

PENGARUH BAHAN AJAR DARI LIMBAH RUMAH TANGGA TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS V SDN KUTASARI 02 CIPARI

Istiqomah¹, Febri Isnawati², Alfi Mukhlis Kurniawan³

^{1, 2, 3}STKIP Darussalam Cilacap, Jl. Raya Karangpucung-Majenang, Karangpucung, Jawa Tengah, Indonesia
Email: gomahisti1211@gmail.com

Article History

Received: 30-04-2025

Revision: 10-05-2025

Accepted: 14-05-2025

Published: 17-05-2025

Abstract. Learners who think creatively tend to understand a problem more easily and more quickly in solving problems. Learners' creativity can be developed through Fine Arts learning with diverse teaching materials, such as household waste. This study aims to find out whether or not there is an influence of teaching materials from household waste on students' creativity in Fine Arts learning class V at SDN Kutasari 02 Cipari. The research method used is quantitative research in the form of pre-experimental design. The researcher used a purposive sampling technique where the sample taken was a class V student. The data was analyzed by one sample T test. The average score of the results of the students' creativity questionnaire after being treated was 82.06. The results of the One Sample T-test hypothesis test showed a significance value of 0.000. The significance value is less than 0.05 at the 95% confidence level, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. So, it can be concluded that the use of teaching materials from household waste has an influence on the creativity of students in Fine Arts learning class V of SDN Kutasari 02 Cipari.

Keywords: Creativity, Household Waste, Fine Art

Abstrak. Peserta didik yang berpikir kreatif cenderung lebih mudah memahami sebuah persoalan dan lebih cepat dalam menyelesaikan masalah. Kreativitas peserta didik dapat dikembangkan melalui pembelajaran Seni Rupa dengan bahan ajar yang beragam, seperti limbah rumah tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh bahan ajar dari limbah rumah tangga terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran Seni Rupa kelas V di SDN Kutasari 02 Cipari. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif bentuk *pre-eksperimental design*. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling dimana sampel yang diambil adalah siswa kelas V. Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan angket serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data dianalisis dengan uji *one sample T test*. Nilai rata-rata dari hasil angket kreativitas peserta didik setelah di beri perlakuan sebesar 82,06. Hasil uji hipotesis *One Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 pada taraf kepercayaan 95% yang artinya H_0 di tolak dan H_a di terima. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar dari limbah rumah tangga memiliki pengaruh terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran Seni Rupa kelas V SDN Kutasari 02 Cipari.

Kata Kunci: Kreativitas, Limbah Rumah Tangga, Seni Rupa

How to Cite: Istiqomah., Isnawati, F., & Kurniawan, A. M. (2025). Pengaruh Bahan Ajar dari Limbah Rumah Tangga Terhadap Kreativitas Peserta Didik pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas V SDN Kutasari 02 Cipari. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3036-3043. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3066>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UUD No.20 Tahun 2003). Pendidikan wajib di Indonesia dimulai dari pendidikan Sekolah Dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa dengan menanamkan pengetahuan dan keterampilan dasar, sejak usia 7 – 13 tahun (Melianti et al., 2023). Seorang individu tidak cukup hanya dengan pengetahuan saja untuk hidup mandiri, namun banyak hal turut berperan penting dalam memenuhi kebutuhan hidupnya seperti kreativitas (Devian et al., 2023).

Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), yang mencakup seni rupa, seni tari, seni musik, dan prakarya (Mujahidin Farid, 2023). Pembelajaran seni rupa secara khusus menyediakan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya melalui kegiatan praktis yang menuntut kepekaan estetika serta kemampuan berpikir kreatif. Agar pembelajaran seni rupa berjalan efektif, diperlukan bahan ajar yang relevan, kontekstual, dan terjangkau. Bahan ajar yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik dinilai lebih bermakna karena menciptakan keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari (Baharun, 2016; Istiawati, 2016).

Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran seni rupa adalah limbah rumah tangga. Pengolahan limbah menjadi media pembelajaran tidak hanya berkontribusi dalam menjaga kelestarian lingkungan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran kontekstual yang mengasah kreativitas peserta didik. Limbah rumah tangga seperti kardus bekas, botol plastik, kaleng, dan bahan sejenis lainnya dapat diolah menjadi karya seni seperti bunga hias, vas, tas, dan karya fungsional lainnya (Ns, 2019). Selain bernilai edukatif, pendekatan ini juga menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan sejak dini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Kutasari 02 Kecamatan Cipari, diketahui bahwa tingkat kreativitas peserta didik masih tergolong rendah. Peserta didik cenderung pasif dalam mengemukakan ide, kurang antusias dalam bertanya, dan cenderung membuat karya yang monoton, seperti gambar pemandangan standar (gunung, matahari, dan sawah). Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik belum terbiasa dengan aktivitas pembelajaran yang menantang dan mendorong eksplorasi gagasan. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah tersebut belum difasilitasi dengan baik,

terutama dalam penyediaan alat dan bahan. Pembelajaran pun lebih berorientasi pada hasil akhir, bukan pada proses kreatif yang dilalui peserta didik.

SDN Kutasari 02 berada di wilayah pedesaan yang memiliki potensi besar dalam hal ketersediaan bahan limbah rumah tangga yang belum dimanfaatkan secara optimal. Dengan pendekatan yang tepat, limbah ini dapat dijadikan sebagai sumber bahan ajar yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas. Hasnawati dan Anggraini (2018) menyatakan bahwa pembelajaran seni menggunakan bahan limbah merupakan pendekatan yang mampu mengembangkan keterampilan dan kreativitas peserta didik secara langsung. Baharun (2016) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan memberikan pengalaman nyata yang mendorong proses berpikir kreatif dan kontekstual.

Sejalan itu, Hasnawati & Anggraini (2018) menyebutkan bahwa pembelajaran seni menggunakan limbah merupakan pembelajaran aplikasi seni yang dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitas peserta didik. Penelitian Baharun (2016), menyatakan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik sebagai bagian dari pembelajaran kontekstual. Dari beberapa penelitian di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan di sekitar peserta didik dapat mendukung proses berpikir kreatif dari peserta didik, dimana peserta didik dapat menghasilkan karya unik, kreatif dan bervariasi dengan bahan yang mudah di dapat.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan relevansi dengan topik ini. Penelitian oleh Mursidik et al. (2015) mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik berbeda-beda tergantung pada kemampuan akademik, dengan siswa berkemampuan tinggi cenderung menunjukkan kreativitas lebih tinggi. Namun, penelitian tersebut berfokus pada matematika, bukan seni. Penelitian Syifa dan Rohman (2023) meneliti hubungan antara gaya berpikir dan tingkat kreativitas berdasarkan indikator Guilford, tetapi tidak mengkaji pengaruh bahan ajar. Sementara itu, Lestari dan Febrianti (2018) meneliti pemanfaatan limbah rumah tangga dalam konteks kewirausahaan mahasiswa. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, fokus utama dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan bahan ajar dari limbah rumah tangga terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan bahan ajar dari limbah rumah tangga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan *pre-experimental design*, dimana dalam jenis penelitian ini, masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat (Sugiyono, 2013). Selanjutnya, peneliti menggunakan bentuk *One-Shot Case Study*, dimana peneliti melakukan perlakuan dalam penelitian untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kelompok eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kutasari 02 Kecamatan Cipari yang beralamat di Jl Ahmad Yani, Desa Kutasari, Kecamatan Cipari, Kabupaten Cilacap. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Kutasari 02 Cipari.

Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan angket serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Angket ditujukan untuk mendapatkan data perkembangan kreativitas peserta didik setelah di berikan perlakuan. Kisi-kisi angket yang akan digunakan merupakan hasil modifikasi peneliti berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh (Mursidik et al., 2015) dan penelitian yang di lakukan oleh (Syifa' & Rohman, 2023) menggunakan skala *likert*. Sedangkan lembar keterlaksanaan pembelajaran digunakan sebagai data dukung dimana peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam modul ajar yang telah dibuat. Peneliti menggunakan teknik *sampling purposive* karena penelitian bahan ajar limbah rumah tangga sesuai dengan mata pelajaran Seni Rupa di SD kelas V dengan jumlah 19 peserta didik. Selanjutnya peneliti menguji hipotesis menggunakan uji *one sample T test* untuk membandingkan rata-rata skor kreativitas peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan suatu nilai standar atau nilai hipotesis tertentu.

HASIL DAN DISKUSI

Kreativitas adalah kemampuan seorang individu dalam menuangkan ide atau gagasan yang baru dan inovatif (Rusanti et al., 2022). Usia anak Sekolah Dasar pada penelitian ini termasuk pada peralihan tahap realisme awal menuju realisme semu. Mereka mulai memahami konsep seperti ruang, perspektif, dan pencahayaan, serta memperhatikan detail dan proporsi (Sit et al., 2016). Berikut adalah klasifikasi angket kreativitas yang peneliti gunakan:

Tabel 1. Klasifikasi kriteria angket kreativitas

Kriteria	Kategori
86-100	Sangat baik
66-85	Baik
46-65	Cukup
26-45	Kurang
0-25	Sangat kurang

Berdasarkan observasi sebelumnya, diketahui bahwa kreativitas peserta didik kelas V rendah, maka peneliti mengklasifikasikan kreativitas pada kategori Kurang (dengan mean: 35). Selain itu bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa sering kali membebani wali murid. Maka peneliti melakukan treatment pada peserta didik kelas V menggunakan bahan ajar limbah rumah tangga untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kreativitas peserta didik. Peneliti mendesain bahan ajar dari limbah rumah tangga untuk memunculkan 4 aspek kreativitas, yaitu *fluency*, *flexybility*, *originality*, dan *elaboration*.

Setelah perlakuan, peneliti mengumpulkan data kreativitas peserta didik melalui angket. Hasil angket menunjukkan bahwa bahan ajar limbah rumah tangga berpengaruh terhadap kreativitas mereka, sebagaimana dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan program SPSS 16.0 adalah pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil uji hipotesis

	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Hasil Angket Kreativitas	19	82.0684	5.85450	1.34312

One-Sample Test						
<i>Test Value = 35</i>						
	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil Angket Kreativitas	35.044	18	.000	47.06842	44.2466	49.8902

Berdasarkan hasil uji *one sample t test* dengan test value 35 serta tingkat kepercayaan 95% menunjukkan nilai signifikansi 0,000. Nilai rata-rata hasil angket kreativitas adalah 82,07 dengan mean difference menunjukkan nilai positif sebesar 47,06. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 (hipotesis 0) di tolak. Dengan hasil signifikansi sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, hal tersebut adalah dasar statistik untuk menolak hipotesis nol (H_0) artinya secara statistik ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan bahan ajar dari limbah rumah tangga terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas V SDN Kutasari 02.

Selama pembelajaran berlangsung, aspek *fluency* terlihat ketika peserta didik mampu menyebutkan dan mengelompokkan berbagai jenis limbah, mengemukakan ide-ide karya seni yang dapat dibuat dari limbah, serta menceritakan proses perolehan limbah yang mereka gunakan. Selama kegiatan membuat karya seni dari limbah berlangsung, terlihat peserta didik

menemui berbagai kendala seperti tekstur atau warna limbah yang beragam, alat yang kurang tajam, terlihat pula peserta didik yang mengulang dalam membuat karyannya karena mereka anggap kurang sesuai, namun mereka dapat mengatasi hal-hal tersebut hingga selesai menghasilkan karya mereka (aspek *flexibility*). Proses membuat karya seni dari limbah dilakukan secara individu, walaupun jenis karya sudah di tentukan, karya yang dihasilkan beragam, baik dari segi ukuran, warna, atau detail kecil yang ditambahkan masing-masing peserta didik pada karya mereka (aspek *originality*). Pada saat pembuatan kertas daur ulang, peserta didik dengan telaten menghancurkan rendaman kertas hingga menjadi bubur kertas, lalu dengan hati-hati menyerap kelebihan air untuk di cetak di atas kain. Selain itu, pada saat pembuatan bunga dan tempat pensil, peserta didik dengan teliti membuat pola dan menyelaraskan berbagai ukuran untuk membuat karya mereka (aspek *elaboration*). Secara umum, peserta didik dapat menunjukkan ke-4 aspek kreativitas sesuai dengan desain bahan ajar yang peneliti gunakan. Hal itu di dukung dengan observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas V. Berikut adalah hasil dari observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti pada tiap pertemuan:

Tabel 3. Hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

Pertemuan Ke-	Jumlah Skor	Presentase
1	70	87%
2	74	92%

Pada tabel hasil pengamatan aktivitas peserta didik, terlihat adanya peningkatan persentase ketercapaian indikator dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, mencapai 92%. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan telah berjalan sesuai dengan rencana dan berhasil menciptakan proses belajar yang aktif dan bermakna. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru kelas, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penggunaan bahan ajar dari limbah rumah tangga yang memberikan pengalaman belajar baru dan kontekstual bagi peserta didik.

Penggunaan bahan ajar yang bersumber dari limbah rumah tangga terbukti mampu menstimulasi perspektif peserta didik terhadap potensi limbah sebagai bahan yang memiliki nilai guna dan estetika. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar (2014) yang menyatakan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui aktivitas yang memberikan pengalaman baru dan menantang. Dalam konteks ini, peserta didik didorong untuk mengubah bahan limbah menjadi karya seni, sehingga menumbuhkan kesadaran lingkungan sekaligus mengasah keterampilan berpikir kreatif. Dari segi aspek *originality* (keunikan ide), peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mengemukakan gagasan orisinal mengenai bentuk karya seni

yang akan dibuat. Ide-ide tersebut muncul melalui stimulasi yang diberikan oleh guru dan media pembelajaran berupa LKPD. Aspek *flexibility* (keluwesan) juga terlihat ketika peserta didik menghadapi berbagai kendala teknis dalam proses pembuatan karya, seperti kesulitan menggunting atau menempel, namun mampu menemukan solusi dan menyesuaikan strategi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan indikator berpikir kreatif menurut Guilford yang mencakup kemampuan untuk mengubah pendekatan saat menghadapi hambatan (Guilford, 1967).

Aspek *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan ide) tampak dalam keragaman bentuk dan warna bunga yang dibuat dari limbah plastik. Peserta didik mampu menggabungkan berbagai warna, bentuk, dan tekstur dengan hasil karya yang variatif, menandakan adanya kelimpahan ide yang dimiliki. Adapun aspek *elaboration* (pengembangan detail), ditunjukkan saat peserta didik dengan teliti membuat pola, memotong, serta menyusun bagian-bagian karya dengan tingkat ketelitian dan keindahan tertentu. Penelitian oleh Treffinger, Young, dan Selby (2002) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan eksperimen akan mendorong peserta didik untuk mengembangkan seluruh aspek kreativitas tersebut.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar dari limbah rumah tangga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik melalui berbagai dimensi kemampuan berpikir kreatif. Strategi pembelajaran yang berbasis lingkungan dan kontekstual tidak hanya membuat pembelajaran lebih bermakna, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif, mandiri, dan inovatif dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Pemanfaatan limbah dapat memberikan pengalaman belajar baru yang berpengaruh terhadap kreativitas peserta didik. Hal itu dapat dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis *One Sample T-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 dengan nilai rata-rata posttest angket kreativitas sebesar 82,07. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 pada taraf kepercayaan 95% yang artinya H_0 di tolak dan H_a di terima. Hal itu di dukung dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti dan wali kelas dimana aspek-aspek kreativitas di tunjukkan oleh peserta didik. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan bahan ajar dari limbah rumah tangga memiliki pengaruh terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran Seni Rupa kelas V SDN Kutasari 02 Cipari.

REFERENSI

- Alfatoni, A. H. (2021). Pengaruh Kreativitas Guru dalam Membentuk Kepribadian Peserta Didik di MTs Al Anshori Qomarul Huda Desa Wajegeseng. *PALAPA*, 9(2), 251–265. <https://doi.org/10.36088/palapa.v9i2.1199>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Devian, L., Desyandri, & Farida Mayar. (2023). Kemampuan Peserta Didik Kelas IV Membuat Karya Montase Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sekolah Dasar. *INVENTA*, 7(2), 140–149. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.2.a7327>
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Hasnawati, H., & Anggraini, D. (2018). Mozaik sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupa menggunakan Metode Pembinaan Kreativitas Dan Keterampilan. *Jurnal PGSD*, 9(2), 226–235. <https://doi.org/10.33369/pgsd.9.2.226-235>
- Istiwati, N. F. (2016). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Adat Ammatoa Dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi. *CENDEKIA: Journal of Education and Teaching*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v10i1.78>
- Lestari, N. D., & Febrianti, A. (2018). Analisis Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan (Pkm-K) Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Kaleng, Kaca, Styrofoam, Kardus, Kulit Telur). *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 6(2). <https://doi.org/10.24127/pro.v6i2.1686>
- Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Yang Ada di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3549–3554. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11580>
- Mujahidin Farid. (2023). Pemanfaatan Konten Multibudaya Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *The Elementary Journal*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.56404/tej.v1i1.48>
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mursidik, E. S. M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matetatika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 23–33. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.69>
- Ns, D. K. (2019). *Pemanfaatan Dan Pengolahan Sampah Organik Dan Non-Organik*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/fz6v8>
- Rusanti, D. D., Naimah, N., & Putro, K. Z. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin di TK Al-Khairiyah Bandar Lampung. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, 13(2), 73. <https://doi.org/10.58836/jpma.v13i2.12861>
- Sit, M., Khadijah, K., Nasution, fauziah, Wahyuni, S., Rohani, R., Nurhayani, N., Sitorus, A. S., Armayanti, R., & Lubis, H. Z. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*. Penerbit Alfabeta, 346. <https://doi.org/979-8433-64-0>
- Syifa', A. M., & Rohman, A. A. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Guilford Berdasarkan Gaya Berpikir Siswa. *Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 5(2), 67–81. <https://doi.org/10.21580/square.2023.5.2.18387>