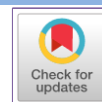


Upaya meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar: A systematic literature review dan bibliometric analysis



Mutia Permata Sari ^{1,a}, Radhiatun Mardhiah ^{1,b}, Mela Damayanti ^{2,c *}

¹ Universitas Negeri Padang. Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, 25171, Indonesia

² Universitas Pendidikan Indonesia. Jl. Dr. Setiabudi No.229, Bandung, 40154, Indonesia

^a MutiaPermata34@gmail.com; ^b radhiatunmardhiah14@gmail.com; ^c meladarmayanti@upi.edu;

* Corresponding Author.

Receipt: 22 May 2024; Revision: 15 August 2024; Accepted: 18 November 2024

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah memberikan pengetahuan tentang model, metode, media serta games dalam pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru guna meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian ini menggunakan metode SPAR-4-SLR. Basis data yang digunakan adalah Google Scholar. Aplikasi untuk menggambarkan data visualisasi peneliti menggunakan vosviewer. Berdasarkan 54 artikel terpilih, peneliti mengidentifikasi berbagai model, metode, media serta permainan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah Dasar. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah PJBL, kooperatif tipe *picture and picture*, Problem Based Learning (PBL), *Creative Problem Solving* (CrPS), RADEC, SAVI, *experiential learning*, *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *talking stick*. Lalu metode yang dapat digunakan *mind mapping*, STEAM, inkuiri terbimbing, dan LSQ (*Learning Start with Question*). Lalu Penggunaan media pembelajaran visual, audio-visual, dan multimedia. Serta permainan dalam pembelajaran seperti tangram, playdough, dan ludo dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Kreativitas, Model, Metode, Media, Permainan, Sekolah Dasar

Efforts to improve the creativity of elementary school students: A systematic literature review and bibliometric analysis

Abstract: The goal of this research is to provide knowledge about models, methods, media, and games in education that can be applied by teachers to enhance elementary school students' creativity. This study employs the SPAR-4-SLR method. The database used is Google Scholar, and Vosviewer is utilized for data visualization. Based on 54 selected articles, the researcher identified various models, methods, media, and games in education that can enhance elementary students' creativity. The models that can be used include PJBL, cooperative learning type *picture and picture*, Problem-Based Learning (PBL), *Creative Problem Solving* (CrPS), RADEC, SAVI, *experiential learning*, *Contextual Teaching and Learning* (CTL), and the *talking stick* method. Additionally, methods such as *mind mapping*, STEAM, *guided inquiry*, and LSQ (*Learning Starts With a Question*) can be employed. The use of visual, audiovisual, and multimedia teaching media, as well as games like tangram, playdough, and ludo, can also increase student creativity. Based on the research findings and conclusions, future researchers are recommended to develop more interactive and engaging educational media to further enhance elementary school students' creativity.

Keywords: Creativity, Models, Methods, Media, Games, Elementary School

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan tahap awal dalam sistem pendidikan formal yang akan menjadi menentu arah pengembangan potensi siswa (Wuryandani et al., 2014.). Tujuan pendidikan di Sekolah Dasar meliputi pembentukan landasan kepribadian siswa agar mereka menjadi manusia Indonesia yang utuh sesuai dengan tingkat perkembangan individunya (Widani et al., 2019). Di era abad ke-21 ini, Indonesia memerlukan individu yang memiliki keunggulan, kreativitas, dan inovasi. Maka Dalam bidang pendidikan, dibutuhkan kurikulum sekolah yang dapat memajukan karakteristik tersebut guna memberikan dukungan kepada siswa dalam mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan serta bakat yang dimiliki. Oleh karena itu, pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar sebaiknya tidak hanya menitikberatkan pada pemahaman materi semata, tetapi juga mengupayakan untuk membangkitkan kreativitas siswa (Nurmala et al., 2021). Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, yaitu kebutuhan realisasi diri (*self-actualization*) dan merupakan kebutuhan tertinggi bagi manusia (sitasi). Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang orisinal, tidak konvensional, dan sangat adaptif dalam merespons serta mengembangkan aktivitas (Muqodas, 2015), Kemampuan berfikir kreatif termasuk pada kemampuan tingkat tinggi (*high order competencies*) (Rudyanto, 2016). Menurut Munandar indikator kreativitas siswa meliputi kemampuan untuk berpikir dengan lancar (*fluency*), keluwesan dalam berpikir (*flexibility*), orisinalitas dalam pemikiran (*originality*), dan kemampuan untuk merinci (*elaboration*) (Susanto, 2019). Kreativitas siswa akan timbul sejalan dengan tantangan atau masalah yang dihadapi oleh mereka (Venda et al., 2016.).

Kreativitas Merupakan hal penting bagi anak-anak terutama di masa sekarang ini, dunia semakin berkembang, kesuksesan hanya dapat dicapai oleh generasi yang memiliki kemampuan kreatif (Rudyanto, 2016). Selain itu Dengan kreativitas, banyak masalah dan tantangan dalam hidup memerlukan kemampuan untuk beradaptasi secara aktif, kreatif, dan cermat dalam menemukan solusi yang inovatif secara efisien dan efektif (Fitriah, 2016). Menurut Peraturan Kemendikbud Nomor 20 Tahun 2016, standar kompetensi lulusan sekolah Dasar mencakup kemampuan perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. Hal ini menegaskan pentingnya kemampuan kreatif sebagai persiapan menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat (Nurmala et al., 2021). Anak-anak dengan tingkat kreativitas yang tinggi cenderung akan menghasilkan lebih banyak karya di masa depan, mereka mampu menciptakan hal-hal baru yang melebihi dari apa yang kita bayangkan (Hasanah et al., 2020).

Ketika membicarakan karakteristik siswa SD yang berusia antara 6 hingga 13 tahun, penting untuk diingat bahwa mereka masih sangat terkait dengan dunia bermain, karena pada periode ini, mereka masih dianggap sebagai anak-anak. Kreativitas dapat muncul pada anak sedini mungkin, dan kita sering melihat ekspresi kreativitas mereka saat bermain. Seiring waktu, kreativitas ini kemudian dapat tersebar ke berbagai aspek kehidupan lainnya (Muqodas, 2015.) Anak-anak yang kreatif sering kali menunjukkan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, minat yang beragam, dan kesenangan dalam berbagai aktivitas kreatif (Venda et al., 2016). Namun, pada kenyataannya tingkat kreativitas siswa masih tergolong rendah dan belum mendapat perhatian yang cukup di lingkungan pendidikan formal. Hal ini dapat dilihat dari minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi mereka menjadi terbatas. Padahal, jika kreativitas ini dikembangkan dengan baik, akan berdampak positif dalam membentuk individu yang memiliki potensi maksimal dan mampu mengembangkan kreativitas mereka secara optimal

(Nurmala et al., 2021) . Untuk menciptakan generasi yang kreatif, guru menjadi ujung tombak dalam hal ini. Mendorong, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan memberikan motivasi bagi perkembangan kreativitas peserta didik (Puspitasari & Wibowo, 2022).

Kreativitas merupakan Keterampilan Abad 21, kreativitas penting bagi siswa agar di masa yang mendatang anak-anak memiliki kemampuan dalam bersaing. Banyak peneliti telah melakukan penelitian mengenai upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar diantaranya Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar (Muqodas, 2015), Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak SD (Hasanah & Suyadi, 2020), Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar (Hagi & Mawardi, 2021), Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Hidayat et al., 2020) dan Penggunaan Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa (Ibad & SH, 2022). Penelitian terdahulu telah banyak membahas mengenai pentingnya mengoptimalkan potensi kreatif sejak usia Sekolah Dasar serta efektivitas model, metode, atau media pembelajaran tertentu dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar, namun cenderung terfokus pada satu aspek saja. Sampai saat ini belum ada penelitian yang secara komprehensif merangkum strategi yang dapat diterapkan oleh guru guna meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar seperti penggunaan model, metode, media serta permainan dalam pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan kajian yang secara komprehensif membahas tentang berbagai strategi guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan menyajikan rangkuman yang terstruktur mengenai model, media, metode, dan permainan yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran guna meningkatkan kreativitas siswa secara menyeluruh. Dengan menyatukan berbagai pendekatan pembelajaran yang sebelumnya hanya dibahas secara terpisah, penelitian ini memberikan wawasan yang lebih komprehensif dan aplikatif bagi para guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan kreativitas siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan praktis mengenai upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Scientific Procedures and Rationales for Systematic Literature Reviews* (SPAR-4-SLR). SPAR-4-SLR bertujuan untuk menyediakan protokol tinjauan yang dapat diandalkan yang dapat digunakan oleh peneliti untuk memandu dan membenarkan ketepatan hasil SLR (Paul et al., 2021). Selain itu, protokol ini memungkinkan dimasukkannya semua data yang diperlukan untuk mendokumentasikan SLR secara komprehensif. Ada tiga tahap utama dalam metode SPAR-4-SLR, yaitu: *assembling*, *arranging*, dan *assessing* (Paul et al., 2021).

Pertama, tahap *assembling*, ada dua sub tahapannya yaitu *identification* dan *acquisition* penelitian ini mengidentifikasi berbagai literatur ilmiah dengan topik utama yaitu upaya meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar. Penentuan *Research Question* diperlukan agar dapat menentukan artikel yang relevan dengan topik penelitian. Ada 6 *research question* yang ditetapkan dalam penelitian ini agar tujuan penelitian dapat tercapai. Dalam pencarian artikel menggunakan beberapa kata kunci yaitu Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar; Media

pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar dan Permainan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar. Pencarian artikel dilakukan dengan menggunakan strategi pencarian yang komprehensif melalui platform *Publish or Perish* (POP). Karya-karya ilmiah yang diperoleh bersumber dari database online google scholar mulai dari tahun 2019 hingga 2024. Pencarian artikel menggunakan kata kunci yang ditetapkan melalui platform *Publish or Perish* (POP) di database google scholar mendapatkan 600 artikel.

Tabel 1. Pertanyaan Penelitian

Indeks	Pertanyaan Penelitian	Tujuan
RQ1	Bagaimana trend tahunan publikasi penelitian mengenai upaya meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar?	Untuk mengetahui jumlah penelian yang membahas upaya dalam peningkatan kreativitas siswa Sekolah Dasar pada tahun 2019-2024.
RQ2	Topik apa yang paling sering diteliti pada bidang kajian upaya meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar?	Untuk mengetahui kepadatan sup topik dalam penelitian pada bidang kajian upaya meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar tahun 2019-2024.
RQ3	Model pembelajaran apa yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar?	Mengidentifikasi berbagai model pembelajaran yang efektif digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.
RQ4	Metode pembelajaran apa yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar?	Mengidentifikasi berbagai metode pembelajaran yang efektif digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.
RQ5	Media pembelajaran apa yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar?	Mengidentifikasi berbagai media pembelajaran yang efektif digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.
RQ6	Permainan apa yang efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar?	Mengidentifikasi berbagai permainan dalam pembelajaran yang efektif digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.

Pada tahap *arranging*, tahap kedua dari tinjauan sistematis ini memiliki dua sub tahapan yaitu *organization* dan *purification*. Pada langkah ini dilakukan proses seleksi secara menyeluruh untuk mengidentifikasi artikel yang relevan dengan kriteria awal. Lalu artikel ini dikelompokkan dengan cermat dengan format excel yang terstruktur yang terdiri dari rincian spesifik seperti penulis, judul, tahun, jumlah kutipan, url artikel. Selama proses pemurnian dilakukan, penulis mengidentifikasi artikel yang tidak terkait atau tidak relevan dengan fokus penelitian. Pada awalnya ada 600 artikel kemudian proses penyeleksian yang ketat yang menyebabkan pengecualian 517 artikel, meninggalkan pilihan 83 artikel jurnal yang sesuai dengan topik.

Selanjutnya adalah tahap *assessing* merupakan tahap terakhir dalam penilaian kesesuaian penilaian artikel jurnal menggunakan metode Analisis pemetaan komputasi bibliometrik menggunakan Vosviewer. Ada berbagai jenis model, metode, media dan permainan dalam pembelajaran yang digunakan guna meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar yang diidentifikasi dalam 54 artikel jurnal. Tahap pelaporan penyajian temuan SLR dilakukan dalam bentuk diagram tabel dan tulisan, yang bertujuan untuk memperjelas hasil yang diperoleh. Selain itu, penelitian ini mengevaluasi keterbatasan yang mungkin timbul.

Assembling	Identification Domain: Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Source types: Journals
	Acquisition Search Mechanism and material acquisition: google scholar Search Period: 2019-2024 Search Keywords: 1. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar 2. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar 3. Permainan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar
Arranging	Organization Kode pengorganisasian: penulis, judul, tahun, jumlah kutipan, url artikel
	Purification Article type excluded: 517 Article type of included: 83
Arranging	Evaluation Metode Analisis: Bibliometric computational mapping analysis using vosviewer
	Reporting Konvensi Pelaporan: diagram, tabel, kalimat.

Gambar 1. Prosedur SPAR-4 SLR

HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi Publikasi Penelitian Mengenai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Tahun 2019-2024

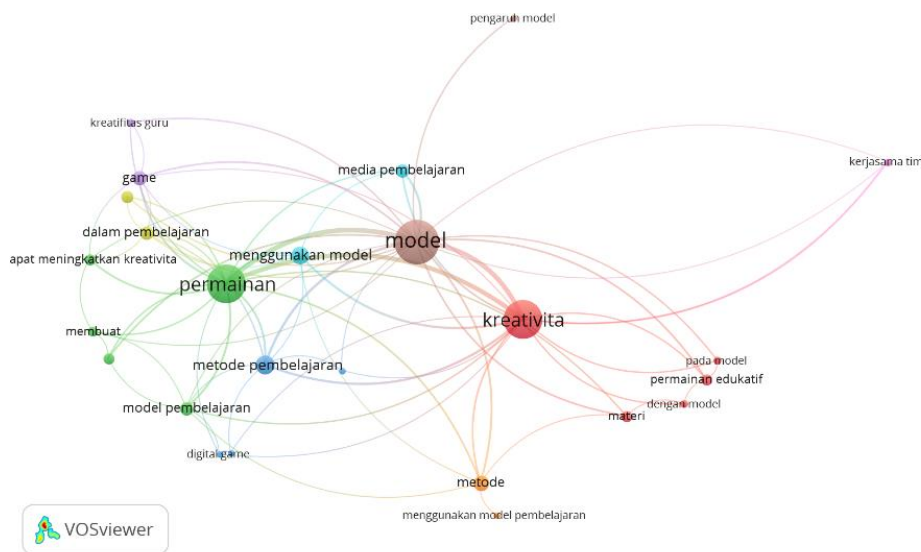
Pertanyaan penelitian pertama dianalisis pada Gambar 2. Gambar 2 menggambarkan perkembangan publikasi penelitian mengenai upaya peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar dari 2019 hingga 2024 dengan mempertimbangkan volume penelitian tahunan mengenai upaya peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah artikel penelitian di bidang ini berfluktuasi. Puncak publikasi penelitian mengenai upaya peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar terjadi pada tahun 2019 dan 2021 dimana sebanyak 13 artikel dipublikasikan. Lalu di tahun 2020 dan 2022 mengalami sedikit penurunan yaitu hanya 12 artikel yang dipublikasikan. Kemudian pada tahun 2023 mengalami penurunan drastis dari tahun sebelumnya yaitu tahun 2019, penurunannya sebanyak 66,67% yaitu hanya ada 4 artikel yang terpublikasi lalu pada 2024 belum ada artikel yang terpublikasi.



Gambar 2. Distribusi Penelitian Mengenai Upaya Dalam Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Tahun Publikasi 2019-2024.

Kepadatan Sub Topik dalam Penelitian pada Kreativitas Siswa Sekolah Dasar pada Tahun 2019-2024

Artikel ini membahas mengenai publikasi artikel tentang kreativitas siswa sekolah dasar pada tahun 2019 hingga 2024, peneliti yang paling banyak menerbitkan artikel kreativitas siswa sekolah dasar perlu diidentifikasi, hal tersebut merupakan suatu keahlian yang bisa dijadikan pedoman atau referensi penelitian selanjutnya. Untuk membantu memvisualisasikan penelitian yang paling banyak membahas mengenai kreativitas siswa sekolah dasar pada artikel ini menggunakan aplikasi vosviewer. Gambar 4 menggambarkan bahwa penelitian dalam bidang kreativitas siswa sekolah dasar dari hasil pencarian menunjukkan bahwa penelitian paling banyak membahas mengenai model serta permainan yang berperan dalam kreativitas siswa sekolah dasar. Hal tersebut menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian mengenai kreativitas siswa sekolah dasar.



Gambar 3. Kepadatan Sub Topik Dalam Penelitian Pada Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar

Model Pembelajaran yang Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada sejumlah artikel terpilih, Jawaban atas pertanyaan penelitian ketiga adalah ditemukan bahwa guru menerapkan berbagai model dalam pembelajaran guna meningkatkan kreativitas peserta didik. Jawaban pertanyaan penelitian keempat ini dianalisis pada Tabel 2.

Tabel 2. Model Pembelajaran Yang Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar

Model Pembelajaran	Frekuensi
Project-Based Learning (PjBL)	10
Creative Problem Solving (CPS)	4
Kooperatif Tipe Picture and Picture	3
Problem-Based Learning (PBL)	3
RADEC (Read-Answer-Discuss-Explain and Create)	2
SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectually)	2
Experiential Learning	1
Contextual Teaching and Learning (CTL)	1
Kooperatif tipe Talking Stick (Tongkat Berbicara)	1

Model pembelajaran pertama yang efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar adalah model pembelajaran *project based learning* (PjBL) (Erisa et al., 2019; Hadiq et al., 2022; Mega Farihatun et al., 2019; Natty et al., 2019; Niswara et al., 2019; L. Setiawan et al., 2021; T. Setiawan et al., 2022; Sukmawijaya et al., 2019; Taupik & Fitria, 2021; Yusikah & Turdjai, 2021). PjBL merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada pengalaman siswa, siswa diberi waktu dan kesempatan, baik secara individu maupun dalam kelompok, untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sesuai dengan situasi lingkungan. Tujuannya adalah untuk merangsang kreativitas siswa, membantu mereka menemukan ide-ide baru, serta membuat dan menghasilkan karya atau produk berdasarkan konsep, teori, atau informasi yang mereka pelajari (Adony Natty et al., 2019). Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan beberapa peneliti terlihat peningkatan tingkat kreativitas peserta didik saat sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *project based learning* (Setiawan et al., 2021; Yusika et al., 2021). Kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan melalui model pembelajaran *project-based learning* dianggap lebih baik daripada model pembelajaran konvensional (Sukmawijaya et al., 2019). Model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) yang efektif serta berfokus pada kreativitas peserta didik, pemecahan masalah serta interaksi antar peserta didik untuk menciptakan suatu produk dan pengalaman belajar yang bermakna (Taupik & Fitria, 2021).

Model Pembelajaran kedua yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CrPS) (Pramesitika et al., 2020; Prawiyogi et al., 2020; Rulyansah et al., 2021; Wansaubun, 2020). Model pembelajaran CrPS berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa karena prosesnya memberikan kebebasan kepada siswa untuk menghasilkan ide atau gagasan pada setiap tahap kegiatan, sehingga meningkatkan efektivitas berpikir kreatif siswa (Pramesitika et al., 2020). Model *Creative Problem Solving* merangsang kreativitas untuk mengatasi tantangan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari siswa di lingkungan sekitarnya, memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan kreativitas mereka serta proses perulangan dalam belajar dapat berkontribusi pada perkembangan dan pematangan kreativitas siswa (Rulyansah et al., 2021). Dengan pembelajaran ini, siswa dapat secara aktif mengeksplorasi dan menemukan beragam ide terkait dengan masalah yang diajukan oleh guru, siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, merangsang pertumbuhan kemampuan berpikir kreatif, rasional, dan logis pada siswa (Wansaubun, 2020). Model *Creative Problem-Solving* mendorong kreativitas dalam menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar mereka dan memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Proses pembelajaran yang berulang dapat memberikan efek positif, seperti kematangan dan perkembangan kreativitas yang semakin baik (Rulyansah et al., 2021).

Model Pembelajaran ketiga yang efektif digunakan agar kreativitas siswa sekolah dasar meningkat adalah model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* (Mabruroh et al., 2020; Pratiwi & Aslam, 2021; Sari & Komalasari, 2023). Dalam penerapan model pembelajaran *picture and picture*, stimulus gambar digunakan sebagai media utama untuk membantu siswa lebih berkonsentrasi dan merasa senang, metode ini mengaitkan pembelajaran dengan permainan sehari-hari mereka, yaitu bermain gambar, sehingga siswa dapat lebih kreatif dan mengembangkan kreativitas

mereka(Sari & Komalasari, 2023). Model pembelajaran *picture and picture* terbukti dapat meningkatkan keaktifan, keberanian, dan kemampuan berpikir kreatif siswa karena mereka diminta menyusun gambar dan menceritakannya (Pratiwi & Aslam, 2021). Menurut Rice dan Roychoudhury Melalui metode *picture and picture*, siswa diberi tanggung jawab sebagai pemecah masalah dengan bantuan media gambar, yang secara langsung mendorong mereka untuk kreatif dalam memberikan jawaban (Mabruroh et al., 2020).

Model Pembelajaran keempat yang efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar adalah model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) (Hagi & Mawardi, 2021; Handayani & Koeswanti, 2021; T. Setiawan et al., 2022). Dalam model Pembelajaran *problem-based learning* (PBL), masalah yang dipilih adalah situasi sehari-hari yang dihadapi siswa (masalah nyata), penyelesaian masalah ini mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sumber belajar yang digunakan sangat beragam sehingga memerlukan kreativitas dari guru, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman diperhatikan, dan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui penyelesaian masalah yang disajikan (Handayani & Koeswanti, 2021).Kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran *problem based learning* mengarahkan siswa untuk berkelompok lalu bekerja sama dan berdiskusi untuk menghasilkan pemikiran kreatif baik dalam menyampaikan pendapat mereka serta menciptakan hasil karya yang mencerminkan kreativitas diri siswa (Hagi & Mawardi, 2021; T. Setiawan et al., 2022).

Model Pembelajaran kelima yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar adalah model pembelajaran RADEC (*Read-Answer-Discuss-Explain and Create*) (Tulljanah & Amini, 2021; Yulianti et al., 2022). Pada tahap terakhir dari model RADEC, yaitu *Create*, secara jelas memfasilitasi pengembangan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS), karena menciptakan adalah level puncak dari HOTS. Kegiatan dalam tahap ini melibatkan pengembangan ide-ide kreatif siswa dalam proses pembuatan produk. Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan ide kreatif mereka dalam sebuah karya tanpa batasan tertentu. Oleh karena itu, pada tahap *Create* ini, kemampuan berpikir kreatif siswa akan terstimulasi dan terbangun (Tulljanah & Amini, 2021; Yulianti et al., 2022).

Model Pembelajaran keenam yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik adalah model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectually*) (Cemara & Sudana, 2019; Lestari, 2020). Model pembelajaran ini melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, serta kedalaman dan keluasan pribadi, menghargai gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa setiap orang belajar dengan cara yang berbeda. Model ini menghubungkan materi dengan realitas yang nonlinear, nonmekanis, kreatif, dan dinamis (Lestari. 2020). Model pembelajaran ini mampu memanfaatkan alat indera baik fisik maupun psikis siswa dalam poses pembelajaran, Hal ini terbukti melalui kegiatan siswa yang mendengarkan dengan seksama penjelasan guru, kemudian secara aktif mencari informasi melalui diskusi, mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), membuat peta pikiran, dan menyampaikan hasil diskusi mereka (Cemara & Sudana, 2019). Jadi dengan penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Model Pembelajaran ketujuh yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar adalah model pembelajaran *experiential learning* (Rohman et al., 2019). *Experiential learning*, juga dikenal sebagai *experiential education* merupakan metode belajar di luar ruangan. Pembelajarannya melibatkan siswa aktif untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Program pendidikan ini

menggunakan pengalaman dunia nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui model ini, murid tidak hanya mempelajari konsep materi, tetapi juga terlibat langsung dalam pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman praktis. Hasil kreativitas dalam penyelesaian tugas siswa yang menggunakan model *experiential learning* terjadi peningkatan (Rohman et al., 2019).

Model Pembelajaran kedelapan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) (Dewi et al., 2019). *Model contextual teaching and learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena menghubungkan materi pelajaran ke dalam konteks nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi yang mereka alami, sehingga merangsang kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dan menciptakan solusi baru (Dewi et al., 2019). Kecakapan berpikir kreatif murid sekolah dasar menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran model konvensional (Dewi et al., 2019).

Model pembelajaran terakhir dalam penelitian ini yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik adalah model Kooperatif tipe *Talking Stick* (tongkat berbicara) (Nilayanti et al., 2019). Model pembelajaran *Talking Stick* adalah salah satu dari berbagai model pembelajaran kooperatif. Model ini menggunakan tongkat sebagai alat bantu, di mana tongkat tersebut menjadi media atau penanda giliran bagi siswa untuk menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran *Talking Stick*, kemampuan berpikir kreatif siswa juga terstimulasi untuk menjawab pertanyaan dari guru seiring dengan perpindahan tongkat. Penggunaan model pembelajaran *Talking Stick* yang inovatif bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa (Nilayanti et al., 2019).

Metode Pembelajaran yang Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada sejumlah artikel terpilih, Jawaban atas pertanyaan penelitian kelima adalah ditemukan bahwa guru menerapkan berbagai metode dalam pembelajaran guna meningkatkan kreativitas peserta didik. Jawaban pertanyaan penelitian keempat ini dianalisis pada Tabel 3.

Tabel 3. Metode Pembelajaran yang Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah dasar

Metode Pembelajaran	Frekuensi
<i>Mindmapping</i>	6
STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics</i>)	3
Metode Inkuiri Terbimbing	1
LSQ (<i>Learning Start with A Question</i>)	1

Metode pembelajaran pertama yang efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar adalah Metode pembelajaran *Mindmapping* (Acesta, 2020; Ananda, 2019; Cemara & Sudana, 2019; Hidayat et al., 2020; Nofitasari et al., 2022; Wulandari et al., 2019). Karena *mindmapping* melibatkan pola kerja otak yang bercabang seperti pohon, pola ini mempermudah proses mengingat setiap materi yang dipelajari mempermudah proses mengingat dan membuat siswa antusias belajar di kelas karena mereka bisa bebas berkreasi dengan gambar dan warna, serta lebih mudah menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah dari guru, Metode ini juga memberikan stimulus melalui kombinasi warna sesuai keinginan mereka, gambar yang relevan dengan materi, dan teks yang mudah dipahami (Hidayat et al., 2020). Selain itu,

mindmapping juga dapat memaksimalkan kinerja otak dengan merangsang imajinasi dan menghasilkan gambar yang menarik saat proses pembuatan *mind mapping*. Lebih lanjut, hubungan yang saling terkait antara ide-ide dan informasi dalam *mind mapping* menghasilkan kemungkinan ide yang lebih kreatif dari siswa serta memudahkan pemahaman terhadap informasi atau materi yang dipelajari karena adanya keterkaitan yang jelas (Nofitasari et al., 2022). Dengan membuat peta pikiran siswa akan berkreasi mengekspresikan imajinasi dan kreativitas yang ada pada otak siswa, peta pikiran yang dihasilkan tentunya bervariasi sesuai dengan kreativitas masing-masing siswa (Cemara & Sudana, 2019). Siswa menganggap metode ini lebih menyenangkan dan siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajarannya (Ananda, 2019). Hasil yang dicapai setelah pembelajaran ini sangat memuaskan, dan terjadi perkembangan dalam pola pikir kreatif siswa di mana mereka mampu memunculkan ide-ide baru, menciptakan gagasan-gagasan baru, serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang (Acesta, 2020). Penerapan metode *mind mapping* dapat menghasilkan dampak positif dalam proses pembelajaran. Ini terbukti dengan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan setelah penerapan metode *mind mapping* (Acesta, 2020; Ananda, 2019; Cemara & Sudana, 2019; Hidayat et al., 2020; Nofitasari et al., 2022; Wulandari et al., 2019).

Metode Pembelajaran kedua yang efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar adalah metode pembelajaran STEAM (*science, technology, engineering, arts, and mathematics*) (Amelia & Marini, 2022; Arsy & Syamsulrizal, 2021; Nurwulan, 2020). STEAM merupakan pembelajaran komprehensif yang mendorong siswa untuk lebih banyak berpikir tentang masalah dunia nyata. Esensi dari pembelajaran STEAM adalah meningkatkan kreativitas siswa dalam mencari solusi untuk berbagai permasalahan (Amelia & Marini, 2022). STEAM memiliki target khusus, di antaranya: (1) *science* yang berarti STEAM mengarahkan siswa untuk mampu menerapkan pendekatan saintifik dalam aktivitas sehari-hari, (2) *technology* yang menekankan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi secara efisien, (3) *engineering* yang mengimplikasikan kemampuan siswa dalam merancang, menerapkan, dan berkolaborasi atas hasil temuan dan pengetahuan, (4) *arts* yang bertujuan untuk menggugah kemampuan siswa dalam berpikir dan bertindak secara kreatif, dan (5) *mathematics* yang menyiratkan kemampuan siswa dalam membaca simbol matematika serta menyelesaikan masalah matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari (Amelia & Marini, 2022). Penerapan STEAM dalam pembelajaran sangat berguna dan bermanfaat. Selain mengembangkan aspek kognitif, pembelajaran STEAM juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa mendatang (Arsy & Syamsulrizal, 2021). Selain itu metode STEAM dapat membimbing siswa untuk memiliki berbagai keterampilan, yaitu keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi (Amelia & Marini, 2022). Metode ini mengarahkan agar siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan pengalaman secara langsung, sehingga mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru saja, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses kegiatan belajar-mengajar (Amelia & Marini, 2022). Dalam pembelajaran dengan metode STEAM, agar materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa misalnya dengan melalui eksperimen dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, matematis, praktis, dan ilmiah dalam memahami pelajaran (Nurwulan, 2020). Setelah kegiatan eksperimen, siswa yang sebelumnya pemalu dan diam saat mendengarkan penjelasan guru, menjadi sangat aktif dan bersemangat dalam sesi diskusi. Hal ini terjadi karena siswa melakukan

praktikum sendiri dan memahami materi pelajaran dengan cara yang kreatif (Nurwulan, 2020).

Metode Pembelajaran ketiga yang efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar adalah metode pembelajaran inkuiri terbimbing (Wahyuni & Witarsa, 2023). Metode inkuiri terbimbing adalah metode pembelajaran di mana guru secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan memberikan contoh langsung yang merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa terdorong untuk menemukan solusi terhadap masalah yang telah diajukan (Wulandini et al., 2022). Metode ini menekankan pada proses belajar di mana siswa mencari dan menemukan materi pelajaran secara mandiri, dengan guru bertindak sebagai pembimbing. Pendekatan ini merangsang rasa ingin tahu siswa, mendorong mereka untuk secara sadar berusaha menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang muncul di pikiran mereka (Wahyuni & Witarsa, 2023). Penerapan metode ini dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif karena siswa terdorong untuk mengekspresikan semua ide yang mereka sukai, menghasilkan pemikiran kreatif atau baru terhadap materi yang diajarkan. Dengan dorongan dari guru sebagai pembimbing, proses belajar menjadi lebih menarik. Pemberian contoh yang beragam namun tetap dalam kerangka kegiatan yang sama memicu perkembangan pemikiran siswa, sehingga mereka mampu menyelesaikan pembelajaran dengan cara mereka sendiri (Wahyuni & Witarsa, 2023).

Metode pembelajaran selanjutnya yang efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar adalah Metode pembelajaran LSQ (*Learning Start with a Question*) (Kamarudin et al., 2021;). LSQ (*Learning Start with A Question*) adalah metode pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bertanya secara aktif. Untuk mendorong siswa menjadi aktif dalam bertanya, mereka didorong untuk memahami materi yang akan dipelajari melalui membaca. (Kamarudin et al., 2021;). Menerapkan model pembelajaran *Learning Start with a Question* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar (Kamarudin et al., 2021;).

Media Pembelajaran yang Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada sejumlah artikel terpilih, Jawaban atas pertanyaan penelitian keenam adalah ditemukan bahwa guru menerapkan berbagai media dalam pembelajaran guna meningkatkan kreativitas peserta didik. Jawaban pertanyaan penelitian keenam ini dianalisis pada Tabel 4.

Tabel 4. Media Pembelajaran yang Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar

Aspek	Media	Frekuensi
Media Visual	Media <i>scrapbook</i>	1
	Media diorama	1
	Media Canva	1
Media Audio Visual	Media video Animasi	2
Media Multimedia	Media <i>macromedia flash</i>	2
	Media <i>Articulate Storyline 3</i>	1
	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i>	1
	Media <i>Crossword Puzzle</i>	1
	Media <i>Smart Land</i>	1

Media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar dalam temuan peneliti dikelompokkan dalam tiga aspek yaitu media visual, audio-visual dan multimedia. Media pembelajaran visual yang efektif digunakan untuk

meningkatkan kreativitas siswa yang *pertama* adalah media *scrapbook*. Media ini mampu menyampaikan informasi melalui kumpulan gambar, foto, cerita, dan catatan yang disusun menarik dalam sebuah album atau buku buatan tangan, sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dikembangkan untuk merangsang imajinasi siswa sehingga dapat meningkatkan kreativitas mereka (Muktadir et al., 2020).

Kedua media diorama, penggunaan media ini dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan diorama, siswa dapat menyusun rangkaian atau konsep sesuai keinginan mereka sendiri, sehingga tidak hanya terbatas pada materi yang disampaikan atau diberikan oleh guru. Media ini memungkinkan siswa yang kurang kreatif untuk mengembangkan bakat mereka. Siswa yang pada awalnya tidak memiliki bakat kreatif, jika terus diajarkan dan diberi kesempatan untuk berlatih, akan mengalami perubahan positif (Ibad & Sh, 2022).

Ketiga media canva, pemanfaatan canva dalam konteks pembelajaran dapat merangsang kreativitas bagi guru maupun siswa. Karena canva memiliki beragam desain menarik dengan fitur animasi, template, serta pengaturan halaman, yang membuat proses desain media pembelajaran menjadi lebih cepat dan praktis. Dengan Canva, pengguna dapat dengan mudah membuat materi presentasi, slide, peta pikiran, dan poster yang relevan untuk kegiatan belajar-mengajar (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Selanjutnya, media pembelajaran audio-visual yang efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah media video animasi. Penelitian mengungkapkan bahwa video animasi dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif (Melati et al., 2023; Rochmania & Restian, 2022). Media ini dapat meningkatkan kreativitas siswa karena animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Melalui penggunaan animasi yang efektif, materi pembelajaran yang kompleks atau abstrak dapat disampaikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa (Melati et al., 2023). Video animasi mampu meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini disebabkan oleh efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran yang baik. Video animasi tidak hanya menarik perhatian siswa di media sosial, tetapi juga sangat berpengaruh dalam merangsang proses berpikir kreatif mereka ketika digunakan dalam pembelajaran (Rochmania & Restian, 2022).

Selanjutnya, media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik adalah media multimedia, yang pertama adalah media *articulate storyline 3*. Media ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Articulate Storyline 3* sangat disukai oleh siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif, sehingga tidak menimbulkan kebosanan. Selain itu, materi yang disampaikan melalui media ini mudah dipahami, yang berkontribusi pada meningkatnya antusiasme dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar (Nurmala et al., 2021).

Kedua media *macromedia flash*, Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran (Dwiana et al., 2021; Novriadi & Desyandri, 2023). *Macromedia Flash* adalah sebuah teknologi audio-visual yang mencakup teks, gambar, suara, animasi, dan elemen lainnya untuk menciptakan konten multimedia. Teknologi ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi, menghindari kejenuhan dan kebosanan pada siswa (Dwiana et al., 2021). *Macromedia Flash* dapat meningkatkan kreativitas

peserta didik karena media ini memperhatikan perbedaan individu siswa, membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan kombinasi tampilan visual, audio, animasi, dan teks, siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga kreativitas belajar mereka dapat ditingkatkan (Novriadi & Desyandri, 2023).

Ketiga media interaktif berbasis aplikasi *wordwall*. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan melalui aplikasi *Wordwall* terbukti secara signifikan meningkatkan kreativitas kognitif siswa. Hal ini disebabkan oleh keunggulan media ini dalam menyajikan materi melalui video, permainan, dan format lainnya yang meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, media ini memungkinkan penggunaan waktu yang lebih efektif dan efisien, meningkatkan interaktivitas antara siswa dan guru, serta meningkatkan aktivitas di kelas dan minat belajar siswa (Happy et al., 2022).

Keempat media *crossword puzzle*, penggunaan media ini memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas siswa. Melalui media *crossword puzzle*, siswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok guna menyelesaikan soal-soal yang disediakan. Proses ini melibatkan berpikir kritis agar soal-soal tersebut dapat terjawab dengan benar. Selain itu, media ini juga dapat menantang daya kreativitas siswa dalam mencoba pemecahan masalah hingga berhasil, sehingga mampu menggali kemampuan berpikir tingkat tinggi serta aspek kemampuan berpikir kritis peserta didik (Niswara et al., 2019).

Media selanjutnya yang dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar adalah media *smart land*. Media *Smartland* menggabungkan permainan yang sudah ada, seperti board game dan *puzzle*. Pada media *Smartland*, *puzzle* dijadikan sebagai misi yang harus diselesaikan oleh siswa. Media *puzzle* dipilih karena *puzzle* bukan hanya permainan untuk bersenang-senang, tetapi juga merupakan permainan edukatif yang dapat mengasah otak anak. Media *Smartland* meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran berbasis tema dengan menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan sesuai tingkat perkembangan siswa, memungkinkan mereka berpikir kreatif. Media ini, berbentuk permainan kelompok, memadukan belajar dan bermain, menjadikan pembelajaran asyik, mudah diingat, dan merangsang kreativitas. (Nuryani et al., 2019).

Permainan Pembelajaran yang Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada sejumlah artikel terpilih, Jawaban atas pertanyaan penelitian ketujuh adalah ditemukan bahwa guru menerapkan berbagai permainan dalam pembelajaran guna meningkatkan kreativitas peserta didik. Jawaban pertanyaan penelitian ketujuh ini dianalisis pada Tabel 5.

Tabel 5. Permainan Pembelajaran Yang Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar

Permainan	Frekuensi
Permainan Tangram	2
Permainan <i>Playdough</i>	2
Permainan Ludo	2

Permainan pertama yang efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar adalah permainan tangram (Nada Mufti et al., 2020; Nugraheni Irawan et al., 2020). Tangram merupakan permainan edukatif yang tahan lama yang dapat dijadikan permainan yang menarik. Permainan ini mampu mengasah imajinasi

siswa dalam merangkai bentuk, melatih kecepatan berpikir, serta mengembangkan kreativitas siswa (Nugraheni Irawan et al., 2020). Tangram merupakan salah satu permainan edukatif yang bisa dibuat dari bahan-bahan yang sederhana. Penggunaan permainan ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain menyenangkan, permainan ini juga melatih imajinasi dan kreativitas siswa. Tangram merupakan sebuah permainan puzzle asal Tiongkok yang terdiri dari tujuh keping bangun datar, termasuk lima segitiga, satu persegi, dan satu jajar genjang. Permainan ini mampu merangsang rasa ingin tahu siswa untuk belajar, baik di dalam kelas maupun secara mandiri. Permainan ini juga memudahkan pemahaman materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa dapat lebih fokus. Selain itu, permainan ini juga membantu siswa menyadari pentingnya memilih media pembelajaran yang tepat melalui berbagai variasi media yang disajikan (Nada Mufti et al., 2020). Jadi dengan penerapan permainan ini dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa (Nada Mufti et al., 2020; Nugraheni Irawan et al., 2020).

Permainan kedua yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik adalah Permainan playdough (Agriana & Hujjatusnaini, 2022; Wantah & Fathimah, 2020). Playdough merupakan media permainan edukatif yang aman bagi anak-anak dan dapat mendukung perkembangan mereka dari berbagai aspek pada usia sekolah. Permainan ini tidak hanya membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional mereka secara menyeluruh, serta aspek perkembangan lainnya. Playdough juga dapat merangsang kreativitas anak karena digunakan dalam proses belajar yang menyenangkan, menjadikan kegiatan bermain tidak memaksa dan sesuai dengan usia anak (Agriana & Hujjatusnaini, 2022). Permainan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar sambil bermain, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, playdough memungkinkan pembuatan mainan sederhana yang aman. Oleh karena itu, pembelajaran melalui pembuatan playdough cukup efektif karena siswa juga dapat memahami pentingnya kerjasama tim sambil belajar (Wantah & Fathimah, 2020). Jadi dengan penerapan permainan ini dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Permainan ketiga yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik adalah permainan ludo (Elya Anastasya & Nur Fajrie, 2020; Nissa & Arini, 2021). Permainan ludo ini sangat mendukung siswa dalam mengembangkan pemikiran kreatif secara efektif, karena mereka dapat menemukan solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah. Permainan ludo dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Anastasya & Fajrie, 2020). Permainan ludo mampu membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan memiliki rasa ingin tahu dalam menjawab soal, karena mereka terlibat langsung dalam penggunaan media tersebut. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami soal dalam pembelajaran (Nissa & Arini, 2021). Jadi dengan penerapan permainan ini dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap berbagai artikel terpilih, ditemukan bahwa guru menerapkan beragam model, metode, media, dan permainan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran yang paling sering digunakan adalah *Project-Based Learning* (PjBL), yang memberi siswa kesem-

patan untuk bekerja secara individual atau kelompok dalam proyek yang relevan dengan materi pelajaran, merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka. Selain PjBL, model lain yang efektif termasuk Kooperatif tipe *Picture and Picture*, *Problem-Based Learning* (PBL), *Creative Problem Solving* (CrPS), RADEC, SAVI, *experiential learning*, *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *Talking Stick*. Setiap model ini memiliki kelebihan masing-masing dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Selain model pembelajaran, berbagai metode seperti *mind mapping*, STEAM, inkuiri terbimbing, dan LSQ (*Learning Start With A Question*) juga ditemukan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Mind mapping, misalnya, memanfaatkan kombinasi gambar dan warna untuk membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan lebih baik, sementara STEAM mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk mendorong pemikiran kreatif dan logis.

Penggunaan media pembelajaran visual, audio-visual, dan multimedia seperti *scrapbook*, diorama, video animasi, *articulate storyline 3*, *macromedia flash*, aplikasi *Wordwall*, dan *crossword puzzle* juga terbukti dapat merangsang kreativitas siswa. Media ini membantu membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Lalu, penerapan permainan dalam pembelajaran seperti tangram, *playdough*, dan ludo juga menunjukkan peningkatan dalam kreativitas peserta didik. Permainan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga melatih keterampilan berpikir kreatif dan *problem solving* siswa.

Secara keseluruhan, berbagai pendekatan pembelajaran yang telah dianalisis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan model, metode, media, dan permainan yang tepat dan inovatif. Ini menekankan pentingnya peran guru dalam memilih dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Kontribusi penelitian ini pada bidang pendidikan adalah sebagai acuan dan landasan bagi guru agar mampu melaksanakan pembelajaran yang dapat memfasilitasi peningkatan kreativitas siswa di sekolah dasar dengan menggunakan model, metode, media serta permainan dalam pembelajaran yang menarik.

DAFTAR REFERENSI

- Acesta, A. (2020). Pengaruh penerapan metode mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 581–586. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.766>
- Agriana, B. M., & Hujjatusnaini, N. (2022). Pendampingan permainan playdough dari tepung untuk meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar di Kelurahan Habaring Hurung. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 60–66.
- Amelia, W., & Marini, A. (2022). Urgensi model pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, and Math (STEAM) untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 291–298.
- Ananda, R. (2019). Edukatif: Jurnal ilmu pendidikan penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. In *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

- Arsy, I., & Syamsulrizal. (2021). Pengaruh pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) terhadap kreativitas peserta didik. *Biolearning Jurnal*, 8(1), 24–26.
- Cemara, G. A. G., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh model pembelajaran SAVI bermuatan peta pikiran terhadap kreativitas dan penguasaan kompetensi pengetahuan IPA siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 351–360.
- Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPA siswa sekolah dasar menggunakan model contextual teaching and learning. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 02(06), 235–239.
- Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyono, A., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis macromedia flash dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 499–505.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1669>
- Elya Anastasya, V., & Nur Fajrie. (2020). *Permainan ludo sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar*. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5018>
- Erisa, H., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoru, A. (2019). Model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.21009/JPD.012.01>
- Hadiq, M. F. Al, Ramadhan, G. M., & Rahayu, D. S. (2022). Pengaruh model project-based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD. *Journal of Elementary Education*, 5(3), 505–509.
<https://doi.org/10.22460/collase.v5i3.10905>
- Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model problem based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 463–471. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.325>
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-analisis model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Happy, N., Dewi, I., & Winata, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wordwall untuk meningkatkan kreativitas kognitif anak dalam pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1).
- Hasanah, N., & Suyadi. (2020). Pengembangan kreativitas dan konsep diri anak sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 162–169.
<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Hayati, F. (2017). Peningkatan kreativitas bermain musik anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan barang bekas. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 84–99.
- Latifah, A. Z., Hidayat, H., Mulyani, H., Fatimah, A. S., & Sholihat, A. (2020). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38–50.
- Ibad, T. N., & SH, N. H. (2022). Penggunaan Media Diaorama dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 49–62. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v5i1.1579>

- Kadek Tri Widani, N., Nyoman Sudana, D., & Gusti Ayu Tri Agustiana, I. (2019). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar ipa dan sikap ilmiah pada siswa kelas v sd gugus i kecamatan nusa penida. In *Journal of Education Technology*, 3(1), 15-21.
- Lestari, N. F. (2020). Efektivitas model pembelajaran savi (somatic, auditory, visual, intellectuallly) dalam meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan keterampilan 4c di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 86-91. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.601>
- Mabrurroh, L. H., Irianto, A., & Yustitia Via. (2020). Pengaruh metode picture and picture terhadap berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 102-108. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.11>
- Mega Farihatun, S., Pendidikan Ekonomi, J., & Ekonomi, F. (2019). Keefektifan pembelajaran project based learning (PjBL) terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 635-651. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31499>
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muktadir, A., Wardhani, P. A., Arif, A., & Wicaksono, J. W. (2020). Media scrapbook dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 146-156. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.16>
- Muqodas, I. (2015a). *Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2).
- Muqodas, I. (2015b). *Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2).
- Nada Mufti, N., Haki Pranata, O., & Rijal Wahid, M. M. (2020). Studi literatur: tangram sebagai media pembelajaran geometri. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 5(2), 91-97.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 3(4), 1082-1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nilayanti, M., Suastra, W., & Gunamantha, M. (2019). Pengaruh model pembelajaran talking stick terhadap kemampuan berpikir kreatif dan literasi sains siswa kelas IV SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 31-40. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v3i1.2865>
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan game ludo untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563-2570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>
- Niswara, R., Muhajir, & Fita Asri Untari, M. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 85-90.

- Nofitasari, D., Anjarini, T., & Suyoto, S. (2022). Penerapan metode mind mapping pada tema indahny kebersamaan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Korowelang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 85-92.
- Novriadi, F., & Desyandri, D. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis macromedia flash dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 1772-1776. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11207>
- Nugraheni Irawan, J., Nanda Priyatama, A., & Fitriani, A. (2020). Pengaruh permainan konstruktif tangram terhadap berfikir kreatif pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 12(1), 37-50. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol12.iss1.art4>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021a). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024-5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021b). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024-5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Nurwulan, N. R. (2020). Pengenalan metode pembelajaran STEAM kepada para siswa tingkat sekolah dasar kelas 1 sampai 3. *Madaniya*, 1(3), 140-146.
- Nuryani, D., & Dasar, S. (2019). Efektifitas media smart land untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Undiksa*, 7(2), 79-84.
- Paul, J., Lim, W. M., O'Cass, A., Hao, A. W., & Bresciani, S. (2021). Scientific procedures and rationales for systematic literature reviews (SPAR-4-SLR). *International Journal of Consumer Studies*. <https://doi.org/10.1111/ijcs.12695>
- Pramestika, R. A., Suwignyo, H., & Utaya, S. (2020). *Model pembelajaran creative problem solving pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar tematik siswa sekolah dasar*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Pratiwi, N., & Aslam, A. (2021). Pengaruh model pembelajaran picture and picture terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3697-3703. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1081>
- Prawiyogi, A. G., Anggraeni, S. W., & Rahayu, T. G. (2020). Penerapan model creative problem solving (CPS) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 7-12.
- Puspitasari, Q. D., & Wibowo, A. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.105>
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh penggunaan media belajar video animasi terhadap proses berfikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435-3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>

- Rohman, A. A., Suryawan, A. I., & Priyanto, I. J. (2019). Penerapan model experiential learning berbantuan media gambar untuk meningkatkan kreativitas kerajinan tangan peserta didik. *Educare*, 7(2), 119-126.
- Rudyanto, H. E. (2016a). Pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran matematika open-ended. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(2).
- Rudyanto, H. E. (2016b). Pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran matematika open-ended. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(2).
- Rulyansah, A., Asmarani, R., & Mariati, P. (2021). Peningkatan creative thinking melalui creative problem-solving berorientasi multiple intelligence: Kajian pada bidang matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 109-115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1925>
- Sari, F. F., & Komalasari, H. Penerapan model picture and picture untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Ringkang: Kajian Seni Tari dan Pendidikan Seni Tari*, 3(01), 24-33.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project based learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis penerapan model pembelajaran project based learning dan problem based learning pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736-9744. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Sukmawijaya, Y., Suhendar, & Juhanda, A. (2019). Pengaruh model pembelajaran stem-pjbl terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pencemaran lingkungan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi (Agustus)*, 9(9), 28-43.
- Taupik, R. P., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap pencapaian hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1525-1531. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.958>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Tulljanah, R., & Amini, R. (2021). Model pembelajaran RADEC sebagai alternatif dalam meningkatkan higher order thinking skill pada pembelajaran IPA di sekolah dasar: Systematic review. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5508-5519. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1680>
- Venda, L., Firosalia, C., Pgsd, K., Universitas, F., & Wacana, K. S. (2016). Efektivitas model pembelajaran tipe group investigation (gi) dan cooperative integrated reading and composition (circ) dalam meningkatkan kreativitas berpikir kritis dan hasil belajar ips siswa kelas 4. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 217-230.
- Wahyuni, R., & Witarsa, R. (2023). Penerapan metode inkuiri untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(1), 203-209.

- Wansaubun, W. A. (2020). Upaya meningkatkan kreativitas dalam memecahkan masalah dengan menggunakan model pembelajaran creative problem solving (CPS). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 3(2), 220-226.
- Wantah, M. E., & Fathimah, S. (2020). Permainan playdoh dalam peningkatan kreativitas anak. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidika*, 4(4), 383-391.
- Wulandari, F. A., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Menggunakan model mind mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 10-16.
- Wulandini, I., Hsb, N. S., Sipahutar, M., Sipahutar, R. P. K., & Tarihoran, S. (2022). Studi literatur: Model pembelajaran inquiri terbimbing dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 109-114.
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan karakter disiplin di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2).
- Yulianti, Y., Lestari, H., Rahmawati, I., Agama, I., & Sahid, I. (2022). Penerapan model pembelajaran RADEC terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1915>
- Yusikah, I., & Turdjai. (2021). Application project based learning models (PjBL) to improve student creativity. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11, 17-25.