

Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo

Nurus Tsalitsah^{1*} & Muhammad Assegaf Baalwi¹

¹Program studi pendidikan guru sekolah dasar. FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

*Corresponding Author: nurustsalitsah1609@gmail.com

Article History

Received : March 06th, 2024

Revised : March 17th, 2024

Accepted : April 25th, 2024

Abstract: Penerapan media tangram dalam pembelajaran matematika sangat penting untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karenanya, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan desain *One Shot Case Study*. Data dikumpulkan melalui tes dan dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, normalitas, uji hipotesis, dan uji kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian ini yakni, hanya terdapat 17 siswa atau sekitar 54,8% dari siswa yang mencapai KKM, sehingga pembelajaran belum dapat dikatakan berhasil. Hasil uji *run* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,494 > 0,05 yang menyatakan bahwa H_0 diterima atau H_a ditolak. Oleh karenanya bisa disimpulkan tidak ada pengaruh media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Matematika kelas V di SDN Suko 2 Sidoarjo.

Keywords: Kemampuan Berpikir Kreatif, Matematika, Media Tangram

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan utama setiap manusia guna menghindari kebodohan. Pendidikan berarti sebuah langkah, cara maupun tindakan mengajar. Mengajar dapat diartikan sebagai sarana mengubah akhlak dan tingkah laku individu atau sosial untuk mencapai kemandirian menuju kedewasaan melalui pembelajaran, bimbingan dan pembinaan (Pristiwanti dkk., 2022). Pendidikan memegang peran yang krusial dalam mengembangkan karakter siswa, sehingga pendidikan tidak hanya dapat menghasilkan manusia dengan prestasi akademis yang lebih baik tetapi juga manusia yang berakhlak mulia. Rahmani & Widyasari (2017) menyatakan agar pendidikan selalu dapat beradaptasi terhadap perubahan zaman, oleh karenanya perlu adanya inovasi untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan pada aspek-aspek tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara kepada Ibu Fathimatuzzahro, S.Pd. guru kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo pada tanggal 27 Oktober 2023, didapatkan informasi jika masih masifnya penggunaan model pembelajaran *Direct Instruction* atau guru menjadi tokoh utama dalam kegiatan pembelajaran matematika. Situasi ini menyebabkan siswa tidak memiliki banyak kesempatan guna bereksplorasi karena semua pengetahuan telah disampaikan guru, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V kurang

berkembang. Menurut Lutfia dkk., (2023) pembelajaran matematika saat ini kurang melibatkan siswa dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Guru seringkali tidak memberi siswa kesempatan guna membangun pendapat atau pemahaman siswa sendiri tentang konsep matematika. Siswa juga tidak memiliki keleluasaan untuk mengemukakan ide atau jawaban yang berbeda dari apa yang diajarkan. Namun, berpikir kreatif sangat penting agar siswa dapat menemukan solusi untuk masalah belajar, khususnya matematika.

Menurut Wanggi dkk., (2023) strategi pembelajaran abad 21 dirancang untuk mengajarkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Strategi ini juga mengajarkan keterampilan digital seperti pemecahan masalah, kolaborasi, kritis, komunikasi, dan kreativitas. Untuk menghadapi tantangan, siswa harus memiliki kemampuan berpikir kreatif. Sebagai seorang pendidik, guru harus mengetahui dan mampu menerapkan sebuah inovasi untuk mengembangkan proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif. Rahmani dan Widyasari (2017) menyatakan bahwa menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif sangat esensial guna pembelajaran matematika. Situasi ini dikarenakan matematika merupakan pelajaran yang bisa melatih kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis, logis, dan

kreatif. Siswa harus memiliki kemampuan berpikir kreatif guna memecahkan masalah matematika dengan beragam cara, menghasilkan ide kreatif untuk memungkinkan siswa bekerja secara mandiri, dan kreatif saat menghadapi permasalahan. Menurut Wardatun dkk., (2024) kemampuan berpikir kreatif tidak hanya membantu mencapai hasil pembelajaran yang bermanfaat di sekolah, tetapi juga dapat memberikan kecakapan hidup yang bermanfaat di lingkungan masyarakat.

Menurut Putri (2022) kemampuan berpikir kreatif bertujuan untuk mencapai hasil yang tepat dan pasti melalui penemuan ide-ide baru dan unik. Manusia harus mempunyai kemampuan berpikir yang lebih modern terutama kemampuan berpikir kreatif, karena dunia semakin modern. Situasi ini dikarenakan matematika adalah ilmu yang terkait dengan semua aspek pendidikan dan kehidupan. Memahami konsep abstrak, menalar, berpikir logis, dan memecahkan masalah kompleks adalah semua keterampilan yang dipelajari siswa dalam matematika. Menerapkan media pembelajaran konkret demi membantu siswa memahami materi merupakan salah satu alternatif mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Media sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Ulfah dkk., (2016) media pembelajaran bisa dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran guna menarik perhatian dan minat siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengarahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran melalui proses pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Penetapan media dalam pembelajaran menjadi hal yang esensial untuk diperhatikan, tidak semua media pembelajaran sesuai dengan materi dan kondisi yang akan diberikan. Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda. Sebagai contoh dalam pembelajaran matematika, tidak semua media pembelajaran yang digunakan adalah sama; setiap materi pasti menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Hal ini tentu dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tangram merupakan diantara media yang bisa dipergunakan dalam pembelajaran matematika.

Media tangram menurut Rahmani dan Widyasari (2017) adalah permainan edukatif yang terdiri dari *puzzle* persegi dari China yang dipotong menjadi tujuh bagian yang masing-masing terdiri dari beberapa bentuk bangun datar. Menurut Riyanti dkk., (2023) penggunaan tangram

sebagai media pembelajaran geometri bisa meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa tentang konsep geometri serta meningkatkan pemahaman siswa tentang sifat-sifat bangun datar, dan konsep luas.

Menurut Rahmani & Widyasari (2017) media tangram tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu siswa menjadi lebih kreatif. Media tangram juga mudah ditemukan, murah, dan pengguna dapat membuatnya sendiri. Oleh karena itu, tangram dianggap sebagai salah satu media yang bisa mengakomodasi metode pembelajaran serta membantu siswa memahami geometri dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Menurut Khoirina (2016) kelebihan menggunakan tangram dalam pembelajaran yakni dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena membuat pembelajaran menjadi menarik, sehingga akan memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan benda konkret. Tangram dapat menstimulasi siswa untuk menjadi lebih aktif dan terlibat secara interaktif serta membantu siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan. Menurut Lutfia dkk., (2023) penggunaan tangram dalam pembelajaran matematika meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karenanya, siswa harus dilatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Kemampuan ini penting dalam matematika karena memungkinkan siswa menerapkan ide dan pendapat mereka ke dunia nyata dan membiasakan diri dengan situasi dan masalah baru. Berlandaskan keterangan di atas, penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo".

METODE

Jenis penelitian ini yakni pre-eksperimen dengan *one shot case study* sebagai desainnya. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa dalam skema ini ada satu kelompok yang diberi *treatment* kemudian diberi *Posttest*. *Treatment* dalam penelitian ini berupa penerapan media tangram yang diberikan sebelum pemberian *Posttest*. Sebanyak 62 siswa kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo sebagai populasi penelitian ini, sedangkan 31 siswa kelas V-A sebagai sampelnya. Tes merupakan teknik pengumpulan data sedangkan instrumen penelitian ini yakni

lembar tes yang berisi 2 soal dan masing-masing soal memuat 4 indikator kemampuan berpikir kreatif. Lembar tes diberikan untuk menguji kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media tangram pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN Suko 2 Sidoarjo. Analisis data penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22 for Windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini yakni pre-eksperimen *One Shot Case Study* yang merupakan bagian dari penelitian kuantitatif serta menghasilkan data berupa angka. Data dikumpulkan melalui tes uji coba instrumen di kelas V-B, kemudian hasilnya dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS untuk menentukan validitas dan reliabilitas. Menurut Jannah (2016) suatu instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti dengan tepat. Uji validitas dilakukan pada butir soal yang diuji cobakan di kelas V-B. Berikut hasil uji validitas.

Tabel 1. Hasil uji validitas soal

		X1	X2	TOTAL
X1	Pearson	1	.190	.930**
	Correlation			
	Sig. (2-tailed)		.305	.000
	N	31	31	31
X2	Pearson	.190	1	.537**
	Correlation			
	Sig. (2-tailed)	.305		.002
	N	31	31	31
TOTAL	Pearson	.930**	.537**	1
	Correlation			
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	
	N	31	31	31

Berlandaskan tabel di atas, instrumen penelitian dikatakan valid karena nilai Sig.(2-tailed) pada soal X1 yaitu 0,000 dan soal X2 adalah 0,002 yang berarti nilai Sig < 0,05. Adapun hasil uji reliabilitas tersaji pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil uji reliabilitas

Cronbach'sAlpha	N of Items
.796	3

Berlandaskan tabel di atas nilai *Cronbach's Alpha* adalah $0,796 > 0,6$ sehingga dikatakan reliabel atau konsisten. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dikarenakan jumlah sampel penelitian ini kurang dari 50. Berikut hasil uji normalitas.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Nilai	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	.228	31	.000	.822	31	.000

Berlandaskan tabel di atas, terlihat bahwa uji *Shapiro-Wilk* didapatkan nilai Sig $0,000 < 0,05$, sehingga bisa dinyatakan jika data tidak berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan skor nilai *Posttest* yang diperoleh sangat bervariasi. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji *run test*, dikarenakan data tidak berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan uji *run test* adalah jika nilai *Asymp.(2-tailed)* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berikut hasil uji *run test*.

Tabel 4. Hasil uji *run test*
Runs Test

	Nilai
Test Value ^a	79
Cases < Test Value	14
Cases >= Test Value	17
Total Cases	31
Number of Runs	14
Z	-.684
Asymp. Sig. (2-tailed)	.494

a. Median

Berlandaskan Tabel 4 hasil uji *run test* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $0,494 > 0,05$ sehingga bisa dinyatakan jika H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya tidak ada pengaruh media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa dari 31 siswa, memperoleh nilai rata-rata 64,6 dengan nilai maksimum 92 dan nilai minimum 0. Skor rata-rata untuk masing-masing indikator berpikir kreatif dikategorikan sebagai sangat baik, baik, sedang/cukup, kurang, dan sangat kurang. Adapun hasil uji kemampuan berpikir kreatif siswa bisa diperhatikan dari Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Interpretasi kemampuan berpikir kreatif sesuai indikator

Indikator	Persentase	Kategori
<i>Fluency</i> (kelancaran)	75%	Baik
<i>Flexibility</i> (keluwesan)	55%	Cukup
<i>Originality</i> (keaslian)	60%	Baik
<i>Elaboration</i> (elaborasi)	65%	Baik

Tabel 6. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa

Kategori	Kriteria Nilai	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$\geq 76,6$	17	54,83%
Sedang	$67,8 < \text{Nilai} < 76,6$	1	3,22%
Rendah	$< 67,8$	13	41,93%

Berdasarkan Tabel 6 di atas dapat dikemukakan jika sebanyak 17 siswa atau 54,83% berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi. Namun, pembelajaran dengan media tangram dalam penelitian ini tidak dapat dianggap berhasil karena hanya 17 siswa, atau sekitar 54,83% dari jumlah siswa di kelas yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Pembahasan

Dalam penelitian ini, 31 siswa dipilih sebagai sampel pada kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurang dari 85% siswa berada di kategori baik dalam kemampuan berpikir kreatif. Hasil uji *run* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig* (2-tailed) $0,494 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 diterima atau H_a ditolak. Dalam penelitian ini, soal dibuat untuk digunakan sebagai *posttest*. Sebelum melakukan uji coba instrumen pada kelas V-B, peneliti melakukan validasi soal kepada validator untuk memastikan bahwa soal dapat digunakan dengan beberapa revisi sebelum pengambilan data. Setelah itu, soal diuji cobakan pada kelas V-B, dan hasilnya digunakan untuk uji validitas serta reliabilitas. Soal yang valid dan reliabel digunakan pada saat *posttest* setelah pemberian perlakuan (*treatment*) di kelas eksperimen yakni kelas V-A. Peneliti memberikan *treatment* pada kelas eksperimen dengan menerapkan media tangram sebanyak dua kali, yakni materi keliling dan luas bangun datar. Menurut Lutfia dkk., (2023) penggunaan media tangram dapat memberikan keleluasaan kepada siswa guna berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan, dan menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif sehingga pembelajaran lebih

bermakna. Selama *treatment* siswa dilatih untuk menjadi lebih kreatif dalam berpikir matematika. Hal ini didasarkan pada upaya siswa untuk mempelajari bagaimana membuat bangun datar baru dari bangun datar yang ada pada tangram, sebagaimana nampak pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Siswa bereksplorasi dengan media tangram

Selama proses tersebut, siswa mempelajari bentuk bangun datar yang berbeda dari yang ada di tangram sesuai dengan instruksi yang diberikan melalui lembar kerja siswa (LKPD). Hal ini sesuai dengan gagasan Rahmani & Widyasari (2017) bahwa media tangram adalah salah satu jenis permainan edukatif yang dirancang guna mengajarkan siswa tentang bentuk bangun datar dan membangun kemampuan berpikir kreatif siswa. Setelah perlakuan diberikan, peneliti melakukan *Posttest* pada kelas eksperimen yakni kelas V-A. Hasil *Posttest* digunakan untuk uji normalitas dan uji hipotesis. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk*, dan memperoleh nilai $\text{Sig } 0,000 < 0,05$ yang berarti data tidak berdistribusi normal. Oleh karenanya uji hipotesis yang digunakan adalah Uji *run test*. Menurut Adinurani (2022) uji *run* merupakan metode statistik non-parametrik yang menguji keacakan populasi berdasarkan sampel data dengan menghitung jumlah “*run*”. Hasil uji *run test* didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,494$

> 0,05, sehingga dapat diputuskan bahwa media tangram tidak berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN Suko 2 Sidoarjo. Hal ini dikarenakan, skor rata-rata *posttest* yang diterima kurang dari nilai KKM, yang berarti hipotesis nol (H_0) diterima. Terdapat 17 siswa atau sekitar 54,8% dari seluruh siswa di kelas yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sehingga bisa disimpulkan jika penerapan media tangram dalam penelitian ini tidak berhasil. Diduga beberapa faktor berikut menyebabkan hal ini terjadi, diantaranya:

1. Siswa belum terbiasa menggunakan media tangram. Pada dasarnya siswa memang belum mengenal media tangram, sehingga siswa masih merasa asing dengan media tersebut. Pada saat *treatment* dilakukan, peneliti hanya memberikan *treatment* sebanyak dua kali pertemuan. Situasi ini bisa saja menjadi salah satu faktor, karena dengan dua kali pertemuan siswa dirasa masih kurang terbiasa dalam menggunakan media tangram.
2. Terbatasnya media tangram yang digunakan. Pada saat pemberian *treatment* dan *posttest* peneliti hanya menyediakan 15 buah media tangram, sehingga siswa harus bergantian dalam menggunakan media tangram. Hal ini membuat siswa menjadi kurang leluasa dalam menggunakan media tangram tersebut.
3. Instrumen soal yang dianggap sulit oleh siswa. Soal-soal tersebut dirancang untuk menguji kemampuan berpikir kreatif siswa, tetapi meskipun instrument soal dikatakan valid, banyak siswa yang masih kesulitan dalam menyelesaikannya. Situasi ini karena kemampuan berpikir kreatif siswa belum dioptimalkan sepenuhnya.
4. Keterbatasan waktu. Pada saat pemberian *posttest*, siswa hanya diberikan waktu 45 menit untuk mengerjakan soal. Meskipun soal *posttest* hanya terdiri dari 2 soal saja, tetapi soal tersebut dirasa sulit oleh siswa. Sehingga siswa memerlukan waktu yang lebih lama guna menyelesaikan soal tersebut.
5. Siswa bereksplorasi tidak sesuai dengan instruksi. Karena terbatasnya waktu yang diberikan selama *treatment* dan *posttest*, banyak siswa yang bereksplorasi tidak mengikuti arahan yang terdapat pada lembar kerja siswa dan soal *posttest*.

Beberapa faktor tersebut selaras dengan penelitian Khoerudin dkk., (2023) yang menjelaskan jika kesiapan dan kemampuan guru

dalam menyajikan kegiatan pembelajaran juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Menurut Rahmani dan Widyasari (2017) pendekatan kreativitas berpusat pada dorongan kreatif, sosial, dan lingkungan. Dorongan-dorongan tersebut dapat berasal dari diri sendiri serta dari lingkungan sosial dan psikologis. Ni'mah dan Sukartono (2022) menjelaskan peran guru sangat penting dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Dengan berpikir kreatif, siswa dapat mengembangkan motivasi belajarnya yang akan memudahkan guru untuk membimbing dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu, siswa akan memiliki inisiatif dan dorongan dari dalam diri (dorongan internal) untuk mencapai prestasi akademik terbaik siswa. Hal ini sebanding dengan siswa yang berprestasi dengan dorongan orang-orang di sekitarnya (dorongan eksternal).

KESIMPULAN

Hasil penelitian menjelaskan jika media tangram tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN Suko 2 Sidoarjo. Situasi ini terlihat pada 17 siswa atau sekitar 54,8% dari jumlah siswa di kelas yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sehingga pembelajaran dengan media tangram dalam penelitian ini belum dapat dikatakan berhasil. Hasil interpretasi kemampuan berpikir kreatif masing-masing indikator juga membuktikan hal tersebut. Pada indikator *fluency* mendapatkan 75% yang berkategori baik, indikator *flexibility* mendapatkan 55% yang berkategori cukup, indikator *originality* mendapatkan 60% yang berkategori baik, dan indikator *elaboration* mendapatkan 65% yang berkategori baik. Oleh karenanya bisa diputuskan jika tidak ada pengaruh media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo. Setelah dilakukan analisis, ada 5 faktor yang menyebabkan pembelajaran tidak berhasil atau tidak ada pengaruh media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo diantaranya: (1) siswa belum terbiasa menggunakan media tangram, (2) terbatasnya media tangram yang digunakan, (3) instrumen soal yang dirasa sulit oleh siswa, (4) keterbatasan waktu, dan (5) siswa bereksplorasi tidak sesuai dengan instruksi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti kepada dosen pembimbing yang memberikan banyak saran dan gagasan serta kepada SDN Suko 2 Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melaksanakan penelitian.

REFERENSI

- Adinurani, P. G. (2022). *Statistika Non Parametrik (Aplikasi Bidang Pertanian, Manual, dan SPSS)* (1st ed.). CV Budi Utama.
- Jannah, B. P. & L. miftahul (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2). <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>
- Khoerudin, C. M., Alawiyah, T., & Sukarlina, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Teknik Divergent Thinking dan Mind Mapping Dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20, 28.
- Khoirina, Z. (2016). Pengaruh Media Tangram terhadap Hasil Belajar Tema Lingkungan Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Da'Watul Khoir Nganjuk. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 314–323.
- Lutfia, A. L. M., Fathani, A. H., & A. (2023). *Model Pembelajaran Jucama Berbantuan Media Tangram Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*. 18(19), 1–10.
- Ni'mah, A., & Sukartono (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6, 174.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Putri, E. Y. & S. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMPN 02 MERAL. *Prosiding Seminar*, 5(1), 43–54. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.43-54>.
- Rahmani, W., & Widyasari, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 131–136.
- Riyanti, V., Angga, M., Kunci, K., Belajar, H., & Datar, B. (2023). *Pengaruh Media Tangram Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bangun Datar di SD Negeri 07 Bantan*. 7, 15710–15715.
- Sugiyono (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika*, 3(3), 955–961.
- Wanggi, S. L., Santoso, D., & Lestari, T. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi Etnosains Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 2 Pujut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 1920–1926. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1660>
- Wardatun, L., Sukardi, S., & Nursaptini, N. (2024). Pengaruh Model Open Ended Problems Berbantuan Media Big Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 113–118. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1811>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>