



Analisis Kreativitas Belajar Siswa SMK Swasta Pelita Bulu Cina

Zulfi Aulia¹, Zulham Siregar², Yusda Novianti³

¹⁻³ STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia

Email : zulfiaulia01@gmail.com siregarzulham20@gmail.com
yusdanovianty@gmail.com

Abstract. Consumable goods are household waste that is no longer used, consumable goods can include plastic bottles, cardboard or household equipment that is no longer used. The use of consumable media for vocational school students in this research is to increase student creativity. This research aims to determine: (1) The process of using consumables as a medium for increasing the creativity of class 10 students in Indonesian history subjects at SMK Pelita Bulu Cina (2) obstacles in using consumables as a medium for increasing the creativity of class 10 students in the field of learning. Indonesian history lessons at SMK Pelita Bulu Cina (3) Supporting factors in the use of consumables as a medium for increasing the creativity of grade 10 students in Indonesian history subjects at SMK Pelita Bulu Cina. This research method uses descriptive qualitative research, data analysis is carried out using descriptive techniques. The research results show that the activity of utilizing consumables through Indonesian history subjects at SMK Pelita Bulu Cina can be used as a medium to increase student creativity both motorically and cognitively and students are able to develop a work according to their own thoughts and imagination..

Keywords: Creativity; Students; ; Consumables; Learning Media; Vocational High School

Abstrak. Pemanfaatan barang habis pakai sebagai alat pendidikan merupakan salah satu cara untuk mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan di SMK Swasta Pelita Bulu Cina berfokus pada pemanfaatan barang habis pakai untuk meningkatkan kreativitas siswa sekaligus berfungsi sebagai media pembelajaran, sehingga mendorong penggunaan media belajar yang ramah lingkungan. Metode penelitian mencakup pelatihan, penerapan praktis, dan kegiatan sosialisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi barang habis pakai dalam kegiatan pembelajaran dapat menghidupkan suasana kelas, menarik minat dan perhatian siswa, terutama saat mereka secara aktif terlibat dalam pembuatan media pembelajaran mereka sendiri. Pendekatan ini memberdayakan guru untuk berinovasi di dalam kelas, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, serta mengurangi kejemuhan siswa. Dengan demikian, barang habis pakai menawarkan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mencegah kebosanan dalam proses pembelajaran..

Kata kunci: Kreativitas; Siswa; Barang Habis Pakai; Media Pembelajaran; Sekolah Menengah Kejuruan

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan berperan dalam peningkatan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, sikap dan nilai-nilai baru dalam masyarakat. Setiap individu dituntut untuk mampu berkarya, menciptakan karya yang berguna baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain disekitarnya guna menyongsong hari depan yang lebih baik. Perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak manusia (Ngalimun dkk, 2013: 43).

Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 67 ayat (3) menyatakan “tujuan pendidikan adalah membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang: (a) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berkepribadian luhur; (b) berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; (c) sehat, mandiri, dan percaya diri; dan (d) toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab.” Untuk itu diperlukan suatu

keterampilan khusus untuk menciptakan suatu karya yang berguna yang dapat diperoleh melalui pembelajaran, salah satunya adalah melalui pembelajaran sejarah Indonesia yang dapat diperoleh pada jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan.

Seorang guru harus mampu mengembangkan potensi, bakat, serta kreatifitas siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan hal tersebut. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran yang dapat merangsang kreatifitas siswa.

Kegiatan pemanfaatan barang habis pakai melalui mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina pada semua siswa kelas 10 dengan dipandu oleh guru bidang study mata pelajaran Sejarah Indonesia. Kegiatan ini dapat merangsang daya kreativitas siswa dalam membuat sebuah karya dengan memanfaatkan barang habis pakai yang ada di lingkungan sekitar, beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mengembangkan hasil karyanya akan dibimbing oleh guru bidang study dengan melakukan pendekatan kepada siswa, hal ini dapat mendorong siswa untuk menyelesaikan hasil karyanya.

Penelitian oleh Sucihartiningsih tahun 2007 menyatakan bahwa Tanpa adanya pengembangan kreatifitas, proses belajar mengajar yang digunakan oleh seorang guru secara tepat pada mata pelajaran tertentu, arah pengembangan mutu pendidikan di negeri ini tidak akan lebih baik walaupun konsep kurikulum yang dirancang, evaluasi yang digunakan, sumber belajar yang dipakai, dan ketersediaan sarana-prasarana yang ada, serta komponen pendidikan yang lainnya telah diupayakan secara maksimal.

Penelitian oleh Nur Laeli Maftukhah dkk tahun 2016 menyimpulkan bahwa Anak-anak yang menikmati menciptakan produk yang unik tumbuh sebagai individu dengan harga diri tinggi, dapat berpikir secara mandiri, datang dengan solusi berbeda untuk masalah dan sadar apa yang dapat mereka lakukan di masa depan dan menumbuhkan kreativitas siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, fokus masalah dari penelitian yang dilakukan adalah: (1) Bagaimana pemanfaatan barang habis pakai sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas 10 pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina? (2) Apa hambatan dalam pemanfaatan barang habis pakai sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas 10 pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina? (3) Apa faktor penunjang dalam pemanfaatan barang habis pakai sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas 10 pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina?.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan: (1) Proses pemanfaatan barang habis pakai sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas 10 pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina (2) Hambatan dalam pemanfaatan barang habis

pakai sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas 10 pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina (3) Faktor penunjang dalam pemanfaatan barang habis pakai sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas 10 pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis ini meletakkan fondasi konseptual untuk memahami potensi pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran dalam menunjang kreativitas siswa kelas 10 SMK Swasta Pelita Bulu Cina. Landasan utama penelitian ini bertumpu pada teori belajar konstruktivisme, yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar mereka. Penggunaan barang habis pakai memberikan kesempatan konkret bagi siswa untuk memanipulasi materi, bereksperimen, dan menciptakan, yang sejalan dengan prinsip konstruktivis bahwa pembelajaran adalah proses membangun makna secara aktif.

Dari perspektif teori kreativitas, penelitian ini berasumsi bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang tepat. Pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran memberikan peluang bagi siswa untuk melatih berbagai aspek kreativitas, termasuk orisinalitas (menemukan kegunaan baru), fleksibilitas (berpikir beragam cara), kelancaran (menghasilkan banyak ide), dan elaborasi (mengembangkan ide). Proses mengubah barang yang dianggap limbah menjadi alat pembelajaran yang bernilai menstimulasi pemikiran divergen dan inovasi.

Penelitian-penelitian sebelumnya, termasuk studi kasus di SMK Swasta Pelita Bulu Cina, menunjukkan hasil yang menjanjikan terkait efektivitas pemanfaatan barang bekas atau limbah sebagai media pembelajaran. Studi ini umumnya melaporkan peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman konsep yang lebih baik, pengembangan keterampilan memecahkan masalah, dan yang terpenting, peningkatan kreativitas siswa. Sebagai contoh, pemanfaatan kardus bekas untuk media pembelajaran matematika di sekolah dasar dan limbah plastik untuk kerajinan tangan di SMK mengilustrasikan bagaimana materi sederhana dapat menjadi katalis untuk pembelajaran yang aktif dan kreatif. Selain itu, pemanfaatan barang bekas sebagai alat musik ritmis di SMP menunjukkan fleksibilitas pendekatan ini di berbagai disiplin ilmu.

Kajian ini memberikan landasan teoretis dan empiris yang kuat untuk menyelidiki lebih lanjut bagaimana pemanfaatan barang habis pakai secara sistematis dan terstruktur dapat diimplementasikan di SMK Swasta Pelita Bulu Cina untuk secara efektif menunjang dan meningkatkan kreativitas siswa kelas 10 dalam konteks pendidikan kejuruan mereka.

Penelitian ini didasarkan pada pemahaman bahwa keterlibatan aktif siswa dengan materi konkret dan relevan, yang difasilitasi oleh penggunaan barang habis pakai, akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pertumbuhan kreativitas mereka.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek yang diteliti adalah guru dan siswa dengan objek penelitian berupa kegiatan pemanfaatan barang habis pakai. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik keabsahan yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis isi. Teknik analisis isi sifatnya sangat umum. Berg (dalam Ulfatin, 2015 :242) menyebutkan teknik analisis isi sebagai proses analisis yang merubah hasil wawancara, catatan lapangan, dan macam-macam keterangan data menjadi informasi yang sistematis. Teknik analisis ini memaparkan tiga hal yaitu objektivitas, sistematis, dan generalisasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggambarkan subjek yang diteliti secara sistematis dan kemudian menggeneralisasikannya berdasarkan kejadian yang diperoleh dilapangan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Indonesia Materi Pemanfaatan Barang Habis Pakai.

Pelaksanaan proses pembelajaran mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dari cakupan tersebut dalam proses pembelajaran harus adanya stimulus atau rangsangan. Dengan adanya stimulus atau rangsangan akan terjadinya interaksi sehingga potensi diri siswa selama proses pembelajaran menjadi terbentuk dan pembelajaran lebih kreatif.

Kegiatan pemanfaatan barang-barang habis pakai yang dilakukan oleh siswa kelas 10 dengan memanfaatkan kardus bekas, koran bekas dan buku LKS lama berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai sarana peningkatan daya kreativitas siswa, hal ini tampak ketika siswa mampu berkreasi sesuai imajinasi mereka sendiri dengan tidak terpaku dengan contoh yang diberikan oleh guru, siswa mampu mengembangkan hasil karya mereka dengan benda-benda pendukung yang telah mereka persiapkan sebelumnya. Catatan penelitian selama kegiatan penelitian, siswa masuk ke kelas tepat waktu, siswa mengikuti kegiatan pemanfaatan barang habis pakai dengan tertib, siswa sangat antusias terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan barang habis pakai, guru mengawasi dan

membimbing siswa kelas 10 SMK Swasta Pelita Bulu Cina selama kegiatan pemanfaatan barang habis pakai berlangsung.

Hambatan Pelaksanaan Kegiatan Pemanfaatan Barang Habis Pakai

Dalam pelaksanaan kegiatan pemanfaatan barang habis pakai melalui pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas 10 SMK Swasta Pelita Bulu Cina, guru mengalami beberapa hambatan. Sebagian besar siswa kurang teliti dalam membuat karya, sehingga terkadang ditemukan hasil karya siswa yang rusak sebelum dinilai oleh guru. Hal tersebut menyebabkan nilai sejarah yang didapatkan siswa menjadi tidak maksimal. Selain itu, barang yang dibawa oleh siswa terlalu banyak, yang mengakibatkan kelas menjadi tidak kondusif karena barang-barang yang tidak dibutuhkan menumpuk di dalam kelas. Keterbatasan waktu dan durasi jam pelajaran juga menjadi kendala. Membuat karya membutuhkan waktu yang lama, sementara fasilitas, sarana, dan prasarana sekolah yang terbatas turut menghambat kegiatan pemanfaatan barang habis pakai pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Hal ini menuntut siswa untuk mencari sendiri sumber belajar, alat, dan bahan sebelum membuat karya dari barang habis pakai.

Faktor Pendukung Pelaksanaan Kegiatan Pemanfaatan Barang Habis Pakai

Hal yang menunjang kegiatan pemanfaatan barang habis pakai pada siswa kelas 10 di SMK Swasta Pelita Bulu Cina yaitu guru memiliki daya kreativitas yang cukup dan berperan aktif dalam pembelajaran. Kegiatan pemanfaatan barang habis pakai ini selain dapat meningkatkan daya kreativitas siswa juga dapat memberikan pelajaran bagi siswa untuk mencintai lingkungan dengan memanfatkan barang-barang habis pakai yang sudah tidak digunakan menjadi barang yang bermanfaat dan memiliki nilai jual tinggi, dengan dilakukannya kegiatan pemanfaatan barang habis pakai ini juga dapat meningkatkan fungsi motorik maupun kognitif siswa.

Dalam pelaksanaan post-test dilakukan sebelum penutupan kegiatan, kemudian guru memberikan evaluasi berupa praktik pembuatan media pembelajaran dari bahan habis pakai ramah lingkungan berikut tabel hasil penilaian terhadap siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina.

Tabel 1. Hasil Penilaian Siswa Pembuatan Media Pembelajaran Dari Bahan Habis
Siswa Kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina

No	Nomor Peserta			Nama Peserta Didik	Nilai
	1	2	3		
1.	0	0	1	ABDUL RAZAQANA	85
2.	0	0	2	ADITYA PRATAMA	85
3.	0	0	3	AHMAD SYAFI'I	85
4.	0	0	4	AIDIL KURNIAWAN	90
5.	0	0	5	AKBAR DZULFADHLI	80
6.	0	0	6	AKBAR MAULANA	80
7.	0	0	7	AL MUSROFI	85
8.	0	0	8	AMSYAR SYAHMI	85
9.	0	0	9	ARGO SRIWIJAYA	80
10.	0	1	0	AZRIL ERLANDA	90
11.	0	1	1	BAYU RAMADHANI	85
12.	0	1	2	BAYU SEGARA	90
13.	0	1	3	DAFFA ARMANDA	80
14.	0	1	4	DAFFA KHAIRY	80
15.	0	1	5	DAMAR ADINATA	90
16.	0	1	6	DEDY AGUSTIAWAN	85
17.	0	1	7	DIMAS AL FACHRI	90
18.	0	1	8	DIMAS GUSTIAWAN	90
19.	0	1	9	DIYO AMANDA	85
20.	0	2	0	EGI RISKI RAMADAN	80
21.	0	2	1	EGI TEGUH WIBOWO	80
22.	0	2	2	ELVAN RAMADHAN	85
23.	0	2	3	FAHMI	90
24.	0	2	4	FAHMI UTOMO	85
25.	0	2	5	FAHRY ANANDA PUTRA	90
26.	0	2	6	FERDI PRADANA	80
27.	0	2	7	IFO SANDY	80
28.	0	2	8	IHSAN ZULFAHRI	85
29.	0	2	9	IQBAL REYDIANSYAH	90
30.	0	3	0	IRFAN GURUH P. SEMBIRING	85
31.	0	3	1	KRISNOHADI	85
32.	0	3	2	M. EVAN SYAPUTRA	90
33.	0	3	3	MAULANA RAPI	80
34.	0	3	4	MUHAMMAD DWI ANDHIKA	90
35.	0	3	5	MUHAMMAD IRFAN ARRASYID	85
36.	0	3	6	MUHAMMAD KHAIRULLAH	90

37.	0	3	7	MUHAMMAD ROFI	80
38.	0	3	8	MUHAMMAD ZAID FALIHAH	90
39.	0	3	9	NAJARUL ILHAM	90
40.	0	4	0	PALWA ALSIHAB	80
41.	0	4	1	PINDU DIMAS PRAYOGA	90
42.	0	4	2	RAGA SANJAYA	85
43.	0	4	3	RAHEL MAHENDRA	80
44.	0	4	4	RAHMAT HIDAYAT	80
45.	0	4	5	RAPI RAMADHAN	90
46.	0	4	6	RIDHO PRATAMA	80
47.	0	4	7	RISKY TRI PAMUNGKAS	85
48.	0	4	8	SATRIO MARDHANI	85
49.	0	4	9	SURYA HIDAYAT	90
50.	0	5	0	TATA PRADIKA	80
51.	0	5	1	YAZHAR FAHMI NAIB	80
52.	0	5	2	YUGA PRATAMA	85
53.	0	5	3	RIYO PRASETYO	80

Berdasarkan data pada tabel penilaian hasil praktik siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina, seluruh peserta didik berhasil mengikuti kegiatan pembuatan media pembelajaran dari barang habis pakai. Dari 53 siswa yang dinilai, seluruhnya memperoleh nilai yang menunjukkan partisipasi aktif dan penyelesaian tugas praktik secara lengkap. Nilai yang tercantum menunjukkan urutan partisipasi, bukan nilai kuantitatif, namun mencerminkan bahwa tidak ada siswa yang absen atau tidak menyelesaikan tugasnya.

Dari observasi guru selama kegiatan, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan tinggi dalam proses pembuatan karya. Mereka menggunakan berbagai bahan bekas yang telah dipersiapkan secara mandiri dan berkreasi sesuai imajinasi masing-masing. Guru memberikan penilaian berdasarkan kehadiran, ketertiban, kreativitas, dan kerapian hasil karya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam menumbuhkan nilai tanggung jawab dan kreativitas siswa.

Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa pendekatan praktik langsung dalam pembelajaran sejarah mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pelestarian budaya dan lingkungan. Dengan mengintegrasikan materi sejarah dan kegiatan kreatif, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga secara aplikatif. Hal ini menjadi bukti bahwa model pembelajaran tematik berbasis proyek mampu meningkatkan kompetensi siswa secara menyeluruh.

Sebagai rekomendasi, kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkala dengan perencanaan waktu yang lebih fleksibel serta pengelolaan ruang kelas yang lebih baik. Dukungan sarana dan prasarana dari pihak sekolah juga sangat diperlukan agar hasil karya siswa dapat lebih maksimal, nilai dan proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pemanfaatan barang habis pakai pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina dapat meningkatkan daya kreativitas siswa baik secara motorik maupun kognitif siswa, siswa mampu mengembangkan sebuah hasil karya menurut pemikiran dan imajinasi mereka sendiri.

Faktor penghambat dalam kegiatan pemanfaatan barang habis pakai melalui mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina yaitu : Sebagian besar siswa kurang teliti dalam membuat sebuah karya, barang yang dibawa oleh siswa terlalu banyak dan akibatnya kelas menjadi tidak kondisional karena barang-barang yang tidak dibutuhkan menumpuk di kelas, waktu dan durasi jam pelajaran yang kurang dan terbatasnya fasilitas, sarana dan prasarana sekolah. Faktor penunjang kegiatan pemanfaatan barang bekas melalui mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Swasta Pelita Bulu Cina yaitu guru memiliki daya kreativitas yang cukup dan berperan aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Afendiyanto, A., & Mutmainah, S. (2015). Pemanfaatan limbah plastik pada pembelajaran seni budaya siswa kelas XII IPA 2 di SMAN 03 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1).
- Alawiyah, M., Sudarti, & Prihandoko, T. (2015). Pengaruh model pembelajaran problem base learning berbasis pemanfaatan barang bekas terhadap sikap ilmiah dan hasil belajar mapel IPA di MTs Kecamatan Jenggawah. *Jurnal Edukasi UNEJ*, 2(1).
- Asropah, Septiana, E., & Indriani, E. (2016). Pemanfaatan barang bekas botol plastik dalam pembuatan vertical garden. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(2).
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who gives a hoot?: Intercept surveys of litterers and disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>
- Hardiningsih, S., & Sujarwo. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 215–225.

- Hartati, T., Darmawan, D., & Mulyasari, E. (2013). Video streaming for creative writing at international elementary school. *Journal of Education and Learning*, 7(1), 44.
- Maftukhah, M., Chrysti, K., & Suhartono. (2016). Pemanfaatan barang bekas dalam peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBK kelas V SD Negeri Karangpoh. *Kalam Cendekia*, 5(1), 43.
- Ngalimun, F., Fadillah, H., & Ariani, A. (2013). *Perkembangan dan pengembangan kreativitas*. Aswaja Presindo.
- Novita, R., & Putra, M. (2016). Using task like PISA's problem to support students' creativity in mathematics. *Journal on Mathematics Education*, 7(1), 32.
- Nurharini, A., & Yuyarti. (2017). Gambang Semarang traditional dance for character building of elementary school students. *International Conference on Theory & Practice*, 57.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2010). *Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang tujuan pendidikan dasar*. Jakarta.
- Risdwiyanto, A., & Kurniyati, Y. (2015). Strategi pemasaran perguruan tinggi swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta berbasis rangsangan pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1–23. <https://doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>
- Rosyid, M. (2016). *Peningkatan kreativitas menggambar ilustrasi dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) melalui penerapan metode inkuiiri terbimbing pada siswa kelas IV SD N Ngancar 1 Giriwoyo Wonogiri* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].
- Sari, E. P., Megawangi, R., & Hatuti, D. (2013). Influence of parenting style on student's creativity in progressive and conventional elementary school in Depok City. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 19(3), 375.
- Setiadi, N. J., & Aryanto, R. (2014). Creativity relevant personal characteristics among Indonesian creative workers. *Journal The Winners*, 15(2), 142.
- Sucihatingsih. (2007). Jantung kreativitas guru dalam menyongsong program sertifikasi dan pendidikan profesi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 26–257.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Prenada Media Group.