

PROFIL KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS 3 SDN REJOSARI 01 PADA PROYEK PEMBUATAN KINCIR ANGIN SEDERHANA

Hanif Firmansyah¹, Fenny Roshayanti², Mei Fita Asri Untari³

^{1,2,3} PPG Pascasarjana Universitas PGRI Semarang

¹haniffirmansyah1100@gmail.com,

²fennyroshayanti@upgris.ac.id, ³meifitaasri@upgris.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of students whose creativity is still lacking. The aims of this study was to find out the picture of creativity of students in making simple windmills. This research was conducted by qualitative methods. The population of this study was 26 learners. Data collection techniques are carried out by observation and interviews. Then the results of the study are analyzed using thematic theory. In this study, the picture of students' creativity in making simple windmills is seen in terms of creative products. Creative products can be assessed by three aspects, namely novelty, resolution, and elaboration and synthesis. The results of the research findings show that: first, judging from the novelty of the product, the products made by students at SDN Rejosari 01 have novelty characteristics, such as 60-70% using environmental materials. Second, seen from the aspect of resolution, Third seen from the aspect of elaboration and synthesis, Most of the products made by students at SDN Rejosari 01 look simple, but behind their simplicity they actually have many benefits.

Keywords: Creativity Profile; Simple Windmill

ABSTRAK

Kreativitas merupakan kemampuan yang penting dimiliki peserta didik dengan adanya kreativitas peserta didik mampu menciptakan sesuatu hal yang baru akan tetapi bisa juga mengkombinasikan dari unsur unsur yang telah ada sebelumnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kreativitas peserta didik dalam membuat kincir angin sederhana. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Populasi penelitian ini adalah 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Kemudian hasil penelitian dianalisa dengan menggunakan teori tematik. Dalam penelitian ini gambaran kreativitas peserta didik dalam membuat kincir angin sederhana dilihat dari segi produk kreatif. Produk kreatif dapat dinilai dengan tiga aspek yaitu kebaruan, resolusi, serta elaborasi dan sintesis. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa : pertama, dilihat dari kebaruan produk, produk yang dibuat peserta didik di SDN Rejosari 01 memiliki ciri kebaruan, seperti 60 – 70% menggunakan bahan lingkungan sekitar. Kedua, dilihat dari aspek resolusi, Ketiga dilihat dari aspek elaborasi dan sintesis, produk yang dibuat peserta didik di SDN Rejosari 01 sebagian besar tampil sederhana tapi dibalik kesederhanaannya memiliki banyak manfaat.

Kata Kunci: Profil Kreativitas; Kincir Angin Sederhana

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal mendasar yang harus dijalani oleh setiap individu, karena pendidikan mampu menjadikan atau menghasilkan pribadi yang berkualitas (DARMADI, D. H., & Pd, M, 2019). Salah satu cara mendapatkan pendidikan adalah dengan bersekolah yang dimana sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang sifatnya formal, non formal (Hidayat, M. A., Anwar, A., & Hidayah, N, (2017). Sekolah memiliki beberapa tahapan yaitu : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Kemudian Perguruan Tinggi (Diploma, Sarjana, Magister, Doktor).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara. Banyak sekali generasi muda yang telah melupakan budi pekerti, terutama budaya timur karena mereka telah dikuasai oleh budaya barat. Untuk mewujudkan hal itu pendidikan telah membuat kurikulum yang mengintegrasikan pendidikan budi pekerti dalam pembelajaran di sekolah (Sulianto, J., *et.al*, 2014). Menurut Oemar (2001:79) pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Selanjutnya Johnson (2007) menyatakan kreativitas adalah sebuah kebiasaan berfikir yang perlu dilatih, dan memperhatikan intuisi untuk berimajinasi, dan pentingnya kreativitas bagi individu dan masyarakat.

Menurut (Mardhiyah, R. H., *et.al*, (2021). Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu

kehidupan individu dan organisasi. Seseorang yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Menurut Chasanah (2019) dimasa remaja era milenial, masalah yang sering dihadapi siswa sekarang yaitu siswa bisa memantau keseharian seseorang hanya lewat medsosnya. Lambat laun, jika siswa terlalu bergantung pada medsos ini, akan mulai membandingkan diri dengan orang lain, hanya lebih suka berada di zona nyaman takut mengeksplorasi potensi diri, siswa disuruh maju ke depan kelas tidak mau.

Munandar (1995:41) mengatakan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan dan kreativitas dapat ditinjau dari empat segi : Segi Pribadi, segi dorongan/motivasi, segi proses, segi produk. Selanjutnya Munandar (1999) mengatakan ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu

ciri-ciri aptitude dan non-aptitude traits. Ciri-ciri aptitude ialah ciri ciri yang berhubungan dengan kognitif atau proses berpikir, sedangkan ciri-ciri non-aptitude traits ialah ciriciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan.

Potensi kreatif yang sangat penting tersebut pada dasarnya dimiliki oleh setiap individu dan memiliki ciri-ciri oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri individu kreatif, misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko, senang akan hal hal yang baru, dan lain sebagainya. Meskipun demikian faktor orang tua, guru di sekolah, dan lingkungan merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut.

Berikutnya Solso (2007:444) mengatakan kreativitas merupakan suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan baru mengenai suatu bentuk permasalahan yang tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut penggunaanya). Kreativitas merupakan suatu aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau kombinasi baru

berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat. Kreativitas dapat terwujud di mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja tanpa memandang usia maupun tingkat pendidikan tertentu. Menyibukkan diri dengan – melakukan hal-hal yang positif dan kreatif sangat bermanfaat dan memberikan kepuasan tersendiri. Tidak dipungkiri lagi bahwa kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup. Ide-ide kreatif yang tercipta dapat berguna bagi diri sendiri, orang lain bahkan Negara, terbukti dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan. Semua itu merupakan salah satu sumbangan kreativitas.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta, yang bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinil yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinil. Kreativitas harus dipupuk sejak dini sehingga kelak seorang individu tidak hanya menjadi konsumen saja namun bisa

melahirkan dan menciptakan sesuatu yang bermakna dan berguna. Mengingat bahwa kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat ditemukanali (diidentifikasi) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, salah satu masalah yang kritis adalah bagaimana dapat mengenali potensi kreatif siswa dan bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan.

Dalam penelitian ini peneliti akan melihat kreativitas peserta didik SDN Rejosari 01 khusus dari produknya saja. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Supriadi (2001) bahwa, “Dimensi kepribadian dari kreativitas biasanya diteliti dalam kaitan dengan kriteria lain yang lebih eksplisit, yaitu produk kreatif.” Terdapat pula penelitian terdahulu tentang analisis suatu produk kreatif yang dilakukan oleh Bessemer dan O’Quin (1987) di State University, dimana mereka ingin meneliti perbandingan produk mana yang lebih kreatif antara kaos bergambar Kerbau dengan kemeja Niagara Falls dengan menggunakan tiga kategori produk kreatif yaitu *novelty product*, *resolution product*,

elaboration and shyntesis product. Namun dalam penelitian ini peneliti akan mencoba menilai produk yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan Bessemer dan O'Quin yaitu yang berupa produk kincir angin sederhana. Atas dasar hal tersebut, maka penulis memfokuskan pada, **“Profil Kreativitas Peserta Didik Kelas 3 SDN REJOSARI 01 Pada Proyek Pembuatan Kincir Angin Sederhana”** di SDN Rejosari 01.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode studi kasus. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran kreativitas peserta didik dalam membuat kincir angin sederhana. Dimana kreativitas peserta didik dilihat dari produk kreatif berupa kincir angin sederhana.

Lokasi penelitian di SDN Rejosari 01 Semarang, yang beralamat di Jl. Rejosari VII No. 6-8, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah.

Partisipan yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3A SDN Rejosari 01 Kota Semarang. Teknik pengambilan

sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *purposive samplin*. Sehingga peneliti mengambil sampel peserta didik kelas 3A, jadi jumlah partisipan sebanyak 26 orang peserta didik.

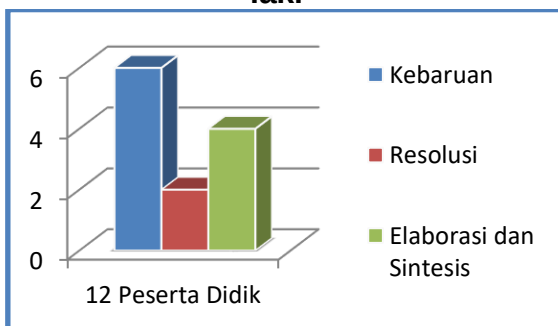
Dalam penelitian ini yang menjadi instrumen penelitian adalah peneliti sendiri. Dalam proses pengumpulan data dan menginterpretasikan data peneliti mengacu pada pedoman observasi untuk melihat produk yang dibuat oleh peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *thematic analysis*. Jadi analisis dalam penelitian ini mengacu pada profil kreativitas peserta didik dalam membuat kincir angin sederhana dilihat dari kategori kebaruan produk (*novelty*), pemecahan (*resolution*), serta kerincian dan sintesis (*elaboration and shyntesis*) (Besemer dan Treffinger, 1981).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

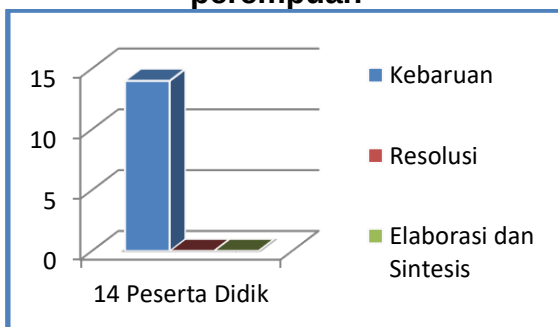
Berdasarkan hasil penilaian kreatifitas yang diperoleh pada pembuatan kincir angin sederhana diperoleh data sebagai berikut :

Grafik 1. Rangkuman hasil analisis data subjek berjenis kelamin laki - laki



Berdasarkan Grafik 1. tersebut dapat disimpulkan bahwa subjek dengan jenis kelamin laki - laki ada yang memenuhi tiga indikator berpikir kreatif yaitu kebaruan terdapat 6 peserta didik laki laki, resolusi terdapat 2 peserta didik laki laki, elaborasi dan sintesis terdapat 4 peserta didik laki - laki. Hal ini berarti siswa laki - laki kreatif dalam menyelesaikan proyek pembuatan kincir angin sederhana.

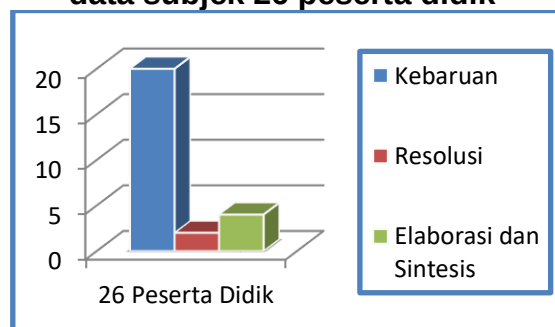
Grafik 2. Rangkuman hasil analisis data subjek berjenis kelamin perempuan



Berdasarkan Grafik 2. tersebut dapat disimpulkan bahwa subjek dengan jenis kelamin perempuan hanya memenuhi satu indikator berpikir kreatif yaitu kebaruan.

Dari analisis data yang telah teruraikan maka diperoleh bahwa siswa laki - laki bisa di katakan lebih kreatif dari siswa perempuan. Sehingga jika dilakukan perbandingan siswa laki - laki memiliki tingkat berpikir kreatif yang lebih baik dari siswa perempuan.

Grafik 3. Rangkuman hasil analisis data subjek 26 peserta didik



Berdasarkan Grafik 3. tersebut dapat disimpulkan bahwa tiga indikator berpikir kreatif yang tertinggi dilakukan di kelas 3A SDN Rejosari 01 yaitu kebaruan terdapat 20 peserta didik laki laki dan perempuan, resolusi terdapat 2 peserta didik laki laki, elaborasi dan sintesis terdapat 4 peserta didik laki - laki.

Kreatifitas siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan kognitif yang terwujud dalam sikap dan perilaku sebagai bentuk perwujudan ide dan imajinasi dalam menyelesaikan masalah. Utami (2012) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran,

keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Artinya, lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas individu. Profil penilaian kreatifitas terdapat 3 aspek yaitu *novelty product* (kebaruan), *resolution product* (resolusi), *elaboration and synthesis product* (elaborasi dan sintesis).

1. Profil kreativitas peserta didik kelas 3 SDN Rejosari 01 Pada Proyek Pembuatan Kincir Angin Sederhana dilihat dari aspek *novelty product*

Dalam aspek kebaruan terdapat ciri khas dalam produk kincir angin sederhana yang cukup mencolok di kelas 3 SDN Rejosari 01 yaitu bahan media yang digunakan guru lebih banyak menggunakan bahan lingkungan sekitar. Dari keseluruhan bahan yang digunakan

untuk media kurang lebih 60%-70% peserta didik menggunakan bahan media lingkungan sekitar.



Gambar 1. Contoh media yang terbuat dari bahan lingkungan sekitar

Media yang dapat memunculkan inspirasi baru bagi peserta didik diantaranya adalah kincir angin sederhana yang terbuat dari botol bekas. Dimana media-media tersebut lebih banyak menggunakan bahan lingkungan sekitar, sehingga peserta didik lebih banyak tersinspirasi dari bahan-bahan lingkungan sekitar, seperti botol bekas, kertas dan lain sebagainya. Proses ini dapat dikaitkan dalam proses iluminasi atau tahap pencerahan, dimana peserta didik dapat menemukan gagasan baru (Ayan, 2002). Gagasan baru

tersebut muncul setelah peserta didik membuat media pembelajaran. Artinya media yang dibuat sebelumnya dapat memberikan inspirasi, sehingga media tersebut disebut media yang kreatif.

Namun terdapat pula satu peserta didik yang mengungkapkan bahwa media yang ia buat memang benar-benar sesuatu yang baru. Untuk idenya sendiri memang membuat media dari hasil ide sendiri, terkadang juga media merupakan hasil ide bersama. Hal tersebut memang wajar karena ide itu bisa hasil kerjasama, sebagaimana yang dikemukakan oleh (Cremin, 2015, hlm. 38) bahwa, kreativitas itu bisa kolaboratif karena ide muncul dari pemikiran dan interaksi bersama.



Gambar 2. Kincir Angin Sederhana

Jika dinilai secara keseluruhan, penilaian kebaruan media yang dibuat oleh peserta didik SDN Rejosari 01 harus dipertimbangkan dari sudut pengalaman penciptanya. jika dikaitkan dengan pengalaman

penciptanya media yang mereka buat merupakan sesuatu yang baru.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Munandar (2012) bahwa sebagian besar pakar berpendapat bahwa “kebaruan” harus dipertimbangkan dari sudut pengalaman si pencipta. Kebaruan media di SDN Rejosari 01 tersebut terlihat dari ciri khas media yang lebih banyak menggunakan bahan lingkungan sekitar, media dapat menumbuhkan inspirasi baru bagi peserta didik, serta adanya modifikasi pada media yang dibuat walaupun tidak semua media menunjukkan hasil modifikasi yang signifikan.

2. Profil kreativitas peserta didik kelas 3 SDN Rejosari 01 Pada Proyek Pembuatan Kincir Angin Sederhana dilihat dari aspek *resolution product*

Berdasarkan apa yang peneliti dapatkan dari lapangan, aspek ini cukup banyak ditemukan, Media dapat memenuhi kebutuhan. Selain itu untuk ukuran medianya sendiri sebenarnya standar dan tergantung kebutuhan, kadang ada yang kecil, ada yang sedang, dan kadang medianya besar. Bahkan kadang jika medianya terlalu kecil guru tetap dapat memperlihatkan dengan jelas

kepada peserta didik dengan cara guru berkeliling mendekati setiap peserta didik sambil memperlihatkan media tersebut. Jadi pembelajaran yang menarik itu tidak hanya menghadirkan media tetapi keterampilan peserta didik dalam menggunakan media juga sangat penting.

Kedua, media disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Sanjaya (2008) mengemukakan bahwa selain media dipandang dari sudut kebutuhan guru media juga harus dipandang dari sudut kebutuhan peserta didik. Kebutuhan peserta didik tersebut diantaranya media disesuaikan dengan usia anak, serta media dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Media dapat dikatakan sesuai dengan usia anak, karena guru mengadakan pemilihan media mana yang cocok dan mana yang tidak cocok bagi anak. Selain itu terdapat evaluasinya juga, apabila guru menemukan sesuatu yang tidak sesuai dengan kemampuan anak. Diluar itu setiap anak juga diberi treatment yang berbeda agar dapat berkembang sesuai usia perkembangan.

Ketiga, media dapat diterapkan secara praktis. Artinya media yang dibuat guru memang dapat dirasakan guru disana, bahwa dengan menggunakan media lebih memudahkan peserta didik menerima materi, apalagi untuk anak yang visual akan mudah nempel. Selain itu dalam kegiatan belajarnya pun anak lebih fokus dan tidak melamun, anak tidak mengawang-ngawang, serta anakpun lebih mudah untuk ditertibkan. Seperti ketika guru menjelaskan fungsi kincir angin dengan media, itu secara tidak langsung membuat anak lebih paham dan mengerti dengan menghadirkan media dimana medianya sama dengan kehidupan nyata. Dengan melakukan praktik langsung anak juga menjadi lebih paham lagi. Sehingga apa yang guru sampaikan pada hari itu masih diingat ketika ditanya lagi sebelum anak pulang.

3. Profil kreativitas peserta didik kelas 3 SDN Rejosari 01 Pada Proyek Pembuatan Kincir Angin Sederhana dilihat dari aspek *elaboration and synthesis product*

Dalam aspek ini media lebih dinilai dari segi tampilan, dan sejauh mana tampilan tersebut dapat memberikan

pengaruh. Pertama media tampil dengan komunikatif dan mudah dimengerti. Diantaranya yaitu media mudah digunakan oleh pengguna, guru mudah dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan karena media tampil dengan jelas sehingga dalam waktupun lebih efektif.

Kedua media merupakan gabungan dari beberapa unsur. Namun sejauh ini media yang dibuat oleh peserta didik SDN Rejosari 01 sebagian besar mudah dalam pembuatannya, dan peserta didik akan merasa lebih mudah lagi jika dibantu oleh partner.

Ketiga media dapat menunjukkan keterampilan atau keahlian yang baik. Dalam menunjukkan keahlian yang baik dari suatu media, peneliti melihat dari segi ketahanan media itu sendiri. Dalam hal ketahanan media nya sendiri, tidak hanya berkaitan dengan bahannya awet atau tidak, serta ketahanan media juga tergantung seberapa menarik media itu untuk peserta didik, sehingga jika peserta didik tertarik peserta didik akan sering memainkan media tersebut. sampai-sampai belum ada jangka sehari, media yang dibuat sudah rusak.

Keempat media yang dibuat guru memang harus menarik perhatian anak sehingga anak termotivasi untuk belajar. Peneliti melihat terkadang media yang dibuat guru disajikan tanpa adanya variasi baik bentuk maupun warna, namun peserta didik tetap tertarik dengan media tersebut dan rata - rata media yang dibuat guru disukai peserta didik. Hal tersebut terbukti dengan rasa penasaran peserta didik, dan cara peserta didik untuk berkeinginan segera mencoba. Bahkan media yang pernah dibuat sebelumnya pun peserta didik masih tertarik. Ada pula beberapa peserta didik yang menunjukkan rasa tertariknya dengan membuat lagi dirumah dengan bahan media yang sama.

Kelima media memiliki nilai yang lebih dari yang tampak. Untuk warna dalam medianya sendiri kadang diserasikan, kadang juga tidak khususnya

yang bahan dari lingkungan sekitar karena memang terbatas. Penggabungan beberapa warna dalam media juga sangat berguna untuk mengenalkan warna ke peserta didik. Dari segi tampilan sebagian besar media yang di buat peserta didik kelas 3A SDN Rejosari 01

terlihat sederhana, namun ketika di pakai sangat bermanfaat dan ternyata banyak sekali aspek yang dapat dikembangkan melalui media tersebut.

D. Kesimpulan

Secara umum gambaran media yang dibuat oleh peserta didik SDN Rejosari 01 menunjukkan ciri produk kreatif. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil temuan dan pembahasan tentang penilaian media dengan tiga aspek produk kreatif. Pertama dari aspek *novelty product*, media yang dibuat peserta didik merupakan sesuatu yang baru karena dilihat dari sudut pandang pengalaman peserta didik. Media tersebut juga memiliki ciri khas dimana bahan yang digunakan lebih banyak menggunakan bahan lingkungan sekitar, selain itu media juga dapat menumbuhkan inspirasi baru bagi peserta didik, serta adanya modifikasi pada media yang dibuat.

Kedua dilihat dari *resolution product*, media pembelajaran yang dibuat guru cukup memberi solusi, baik bagi guru maupun bagi peserta didik. Hal tersebut terlihat ketika guru selalu mengutamakan keamanan media untuk peserta didik, ukuran

media selalu disesuaikan dengan kondisi peserta didik, media dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan peserta didik, media dapat memudahkan tugas guru baik dalam menjelaskan maupun dalam pengkondisian peserta didik. Selain dari pada itu bahan bahan yang digunakan pun cukup murah dan mudah didapat.

Ketiga dilihat dari aspek *elaboration and shyntesis product*, media yang dibuat peserta didik tampil komunikatif dan mudah dimengerti karena media memang dirancang sederhana. Sehingga peserta didik tidak perlu keterampilan yang tinggi karena dengan hasil yang sederhana peserta didik juga sudah tertarik dan dibalik kesederhanaan itu media dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Sedangkan dalam ketahanan media itu sendiri dipengaruhi oleh faktor kondisi yang lembab dan seberapa menarik media tersebut buat peserta didik. Media yang menarik akan sering dimainkan peserta didik, selain itu peserta didik juga jadi termotivasi untuk belajar serta dapat menginspirasi peserta didik untuk membuat sesuatu. Dengan demikian media pembelajaran yang dibuat peserta

didik kelas 3A SDN Rejosari 01 Semarang memiliki ciri-ciri produk kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ayan, J. (2002). *Bengkel Kreativitas (10 Cara Menemukan Ide-Ide Pamungkas)*. Bandung : Kaifa.

Supriadi, D. (2001). *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung : Alfabeta.

Jurnal :

Besemer, S. & O'Quin, K.(1987).Analvzing Creative Products:Refinement and Test of a Judging Instrument. *The Journal of Creative Behavior*, 20(2), hlm. 115-126.

Besemer, S.P. & Trefinger, D.J. (1981). *Analysis of Creative Products : Review and Synthesis*. *The Journal of Creative Behavior*, 15(3), hlm. 158-178.

Chasanah, Kusuma RN.; Hidayati, A.; Maynawati, Aldila FRN. (2019). *Peran Konseling Client Centered Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa*. *Jurnal Advice Bimbingan dan Konseling* 2 (1). Retrieved from <http://journal.univetbantara.ac.id>

</index.php/advice/article/download/710/pdf>

Cremin, T. (2015). Perspectives on creative pedagogy: exploring challenges, possibilities and potential. *Education 3-13*, 43(4), 353-359.

DARMADI, D. H., & Pd, M. (2019). *Pengantar pendidikan era globalisasi: Konsep dasar, teori, strategi dan implementasi dalam pendidikan globalisasi*. An1mage.

Hidayat, M. A., Anwar, A., & Hidayah, N. (2017). Pendidikan non formal dalam meningkatkan keterampilan anak jalanan. *EDUDEENA: Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 31-42.

<http://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/suaraguru/article/viewFile/3610/2131>

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.

Munandar, S. C. U. (1999). *Kreativitas dan keberbakatan: Strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Gramedia Pustaka Utama.

Munandar, U. (2012). *Kreativitas & Keberbakatan; Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*.

PT Gramedia Pustaka Utama.
Rohani. (2017). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*.

Oemar Kenedi. (2017). *Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(2).

Solso, Robert, D. (2007). *Psikologi Kognitif*. Erlangga.

Strauss, A., & Corbin, J. (2003). *Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.

Sulianto, J., Untari, M. F. A., & Yulianti, F. (2014). *Profil cerita anak dan media boneka tangan dalam metode bercerita berkarakter untuk siswa SD. Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 113-122.

Suryani, R., Zaini, A., & Mulyani, R. (2021). *Profil Kreativitas Peserta Didik Di Kelas VII SMP Negeri 34 Padang. Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 17-23.