuk sekitar dengan peneliti melihat kreativitas siswa melalui lembar pengamatan. Kemampuan kreativitas siswa masih mulai berkembang. Siswa masih membutuhkan stimulasi lain untuk meningkatkan kreativitas tersebut.

Peneliti mengambil menerapkan pembelajaran yang menggunakan media dan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.

Kegiatan penelitian kedua pada Selasa, 19 November 2024 peneliti sudah menggunakan media pembelajaran berupa flipbook untuk digunakan di kelas 2 dengan berbasis proyek. Kegiatan penelitian kedua peneliti hanya memberikan materi selanjutnya siswa membuat hasil karya cetak dari bentuk sekitar. Pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook* rata-rata siswa sangat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran seni rupa. Secara keseluruhan berdasarkan observasi yang dilakukan pada pembelajaran kedua kemampuan kreativitas siswa kelas sudah mulai berkembang. Siswa dalam proses pembelajaran mampu menghasilkan karya cetak meskipun terkadang masih melihat karya teman dan meminta bantuan guru.

Kegiatan yang ketiga pada Sabtu, 23 November 2024 peneliti melakukan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur dan mengevaluasi capaian pembelajaran siswa, serta untuk mengevaluasi program pembelajaran. Soal *posttest* ini berjumlah 5 pilihan ganda dan 5 isian singkat. Sebelum melaksanakan *posttest* peneliti masih memberikan penjelasan materi karya 2 dimensi, setelah itu siswa juga melaksanakan kegiatan pembuatan karya cetak. Pembelajaran selesai peneliti memberikan soal *posttest*. *Posttest* merupakan bentuk evaluasi akhir dari sebuah pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kreativitas siswa kelas II di SD 5 Cendono.

Kegiatan proses pembuatan karya cetak di kelas II dilakukan setiap

pertemuan dengan mengambil tema



dari bentuk sekitar yaitu pelepah pisang. Proses pembuatan karya cetak dimulai dari mempersiapkan alat cetak pelepah pisang dengan menggunakan 3 warna primer yaitu merah, biru, dan kuning. Sebelum membuat karya cetak peneliti terlebih dahulu melakukan demonstrasi tentang alat cetak yang akan digunakan, peneliti meminta siswa kelas II untuk menyebutkan alat cetak yang sedang ditunjukkan. Melakukan demonstrasi tentang alat cetak yang digunakan, kemudian peneliti menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam karya cetak, alat dan bahan yang digunakan. Selanjutnya, peneliti memberikan contoh bagaimana cara mencetak dengan menggunakan alat cetak dari pelepah pisang sesuai dengan apa yang disebut, misalnya mencetak bunga, pohon, gunung dan lain-lain.

Menunjukkan cara mencetak menggunakan pelepah pisang, siswa kelas II diminta untuk mencetak apa saja yang pernah mereka lihat di lingkungan sekitarnya dengan menggunakan alat cetak pelepah pisang. Siswa diberik kebebasan mencetak dan menggunakan warna primer yaitu merah, kuning dan biru. Hasil karya cetak yang dihasilkan rata-rata siswa membuat bunga baik pertemuan pertama sampai terakhir. Adapun hasil karya cetak yang dibuat kelas II sebagai pada Gambar 4.1.

Gambar 4.1 Hasil Karya Cetak Kelas II
Sumber : Hasil Karya Kreativitas Siswa, 2024

Kemampuan siswa dalam kreativitas sudah terlihat sesuai dengan kreativitas dalam membuat karya dekoratif dapat terlihat melalui 4 indikator yaitu Kelancaran (*Fluency*), Kelenturan (*Fleksibel*), Keaslian (*Originality*), Elaborasi (*Elaboration*). Kreativitas ialah hasil pikiran setiap orang yang bertujuan untuk menghasilkan suatu karya atau produk baru dan berbeda dengan yang lain. Kreativitas siswa SD dengan kreativitas siswa SMA tentu berbeda. Produk dihasilkan siswa merupakan segala sesuatu yang pernah siswa lihat sebelumnya sesuai dengan pengalaman yang pernah mereka alami.

Selama kegiatan mencetak berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan mencetak dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disediakan. Pengamatan ini bertujuan untuk melihat apakah kegiatan yang terlaksana sudah sesuai dengan perencanaan di awal atau belum. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan mencetak di dalam kelas. Pengamatan ini merupakan pengamatan terhadap kemampuan kreativitas dan difokuskan terhadap kelima aspek kreativitas, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (kelenturan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterperincian), yang muncul pada siswa dalam kegiatan mencetak. Hasil kreativitas siswa kelas II pada Tabel 4.1 sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Kreativitas Pertemuan I, II dan III.

Aspek	Pertemu an I	Pertemu an II	Pertemu an III
-------	-----------------	------------------	-------------------

	Jumlah Anak				Jumlah Anak				Jumlah Anak			
	S	B	K	S	S	B	K	S	S	B	K	S
Kelancaran	1	7	8	0	3	7	6	0	7	8	1	0
Kelenturan	3	1	1	0	5	1	1	0	1	5	1	0
Keaslian	3	1	2	1	5	1	0	0	8	8	0	0
Elaborasi	1	1	2	1	6	7	2	1	1	5	1	0

Tabel 4.1 tersebut peneliti menjelaskan dalam kriteria sangat baik saja hal ini dapat dipaparkan sebagai berikut, dari hasil pengamatan pada aspek kreativitas yang dilakukan dari pertemuan pertama sampai pertemuan III ini, maka didapatkan hasil sebagai berikut, aspek *fluency* (kelancaran) yaitu siswa memiliki kemauan tinggi dalam pembuatan cetak, siswa memiliki rasa ingin tahu, dan tidak membuang-membuang waktu. Pada pertemuan hari pertama sebanyak 1 siswa berada pada tahap sangat baik (SB), pada pertemuan kedua meningkat menjadi 3 siswa, dan pada pertemuan ketiga meningkat dengan 7 siswa. Kreativitas siswa sangat baik (SB) adalah kemampuan siswa dalam kemauan tinggi, rasa ingin tahu dan tidak membuang waktu sudah menunjukkan peningkatan dari pertemuan I, II dan III.

Aspek keluwesan adalah kemampuan siswa menyusun teknik cetak, menjawab pertanyaan, dan memiliki kemampuan untuk bersosialisasi. Pada tahap ini sebanyak 3 siswa mencapai tahap sangat baik (SB). Pertemuan kedua meningkat yaitu sebanyak 5 siswa yang mencapai tahap sangat baik (SB) dan hasil menetap pada pertemuan 3 yaitu sebanyak 10 siswa. Aspek keluwesan

menunjukkan setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Aspek keaslian yaitu kemampuan anak untuk menghasilkan gagasan dan hasil karya yang asli. Dalam pertemuan pertama sebanyak 3 siswa yang mampu mencapai tahap sangat baik (SB) pada pertemuan kedua meningkat menjadi 5 siswa dan pada pertemuan ketiga lebih meningkat lagi menjadi 8 siswa. Tahap sangat baik (SB) adalah kemampuan anak memiliki imajinasi, tidak meniru karya teman, dan selalu ingin mencoba.

Aspek *elaboration* (keterperincian) adalah kemampuan anak untuk menyatakan ide secara lebih rinci. Pada pertemuan pertama, sebanyak 1 anak yang mencapai tahap sangat baik (SB), pertemuan kedua sebanyak 6 siswa yang mencapai tahap sangat baik (SB), dan pertemuan ketiga 10 siswa mencapai tahap sangat baik (SB). Sangat baik (SB) adalah kemampuan memberikan ide yang baru, dan menemukan konsep baru yang lebih efektif. Berikut ini adalah rekapitulasi data hasil observasi kreativitas pada kegiatan mencetak yang dilakukan 3 kali pertemuan.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Kreativitas Pertemuan II, II dan III.

No	Aspek	Persentase (%)		
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Kelancaran	64%	70%	84%
2	Kelenturan	78%	81%	89%
3	Keaslian	73%	83%	86%
4	Elaborasi	70%	78%	89%

Hasil dari rekapitulasi pada Tabel 4.2 menunjukkan setiap

pertemuan mengalami peningkatan maka dari itu hasil kreativitas anak dikategorikan baik. Peningkatan kemampuan kreativitas siswa dalam kegiatan mencetak yang meningkat secara signifikan. Setiap aspek kreativitas pun mengalami peningkatan dari pertemuan I, II dan III. Aspek kreativitas, yaitu aspek Kelancaran (Fluency) pertemuan I persentase yang dicapai sebanyak 64%, pertemuan II menjadi 70% dan meningkat lagi pada pertemuan III sebanyak 84%. Kelancaran berhubungan dengan kemampuan untuk menghasilkan ide sehingga kelancaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam kreativitas. Kelancaran (Fluency) pada penelitian ini mengacu pada bermacam-macam sikap pada kreativitas seperti siswa siswa memiliki kemauan yang tinggi dalam pembuatan teknik cetak, siswa memiliki rasa ingin tahu, dan siswa tidak membuang – buang waktu dalam pembuatan teknik cetak. Mengemukakan jawaban/ide lebih dari satu terhadap masalah tertentu tergolong cukup lancar perlu diingatkan untuk bisa berpikir mencari jawaban ide yang lain sebagai salah satu bentuk mendapatkan jawaban alternatif (Faelasofi, 2017; Awalia *et al.*, 2021).

Aspek Kelenturan (Flexibility) pertemuan I menunjukkan sebanyak 78%, pertemuan II sebanyak 81% dan meningkat lagi sebanyak 89%. Kelenturan berhubungan dengan berpikir divergen, karena dalam berpikir divergen itu menuntut berpikir dari segala arah. Fleksibilitas (Flexibility) pada penelitian ini mengacu kepada siswa mampu membuat dan menyusun teknik cetak secara mandiri, siswa suka menjawab pertanyaan dan siswa mampu untuk cepat bersosialisasi dengan teman dalam pembuatan teknik

cetak. Berdasarkan penelitian Putri *et al.* (2019) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa untuk aspek kelenturan mengalami perkembangan dengan memberikan jawaban melalui penyelesaian yang berbeda-beda.

Aspek Keaslian (Originality) pertemuan I menunjukkan persentase sebanyak 73%, pertemuan II sebanyak 83%, dan meningkat lagi pertemuan III sebanyak 86%. Keaslian (originality) merasa tertantang oleh kemajuan yang mendorong untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit. Keaslian pada penelitian ini mengacu pada bermacam-macam sikap pada kreativitas seperti siswa memiliki imajinasi yang tinggi, siswa tidak menyontek/ meniru hasil karya temannya, dan siswa selalu ingin mencoba. Menentukan pemikiran untuk dalam membuat gagasan yang berkaitan dengan konsep sulit dilakukan karena harus membandingkan hasil berpikir seseorang dengan orang lain, (Trianggono, 2017).

Aspek Elaborasi pertemuan I menunjukkan persentase sebanyak 70%, pertemuan II sebanyak 78% dan meningkat lagi pada pertemuan III sebanyak 89%. Penguraian (elaboration) ialah sifat berani mengambil resiko, yang membuat orang kreatif tidak takut gagal atau mendapat kritik. Elaborasi pada penelitian ini mengacu pada bermacam-macam sikap pada kreativitas seperti siswa mampu memberikan ide yang baru atau yang belum dicetuskan orang lain dan siswa menemukan cara atau konsep baru yang lebih efektif dalam membuat hasil karya. Hasil ini sesuai dengan pendapat Firdaus (2018) yang menyatakan bahwa analisis jawaban siswa menunjukkan bahwa secara umum siswa telah

mampu mengelaborasi setiap jawabannya.

Berdasarkan hasil penelitian melalui *pretest* dan *posttest* dari nilai kreativitas bahwa analisis data *pretest* dan *posttest* diketahui adanya peningkatan nilai rata-rata pada variabel kreativitas siswa kelas 2 dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,4211 dan berada pada kriteria sedang. Perolehan skor tersebut dapat diinterpretasikan bahwa Media *Flipbook* Berbasis Proyek untuk meningkatkan kreativitas pembuatan karya cetak dari bentuk sekitar di kelas 2 SD 5 Cendono. Sejalan dengan penelitian Rosalina & Sanoto (2023) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran PJBL di SD Negeri Pulutan 02 dapat meningkatkan kreativitas siswa hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai kreativitas belajar siswa dari siklus I dan 2 terdapat kenaikan signifikan.

Hal itu juga sesuai dengan penelitian Suryaningtyas *et al.* (2018) menyatakan bahwa Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu aktivitas guru Siklus 1 74,58%, Siklus 2 90,83%, aktivitas siswa Siklus 1 74,37%, Siklus 2 89,37%, dan kreativitas hasil karya siswa Siklus 1 72,72%, Siklus 2 90,9%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan alam dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta kreativitas hasil karya siswa.

Melaksanakan pengamatan tentang kreativitas siswa yang bertujuan membantu meningkatkan keterampilan berpikir praktis sebagai salah satu tujuan penting dalam pendidikan. Peneliti melaksanakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil kreativitas siswa melalui soal evaluasi pada mata pelajaran Seni Rupa kelas II pada materi karya 2

dimensi. Kreativitas karya cetak dari bentuk sekitar menggunakan media *Flipbook* berbasis Berbasis Proyek pada Siswa Kelas 2 SD 5 Cendono, dilakukan dengan *pre-test* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum menggunakan media *Flipbook* berbasis proyek. Hasil *pre-test* sebelum menggunakan *Flipbook* berbasis proyek dari 16 siswa yang mencapai KKM hanya 6 (36,5%) siswa dan belum mencapai KKM 10 (62,5) siswa. Menerapkan *Flipbook* berbasis proyek dilakukan *posttest*. Hasil *posttest* menunjukkan dari 16 siswa yang mencapai ketuntasan KKM sebanyak 16 siswa (100%), sedangkan yang tidak mencapai KKM tidak ada. Hasil *pre-test* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Nilai Pre-test dan Posttest Kreativitas Siswa Kelas 2

No	Interval Nilai	Tes	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Posttest</i>
1	86 - 100	0	4
2	76 - 85	2	11
3	60 -75	14	1
4	55 - 59	0	0
5	< 54	0	0
Jumlah Nilai		1153	1345
Nilai Rata-rata		72	84
Nilai Tertinggi		80	90
Nilai Terendah		65	75

Menganalisis nilai *pre-test* dan *posttest* selanjutnya data diuji normalitasnya. Hasil analisis data dalam menentukan skor rata-rata kreativitas dilakukan dengan menggunakan uji statistik. Uji statistik yang pertama dalam menentukan skor ialah uji normalitas sebagai sebuah uji yang digunakan untuk menilai sebaran data pada sebuah variabel atau kelompok data berdistribusi normal ataukah tidak. Penelitian ini, data yang

digunakan untuk uji normalitas adalah data hasil pre-test atau sebelum dan *posttest* atau sesudah. Analisis data uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 yaitu sebesar 16 orang. Adapun hasil uji normalitas pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Uji Normalitas Kreativitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	sig.	Statistic	df	sig.
Pretest Kreativitas	.330	6	.000	.846	6	.012
Posttest Kreativitas	.207	6	.066	.882	6	.041

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil penelitian dari pretest dan posttest, 2024

Hasil uji normalitas kreativitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada Tabel 4.1 hasil pre-test kreativitas menunjukkan $0,012 > 0,05$ dan *posttest* kreativitas menunjukkan $0.041 > 0,05$ pada kreativitas pembuatan karya cetak dari bentuk sekitar menggunakan media *flipbook* berbasis proyek pada siswa kelas 2 SD 5 Cendono. Hasil kreativitas pada tabel diatas disimpulkan bahwa *pre-test* dan *posttest* dinyatakan signifikansi $> 0,05$ maka berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisa data. Uji paired T-test adalah metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan), digunakan untuk membandingkan skor "sebelum" dan "sesudah" percobaan, dan untuk menentukan apakah perubahan nyata telah terjadi. Hasil uji Paired Sample T-

Test dengan menggunakan SPSS versi 25 pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kreativitas	72.0625	16	3.83786	.95946
	Posttest Kreativitas	84.0625	16	4.55293	1.13823

Sumber : Hasil penelitian dari pretest dan posttest, 2024

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Kreativitas & Posttest Kreativitas	16	.213	.427

Sumber : Hasil penelitian dari pretest dan posttest, 2024

Paired Samples Test									
Paired Differences							t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Lower	Upper			
			Lower	Upper					
Pretest Kreativitas - Posttest Kreativitas	-12.0000	5.29150	1.3222	-14.8196	-9.1804	-9.0717	1.500	.000	

Sumber : Hasil penelitian dari pretest dan posttest, 2024

Hasil uji Paired Sample T-Test pada Tabel 4.5 digunakan untuk membandingkan rata-rata dua sampel yang berkaitan, yang diambil dari subjek yang sama. Uji ini digunakan untuk mengkaji kreativitas perlakuan, dengan melihat apakah ada perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan diberikan memiliki perbedaan secara signifikan ataupun tidak. Pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji ini yaitu jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak (perbedaan kreativitas tidak signifikan). Sedangkan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima (perbedaan kreativitas signifikan). Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima dengan itu terdapat perbedaan rata-rata pada kreativitas pembuatan karya cetak dari bentuk sekitar menggunakan media *flipbook* berbasis proyek pada siswa kelas 2 SD 5 Cendono secara signifikan.

Hasil dari data uji normalitas dan uji hipotesis pada uji Paired Sample T-Test pada nilai *pre-test* dan *posttest* kreativitas pembuatan karya cetak dari bentuk sekitar menggunakan media *flipbook* berbasis proyek pada siswa kelas 2 SD 5 Cendono menunjukkan rata-rata perbedaan skor pada *pre-test* kreativitas sebesar 72.0625 dan *posttest* kreativitas sebesar 84.0625. Hal itu sudah menunjukkan terdapat perbedaan dan dibuktikan dengan hasil uji paired samples test yaitu $0,000 < 0,05$ dinyatakan signifikan. Sejalan penelitian Ardianti *et al.* (2017) menunjukkan bahwa hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada kreativitas peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penggunaan PjBL

berpendekatan science edutainment memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas peserta didik.

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Turyani & Wondal (2018) mengemukakan bahwa kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Kreativitas dan inovasi dapat hadir melalui rasa ingin tahu yang membuat kita banyak mencoba hal yang baru atau yang berbeda. Kreativitas merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada siswa SD agar mereka mampu berpikir *out of the box* dan mampu menghadapi tantangan di era digital. Era digital memberikan berbagai kemudahan bagi siswa untuk belajar dan mengeksplorasi berbagai hal. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam proses belajar. Kreativitas pada penelitian ini adalah karya cetak.

Menurut Rahmat & Sum (2017) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya. Kreativitas dapat dilakukan pada karya seni cetak.

Pengembangan seni diperlukan kreativitas. Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun

produk baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya (Rachmawati *et al.*, 2005; Pratiwi *et al.*, 2018). Kegiatan menggunakan teknik mencetak ini, diharapkan peserta didik menjadi kreatif dalam melakukan kegiatan ini dalam nuansa belajar yang penuh semangat dan kenyamanan, disamping itu anak memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya dalam waktu yang lama dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak.

Hal itu juga sesuai dengan penelitian Suryaningtyas *et al.* (2018) menyatakan bahwa Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu aktivitas guru Siklus 1 74,58%, Siklus 2 90,83%, aktivitas siswa Siklus 1 74,37%, Siklus 2 89,37%, dan kreativitas hasil karya siswa Siklus 1 72,72%, Siklus 2 90,9%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan alam dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta kreativitas hasil karya siswa.

Kreativitas hasil karya siswa sebagaimana yang dilaporkan peneliti sesuai dengan pendapat Susanto (2016:100) yang mengatakan bahwa kreativitas dapat dipandang sebagai suatu kemampuan, sikap, dan proses. Pada hasil kreativitas pada penelitian ini aspek yang dinilai yaitu aspek psikomotorik. Penggunaan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas siswa sesuai dengan teori Mohammad, A., & Asrori, M. (2006) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, fasilitas yang tersedia, dan

penggunaan waktu luang. Dengan menggunakan bahan alam dari bentuk sekitar pada materi teknik timbul dapat meningkatkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data hasil penelitian dan pembahasan yaitu uji normalitas dan uji hipotesis pada uji Paired Sample T-Test pada nilai *pre-test* dan *posttest* kreativitas pembuatan karya cetak dari bentuk sekitar menggunakan media *flipbook* berbasis proyek pada siswa menunjukkan rata-rata perbedaan skor pada *pre-test* kreativitas sebesar 72.0625 dan *posttest* kreativitas sebesar 84.0625. Hal itu sudah menunjukkan terdapat perbedaan dan dibuktikan dengan hasil uji paired samples test yaitu $0,000 < 0,05$ dinyatakan signifikan dan terdapat peningkatan nilai rata-rata pada variabel kreativitas siswa kelas 2 dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,4211 dan berada pada kriteria sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas melalui pembuatan karya cetak dari bentuk sekitar menggunakan media *flipbook* berbasis proyek siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Ardianti *et al.* (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas

- Peserta Didik. *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 7 (2), Hal. 146-150.
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi project based learning (pjl) berpendekatan science edutainment terhadap kreativitas peserta didik. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).
<https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>
- Asrial, H., Ernawati, D. W., Syahri, W., & Sanova, A. (2019). E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook: Science Process Skills And Student Attitudes. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 8(12), 1073–1079.
<https://doi.org/10.21154/insecta.v2i1.2555>.
- Awalia, L.M., Pratiwi, I.A., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, Vol 5 (5), Hal. 3940 – 3949.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>
- Djamarah, et al.(2013). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faelasofi, R. (2017). Identifikasi Kemampuan pikir Kreatif Matematika Pokok Bahasan Peluang. *Jurnal Edumath*, 155-163. Diambil kembali dari ISSN Online: 2356-2056.
<https://doi.org/10.26638/je.460.2064>
- Firdaus, H. M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Proses Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP pada Pembelajaran Biologi. *Indonesian Journal of Biologi Education*, Vol.1 No.1, 21-28. Diambil kembali dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/asimilasi>.
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911– 918.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.452>
- Handayani, Peny Husna, dkk. (2017). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, Vol 5 (2).
<https://doi.org/10.24114/jkss.v15i2.8774>
- Kurniawan, Syamsul. (2017). *Pendidikan Karakter Konsepsi dan Implementasi secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lasmiyatun & Saptaningrum, E. (2012). Implementasi Macromedia Flash Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol. 3(1), Hal. 9-16.

- <https://doi.org/10.26877/jp2f.v3i1/april.380>
- Layyina, et al.(2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall pada Siswa Kelas V SDN Peterongan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,8(1), 3370-3378.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8608>
- Mohammad, A., & Asrori, M. (2006). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratiwi, A.P., Ardianti, S.D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksika Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependudukan*, Vol. 8 (2).
<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>
- Pristiwanti et al. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol (6), Hal. 7911-7915.
- Putri et al. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Brain-Based Learning. *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol.6(1), Hal. 2548-8546.
<https://doi.org/10.24815/jdm.v6i1.9608>
- Putri, Y.S., Pratiwi, I.A & ismaya, E.A. (2020). Peran Pola Asuh dalam Pembentukan Minat Belajar Anak di Desa Medini. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 697–704.
<https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.377>
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219-224.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376>
- Setiani, Fani. (2016). Mengembangkan Soft Skill Siswa Melalui Proses Pembelajaran. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, Vol 1(1), Hal. 170-176.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3272>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sulistiyorini et al. (2006). *Warna-warni kecerdasan anak dan pendampingnya*. Jakarta: Kanisius.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Suryaningtyas, et al. (2018). Penggunaan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Materi Teknik Cetak Timbul Kelas li Sdn Lawanganagung Sugio Lamongan. *JPGSD*. Vol. 06(02), Hal. 167-176.

Suryaningtyas, et al. (2018).
Penggunaan Bahan Alam untuk
Meningkatkan Kreativitas Siswa
Materi Teknik Cetak Timbul Kelas
li Sdn Lawanganagung Sugio
Lamongan. *JPGSD*. Vol. 06(02),
Hal. 167-176.

Susanti, E., Ardianti, S. D., & Santoso,
D. A. (2023). Peningkatan
Kemampuan Berpikir Kreatif
Siswa Kelas V Dengan Model
Pembelajaran Creative problem
solving. *Didaktik: Jurnal Ilmiah
PGSD STKIP Subang*, 9(2),
2416-2425.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.987>

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar &
Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
Jakarta: Prenada Media Grup.

Trianggono, Mochammad Maulana.
2017. "Analisis Kausalitas
Pemahaman Konsep Dengan
Kemampuan Berpikir Kreatif
Siswa Pada Pemecahan Masalah
Fisika, Vol. 3(1): 1.
<https://doi.org/10.25273/jpfk.v3i1.874>