

Analisis Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa dan Keterampilan Belajar Siswa Kelas 6 di SDN 106163 Bandar Klippa

Suyit Ratno ^{1*}, Saskhia Rahmadani ², Erika Juliani Purba ³, Rika Silalahi ⁴,
Anggi Brigita Saragih ⁵, Muhammad Gagah Prajaya ⁶, Stephani Fripania Sinurat ⁷

¹⁻⁷ Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Suyit85@unimed.ac.id ^{1*}, saskhiaarahmadanii@gmail.com ², erikajuliani001@gmail.com ³,
rikasilalahi48@gmail.com ⁴, Anggibrigitasaragih1532@gmail.com ⁵,
Mgagahprajaya@gmail.com ⁶, stephanisinurat@gmail.com ⁷

Alamat: Jl. Willian Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec.Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang,
Sumatera Utara

Korespondensi penulis: saskhiaarahmadanii@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze teachers' creativity in enhancing the development of students' IPAS learning skills at SDN 106163 Bandar Klippa through a qualitative descriptive interview method. Creative and innovative learning is a process that involves creativity and innovation. By engaging sixth-grade students from various backgrounds, this study focuses on how teachers foster students' creativity through creative learning methods. The learning process must be engaging and enjoyable so that students do not become bored. Many creative learning methods can be applied, such as cooperative learning, project-based learning, experiential learning, and problem-based learning. By using creative methods in learning, the learning environment becomes more enjoyable. Interview results show that students can enhance their creativity by creating works or media. However, they also experience difficulties in applying the concepts of media and their works, highlighting a lack of alignment between classroom learning and everyday experiences.*

Keywords: *Analyzing, Development, Elementary-Students, Creative*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru untuk meningkatkan pengembangan keterampilan belajar IPAS siswa di SDN 106163 Bandar Klippa melalui metode wawancara deskriptif kualitatif. Pembelajaran kreatif dan inovatif adalah proses pembelajaran dengan memerlukan keterlibatan kreativitas dan inovasi. Dengan melibatkan siswa kelas VI dari berbagai latar belakang, penelitian ini berfokus pada bagaimana guru meningkatkan kreativitas siswa dengan metode pembelajaran kreatif. Pembelajaran yang dilakukan haruslah menarik dan menyenangkan agar peserta didik tidak bosan. Banyak metode pembelajaran kreatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti cooperative learning, project based learning, experiential learning dan problem based learning. Dengan menggunakan metode yang kreatif dalam pembelajaran, maka suasana belajar akan lebih menyenangkan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan kreativitas nya dengan membuat karya atau media. Selain itu, siswa juga kesulitan untuk menerapkan konsep media dan bahan karya nya, yang menunjukkan kurangnya waktu pembelajaran antara pembelajaran di kelas dengan pengalaman sehari-hari.

Kata kunci: Menganalisis, Pengembangan, Siswa-SD, Kreatif

1. LATAR BELAKANG

Anak-anak di Sekolah Dasar perlu didorong untuk memiliki ide-ide kreatif dan inovatif dalam belajar. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga negara. Salah satu tujuan pembelajaran adalah melatih kemampuan berpikir kreatif, yaitu menghasilkan ide-

ide baru untuk menyelesaikan masalah. Kemampuan ini bisa dibangun dengan membiasakan anak sejak dini untuk mencoba hal baru, berinovasi, dan mencari solusi dari berbagai tantangan.

Taksonomi Bloom adalah kerangka yang menyusun kemampuan secara berjenjang, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat yang lebih tinggi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang kompleks, kemampuan pada level dasar perlu dikuasai terlebih dahulu. Dalam konsep ini, Bloom membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pembelajaran kreatif dan inovatif adalah proses belajar yang melibatkan kemampuan berpikir kreatif serta menciptakan sesuatu yang baru. Proses ini membutuhkan keterampilan khusus dan pemahaman terhadap cara menerapkan kreativitas dalam berbagai situasi. Kreativitas menjadi inti dari inovasi, sehingga kedua istilah ini sering dianggap sama. Pembelajaran seperti ini bertujuan menciptakan suasana di mana siswa secara rutin menggunakan metode baru, berpikir kritis, dan menghasilkan ide-ide segar. Kreativitas dan inovasi menjadi elemen penting dalam proses belajar mengajar, terutama dalam ilmu sosial.

Keterampilan berpikir kreatif siswa perlu dikembangkan secara terus-menerus agar mereka mampu berpikir secara optimal dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan dengan tepat. Berpikir kreatif adalah kebiasaan berpikir yang diasah melalui intuisi, imajinasi, serta kemampuan untuk melihat peluang baru, membuka sudut pandang yang berbeda, dan menghasilkan ide-ide yang tidak biasa. Keterampilan ini dapat dilatih melalui pembelajaran yang dirancang secara kreatif, dengan menggunakan metode yang mampu memotivasi dan menonjolkan kreativitas siswa.

Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan seseorang untuk menciptakan atau mengembangkan sesuatu yang baru, berbeda dari ide-ide umum yang sudah ada. Keterampilan ini membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih baik dan menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah. Dengan berpikir kreatif, siswa dapat menciptakan solusi inovatif, menyusun rencana baru, dan mengantisipasi berbagai masalah dengan langkah-langkah yang cermat. Secara keseluruhan, berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda, memecahkan persoalan dengan cara unik, dan merancang solusi inovatif untuk berbagai tantangan yang mungkin muncul.

Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat sesuatu dengan cara yang berbeda dan menemukan solusi unik untuk suatu masalah. Kreativitas tidak sama dengan kecerdasan. Menurut Sternberg (1999), kreativitas termasuk dalam teori kecerdasan, tetapi banyak orang yang sangat cerdas menghasilkan karya besar tanpa selalu menciptakan hal-hal baru. Ia juga

berpendapat bahwa orang kreatif sering kali berani melawan pandangan umum, sedangkan orang yang cerdas tetapi kurang kreatif cenderung mengikuti pendapat orang banyak untuk mendapat persetujuan.

Orang kreatif cenderung berpikir secara divergen, seperti yang dikemukakan oleh Guilford (1967). Berpikir divergen berarti menghasilkan banyak jawaban untuk satu pertanyaan, berbeda dari berpikir konvergen, yang hanya memiliki satu jawaban benar. Contohnya, pertanyaan seperti "Berapa lembar uang seribuan yang kamu dapatkan jika menukarkan uang sepuluh ribuan?" hanya memiliki satu jawaban yang benar. Sebaliknya, pertanyaan seperti "Apa yang terlintas di pikiranmu saat mendengar kalimat 'duduk sendiri di kamar yang gelap'?" dapat memiliki berbagai jawaban. Meski kebanyakan orang kreatif juga cerdas, tidak semua orang yang cerdas memiliki kreativitas.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami fenomena sosial, khususnya pemahaman siswa SD tentang terkait pembelajaran kreatif . Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman dan pandangan siswa secara mendalam, sesuai dengan prinsip yang diungkapkan oleh Creswell (2014) bahwa penelitian kualitatif berfokus pada pengalaman individu dan makna yang mereka berikan terhadap dunia di sekitar mereka.

Penelitian ini dilakukan di SDN 106163 Bandar Klippah dengan subjek penelitian berupa siswa dan guru wali kelas VI. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, salah satunya adalah observasi untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain itu, peneliti juga menggunakan wawancara dan angket yang diberikan kepada guru wali kelas sebagai subjek penelitian. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang kemampuan berpikir kreatif siswa. Data juga dikumpulkan melalui teknik dokumentasi berupa catatan dan dokumen terkait. Analisis data dilakukan dengan metode interaktif Miles yang mencakup tiga tahapan, yaitu reduksi data, pengelompokan data (kondensasi), serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk memastikan keakuratan data, hasil penelitian diuji menggunakan teknik triangulasi, baik dari segi metode maupun sumber data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan untuk melihat bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa di SDN 106163 Bandar Klippah . Setelah menganalisis pengembangan kreativitas siswa , guru di SDN 106163 Bandar Klippah memanfaatkan media proyektor dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu metode untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selanjutnya, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan proyektor untuk menayangkan materi pembelajaran dalam bentuk video atau visual yang menarik, sehingga siswa tidak hanya mendengar penjelasan verbal dari guru tetapi juga melihat visualisasi yang membantu memperkuat pemahaman mereka. Metode ini sangat efektif dalam menarik minat belajar siswa, karena tampilan visual sering kali lebih mudah dipahami dan dapat mempertahankan perhatian lebih lama.

Analisis Hasil wawancara

Hasil wawancara kepada bapak Amroni Syahbanda M.Pd Wali Kelas VI B

Tabel 1. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Hasil Wawancara
1. Bagaimana pandangan bapak tentang kreativitas belajar ?	Kalau menurut saya kreativitas belajar itu sangat penting dan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran , jadi harus kita stimulus agar pikiran anak itu keluar kreatifnya agar mereka menguasai pembelajaran nya .
2. Bagaimana upaya bapak untuk meningkatkan kreativitas siswa ?	Saya biasanya melakukan pembelajaran yang menarik ditengah-tengah pembelajaran saya suka membuat media-media pembelajaran , saya munculkan pertanyaan-pertanyaan pemantik kepada mereka , Kemudian saya ajak berpetualang dengan pembelajaran yang saya ajari . Saya ajak mereka melihat bagaimana proses bangsa asing ke indonesia dengan menggunakan power point , lalu berupa puzzle setelah itu buat kertas mewarnai . Misalnya menurut kita itu jelek , tetapi menurut anak itu bagus dan cantik .
3. Apakah siswa bisa bebas mencoba ide-ide baru di kelas ?	Jadi dikelas saya itu saya suka nanya ke mereka , mereka maunya apa apa mereka mau belajar atau free kelas atau

	mereka sering bertanya pak bagaimana kalau kita nonton video dari proyektor pak dan lain-lain .
4. Bagaimana cara guru membuat siswa semangat belajar?	Yang pertama saya buat mereka semangat belajar yaitu harus dipastikan dulu mereka udah siap apa belum belajar , jadi sebelum mulai pembelajaran itu mereka membawa perlengkapan belajarnya , dan sudah siap melakukan pembelajaran . Kalau mereka sudah siap belajar jadi enak ngajarnya.
5. Apa saja kegiatan yang ibu lakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa?	Kalau membuat kreativitas anak semakin meningkat saya biasa membuat media, biasanya tu dipembelajaran seni dan pengetahuan alam dan saya suruh mereka membuat media dan terserah itu mau diapain , tetapi kertas karton itu mempunyai ciri kreativitas yang berbeda . Nanti dibuat tempel-tempelan . saya teruskan mereka berkarya dengan ide yang mereka punya.
6. Alat atau media apa yang membuat siswa lebih mudah paham?	Media yang menurut saya efektif itu dengan membuat proyektor , jadi anak-anak itu ketika melihat video semangat mereka senang itu yang saya buat .
7. Apakah kelas sudah nyaman untuk belajar bersama?	Kalau untuk kenyamanan disekolah kita udah termasuk nyaman , karena disekolah ini sudah ada infokus tersedia , kebutuhan listrik juga ada dan dilengkapi dengan fasilitas kipas angin
8. Apa kesulitan yang dialami guru saat membuat pembelajaran kreatif?	Kesulitannya itu tentu di siswa , jadi tidak kondusif seperti misalnya mati lampu atau listrik kipas angin ga hidup jadi anak-anak tidak fokus belajar .
9. Bagaimana guru membantu siswa yang malu untuk berpendapat?	Ketika ada siswa pemalu bisa dibilang itu saya selalu melakukan mereka perhatian yang lebih . saya sering ajak komunikasi dan suruh anak-anak memberikan applausw kepada anak itu ketika menjawab agar dia percaya diri .

10. Bagaimana cara guru menilai kreativitas siswa?	Ketika saya lihat dia belajar sesuatu yang dari luar kita harapkan kreatif itu harus bagus . Pemahaman dia ketika belajar sama ketika dia buat aktivitas pembelajaran anak-anak itu senang atau tidak .
--	---

Pembahasan

Siswa juga mengindikasikan bahwa materi disajikan melalui proyektor, siswa juga dapat diajak untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berkaitan dengan tayangan yang baru saja mereka lihat. Langkah ini memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dan juga melatih keterampilan berpikir mereka dalam menganalisis informasi yang diperoleh. Tidak hanya itu, guru mengarahkan siswa untuk bekerja dalam kelompok, di mana setiap kelompok diberikan kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka sesuai minat dan pemahaman masing-masing. Dalam kegiatan kelompok ini, siswa bebas menuangkan ide-ide yang kemudian dipresentasikan di depan kelas, sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Meskipun penggunaan proyektor memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru dalam penerapannya. Salah satu kendala yang sering muncul adalah pemadaman listrik. Saat listrik mati, proyektor tidak dapat digunakan, sehingga guru harus mencari alternatif lain untuk menyampaikan materi tanpa bantuan visual. Ketika situasi ini terjadi, suasana kelas sering kali menjadi kurang terkendali, karena kehilangan elemen visual yang biasanya menarik perhatian siswa. Selain itu, kondisi lingkungan yang panas saat proyektor tidak bisa digunakan juga berdampak pada kenyamanan belajar siswa, yang pada gilirannya dapat memengaruhi konsentrasi dan efektivitas pembelajaran.

Tantangan lain yang dihadapi oleh guru adalah perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi. Di dalam satu kelas, kemampuan akademik dan daya tangkap siswa dapat sangat beragam. Untuk itu, guru kelas 6 di SDN 106163 Bandar Klippah memberikan perhatian lebih kepada siswa yang cenderung pemalu atau kurang percaya diri. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong partisipasi mereka dalam kegiatan kelompok dan diskusi kelas, sehingga setiap siswa merasa dihargai dan memiliki kesempatan untuk berkontribusi. Dengan memberikan dukungan ekstra kepada siswa yang pemalu, guru membantu mereka dalam mengembangkan rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi yang penting dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penggunaan proyektor dalam pembelajaran di SDN 106163 Bandar Klippah telah terbukti meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Metode pembelajaran yang kreatif, seperti kerja kelompok dan presentasi, memperkaya pengalaman belajar dan mengasah keterampilan sosial siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Sanjaya, 2011). Namun, keberhasilan pembelajaran ini juga bergantung pada faktor-faktor teknis dan kemampuan guru dalam mengelola kelas ketika proyektor tidak dapat digunakan. Selain itu, kemampuan guru dalam mengenali kebutuhan individu siswa, khususnya yang memiliki rasa malu atau rendah diri, memainkan peran penting dalam memastikan bahwa semua siswa merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, meskipun terdapat beberapa kendala, upaya guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan siswa menunjukkan komitmen mereka terhadap pembelajaran yang inklusif dan bermakna. Hal ini juga sejalan dengan konsep pendidikan yang menekankan pentingnya memberikan perhatian terhadap perbedaan karakter dan kemampuan setiap siswa, agar mereka dapat berkembang secara optimal baik dalam aspek kognitif maupun afektif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas itu sangat penting, karena :

- a. **Keterlibatan Siswa** : Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan praktek karya dan eksplorasi alam. Mereka aktif berpartisipasi dalam membuat berbagai media pembelajaran, seperti karya seni, alat peraga, atau produk kreatif lainnya, dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar mereka, terutama yang bersumber dari alam.
- b. **Pengembangan Keterampilan Kreatif** : Melalui kegiatan eksplorasi alam dan praktek karya, siswa dapat mengembangkan keterampilan kreatif mereka, seperti kemampuan dalam mengolah bahan-bahan alami (tanah liat, daun, kayu, batu, dll.), merancang media yang efektif, dan mengekspresikan ide-ide mereka melalui seni atau proyek berbasis alam.
- c. **Pemahaman Konsep Alam dan Lingkungan** : Siswa tidak hanya belajar tentang kreativitas, tetapi juga memahami pentingnya alam dan lingkungan sebagai sumber inspirasi dan bahan untuk karya seni. Hal ini mendukung pengembangan kesadaran lingkungan dan penghargaan terhadap alam.
- d. **Inovasi dan Eksplorasi** : Pembelajaran berbasis alam memberikan ruang bagi siswa untuk berinovasi dan mengeksplorasi ide-ide baru. Mereka diberi kebebasan untuk

berpikir out of the box dan menggabungkan berbagai unsur alam dalam karya mereka, seperti menggunakan tekstur, warna, dan bentuk alami dalam desain media atau karya seni mereka.

Analisis Hasil Angket Guru

Setelah melakukan wawancara kami juga memberikan surat angket yang dimana hasil angket tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih semangat yang meningkat dengan peningkatan kompetensi pembelajaran :

Tabel 2. Hasil Angket Guru Kompetensi Pembelajaran

RANAH KOGNITIF – PENGETAHUAN (KNOWLEDGE)		
Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
1. Mengingat	Contoh: Guru dapat melihat siswa aktif mengangkat tangan dan menyebutkan arti jawaban yang sudah diberikan .	Mendefinisikan, menyusun daftar, menamai, menyatakan, mengidentifikasikan, mengetahui, menyebutkan, membuat rerangka, menggaris bawahi, menggambarkan, menjodohkan, memilih
2. Menerapkan	Contoh: Siswa dapat menerapkan karya kreativitas yang dipilih oleh mereka sendiri .	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan memprogramkan, mempraktekkan, memulai.
3. Menganalisis	Contoh : Guru dapat menganalisis meningkatnya keterampilan belajar siswa .	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukan hubungan antara variabel, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian tentang penerapan pembelajaran kreatif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 106163 Klippah menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif berdampak positif. Metode ini mampu meningkatkan kreativitas serta keterampilan belajar siswa. Setiap anak sebenarnya memiliki ide kreatif, namun yang perlu ditekankan adalah bagaimana cara mengoptimalkan ide-ide tersebut. Kreativitas bukan bawaan lahir, melainkan kemampuan yang dapat dipelajari dan dikembangkan. Mengembangkan kreativitas sangat penting karena dalam kehidupan sehari-hari anak-anak sering menghadapi berbagai tantangan. Dengan kreativitas, mereka dapat menemukan solusi masalah, yang juga berdampak pada prestasi akademik mereka. Oleh karena itu, proses pengembangan kreativitas anak perlu mendapatkan perhatian khusus agar dapat berjalan secara maksimal.

Kreativitas sebaiknya mulai dikembangkan sejak usia sekolah dasar karena menjadi fondasi untuk perkembangan tahap berikutnya. Selain itu, pengembangan konsep diri juga sangat penting. Optimalisasi konsep diri siswa memerlukan kerja sama antara guru, orang tua, dan lingkungan. Jika kreativitas dan konsep diri siswa SD berkembang dengan baik, maka akan lahir generasi yang kreatif dan mampu mewujudkan potensi dirinya secara optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Ayub. (2020). Revisi taksonomi pembelajaran Benyamin S. Bloom. *JEDS: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fauzi, & Monawati. (2018). Hubungan kreativitas mengajar guru dengan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pesona Dasar*.
- Guilford, J. P. (1977). *Way beyond the IQ*. Buffalo: Creative Learning Press.
- Ihsan, A., Lutfiyah, S., Solikhah, H. N., & Septyani, L. A. (2023). Analisis tingkat kreativitas melalui kolase pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Panjang. *Penuh Asa: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 479–488.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik*. Pontianak: Yudha English Gallery.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

- Oktaviani, N. T., & Supriyadi, S. (2024). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan market day di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11.
- Putri, A. R., Rahman, B. A., Insani, M. Y. S., & Mayar, F. (2021). Analisis kreativitas siswa sekolah dasar dalam pembelajaran seni melalui kegiatan kolase pada masa pandemi. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 102. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i1.112928>
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sari, K. P., Neviyarni, & Irdamurni. (2020). Pengembangan kreativitas dan konsep diri anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(1), 44–50.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi media peraga dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Ulfa, & Opan, A. (2023). Analisis teori taksonomi Bloom pada pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar*, 13–22.
- Utami Munandar. (1999). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Depdiknas dan Rineka Cipta.
- Utari, R. (1942). Taksonomi Bloom. *Jurnal Tidak Diketahui*, 1–13.
- Wowo. (2012). *Taksonomi kognitif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.