

**Upaya Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS
Menggunakan Media Powerpoint Interaktif pada Siswa
Kelas IV SD Priyan Bantul**

Titim Dwi Handayani^{1*}, Abdul Rahim ²

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

³SD N Priyan Bantul, Trirenggo

Email: ¹titimdwh@gmail.com, ²pak_aim@ustjogja.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa kelas IV SDN Priyan dalam mata pelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Priyan dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan media powerpoint interaktif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan empat tahap penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Priyan yang berjumlah 11 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 36,7 dan masuk dalam kategori cukup. Pada siklus I nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 70,8 dan masuk dalam kategori baik. Pada siklus II nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 87,5 dan masuk dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media powerpoint interaktif dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Priyan dalam mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: media pembelajaran, powerpoint interaktif, IPS, kreativitas siswa

Pendahuluan

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Menurut (Trianto, 2015) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Sedangkan menurut Supardi (2011) Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Sardjiyo (2014) menambahkan IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau perpaduan.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa**

Vol. 1 , No. 1, 2022, 385

Titim Dwi Handayani & Abdul Rahim

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi, negara dan agama yang disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan yang mempelajari, menelaah, menganalisis masalah sosial di masyarakat dari berbagai aspek kehidupan.

Tujuan Pembelajaran IPS menurut Kosasih Djahiri (dalam (Susanto, 2011) Sapriya, 2009) adalah (1) Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian/pengetahuan berdasarkan generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdisipliner/komprehensif dari berbagai cabang ilmu, (2) Membina siswa agar mampu mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnya secara pantas dan tepat sebagaimana diharapkan ilmu-ilmu sosial, (3) Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultural maupun individual, (4) Membina siswa kearah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta juga dapat mengembangkan, menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya, (5) Membina siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga negara. Berdasarkan tujuan mata pelajaran IPS di sekolah dasar, siswa diharapkan mampu menyadari gejala sosial yang dihadapi dan memiliki kemampuan menyelesaikan secara logis sesuai dengan nilai-nilai sosial kemanusiaan.

Mengingat perkembangan kognitif siswa SD masih berada pada tahap pra operasional konkrit, maka guru perlu melakukan inovasi pembelajaran agar dapat terlaksana pembelajaran IPS yang bermakna dan mampu mengembangkan kreativitas siswa. Lawrence (dalam Wulandari & Riyanto, 2018) menyatakan bahwa kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti. Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2011) kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar IPS merupakan usaha seseorang untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dengan yang telah ada sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya dalam cabang-cabang ilmu sosial kemudian dipadukan dengan konsep-konsep dasar sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan dan memberikan kebermaknaan bagi kehidupan siswa.

Kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada kenyataannya mengalami hambatan. Fakta tersebut dibuktikan oleh Agus Fajar Setiaji (2016:5) bahwa permasalahan yang dihadapi guru karena a) *problem internal* guru, pada umumnya berkisar pada kompetisi

professional yang dimiliki, baik bidang kognitif seperti penguasaan bahan, bidang sikap seperti mencintai profesinya dan bidang perilaku seperti ketrampilan mengajar, menilai hasil belajar siswa. b) *problem eksternal* guru, pada umumnya terjadi karena media pembelajaran yang kurang efektif, fasilitas belajar yang tidak memadai, dan karakter siswa. Ahmad Syarif (2016:14) menegaskan bahwa a) faktor internal siswa yaitu faktor psikologis siswa yang meliputi kondisi kesehatan siswa, kemampuan siswa (intelektensi), minat siswa dan perhatian siswa terhadap pembelajaran IPS. b) faktor eksternal siswa yang dipengaruhi karena lingkungan keluarga (keadaan rumah/orangtua, kondisi ekonomi), lingkungan sekolah (cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan murid, hubungan murid dengan murid lain, media pelajaran), dan lingkungan masyarakat (media massa, lingkungan sosial). Selain itu, Fahmi Astathi (2017:89) juga menambahkan bahwa guru kurang menguasai materi peta karena latar belakang pendidikan guru, penyampaian materi tidak merujuk pada RPP dan silabus, pola pikir guru terhadap materi mempengaruhi materi yang disampaikan, guru kurang menguasai metode pembelajaran, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran, guru kurang tepat dalam memilih teknik evaluasi, guru tidak menyadari kendala yang muncul didalam diri saat proses pembelajaran berlangsung maupun setelah berlangsungnya pembelajaran. Berdasarkan pemaparan tersebut, hambatan dalam pembelajaran IPS dapat dikatakan bahwa faktor yang memengaruhi tercapainya pembelajaran IPS berasal dari guru dan siswa.

Kesulitan belajar IPS juga terjadi di SD N Priyan, berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 Januari 2022 yang telah dilakukan peneliti di SD Priyan, Tirirenggo, Bantul, Yogyakarta khususnya kelas IV, diketahui proses dan hasil belajar IPS di kelas IV belum maksimal. Ketidakmasimalan tersebut disebabkan oleh beberapa alasan, yaitu : (1) siswa kesulitan menguasai materi, (2) saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang antusias dan merasa malu untuk bertanya atau berpendapat mengenai materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru, dan (3) guru belum sepenuhnya menggunakan alat media pembelajaran, sehingga berdampak pada kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa sulit untuk diajak berdiskusi, dan kurang memahami materi pembelajaran.

Selain permasalahan tersebut nilai hasil belajar IPS siswa kelas IV yang masih tergolong rendah, dari jumlah siswa kelas IVb yaitu 11 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan hanya ada 3 siswa yang memiliki nilai di atas rata-rata KKM. Berdasarkan alasan tersebut, maka sangatlah penting bagi guru memahami karakteristik siswa, bobot materi, model dan media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih variatif dan inovatif dalam mengkonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa**

Vol. 1 , No. 1, 2022, 387

Titim Dwi Handayani & Abdul Rahim

dapat meningkatkan aktivitas, kreativitas siswa yang akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Salah satu cara guru untuk meningkatkan nilai siswa dan kreativitas siswa dalam berfikir yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan berdayaguna. Hal tersebut juga ditegaskan oleh guru kelas, seperti berikut:

“Media pembelajaran itu penting mbak, tapi saya masih terbatas dalam penggunaannya. Jadi ya gak semua pembelajaran saya pakai media, jarang banget mbak saya pakai media, dan paling media yang saya pakai ya itu itu saja sih mbak.” (Pratiwi, guru kelas IVb 19 Januari 2022).

Media pembelajaran menurut Rayanda Asyar (2012:8) dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Selain itu, Sayful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2018) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bisa dikembangkan oleh setiap guru sesuai dengan materi yang diajarkan dan sekreatif guru asalkan tujuan media pembelajaran tidak terlepas. Dalam ini, peneliti memilih media yang dikembangkan dengan sebutan media berbasis PPT atau PowerPoint. Dengan maksud bahwa media PPT dapat menarik perhatian siswa untuk fokus pada mata pelajaran yang sedang berlangsung, karena PPT yang digunakan menarik dan ada animasi sehingga siswa penasaran dan akan mendorong siswa untuk kreatif dalam berfikir, berpendapat dan menciptakan keterampilan. Beberapa penelitian yang juga fokus terhadap keikutsertaan siswa dalam pembelajaran IPS diantaranya :

Sri Wahyuni (2013:12) menjelaskan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas VI dibuktikan dengan hasil observasi pembelajaran yang meningkat. Data awal 35,29% meningkat menjadi 58,82% pada siklus I, dan siklus II meningkat 100%. Nida Nurfadilah (2015:8) juga membuktikan bahwa upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa antara lain : a) memilih topik atau permasalahan yang mampu merangsang siswa untuk berfikir dan bersikap kreatif, b) mendorong siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dengan membangun kerjasama yang kuat dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas, c) mengajari siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif, d) menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa, e) memberikan *reward* di akhir pembelajaran sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang kreatif. Selain itu juga peningkatan kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan 63,25%, pada kategori cukup dan meningkat 17,36% menjadi 80,61% pada siklus II dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan rata-rata presentase telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran memang mampu meningkatkan partisipasi dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan keunggulan dari media pembelajaran adalah mengharapkan keikutsertaan atau partisipasi siswa dalam pembelajaran secara maksimal dan adanya respon siswa dalam mengembangkan pengetahuannya sehingga mampu dan berani menyampaikan pendapat serta pengetahuan yang diketahuinya. Dengan demikian, siswa berani untuk berkreasi baik dari pendapat perkataannya ataupun pendapat perbuatannya terkait materi yang disampaikan. Jika siswa mampu berfikir kreatif maka pemikiran siswa lebih aktif dan sering belajar maka dari itu hasil belajar siswa juga akan terpengaruh. Untuk itu peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas IVb SD Priyan, Trirenggo, Bantul, Yogyakarta dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Ajar *Powerpoint* Interaktif pada siswa Kelas IV SD Priyan".

Metode

Penelitian ini dilaksanakan mulai November 2021 sampai dengan Agustus 2022. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Priyan yang berjumlah 11 siswa yaitu 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan di SDN Priyan, Kelurahan Trirenggo, Kecamatan Bantul.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru sendiri, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsung proses tindakan adalah peneliti (Arikunto, 2017). Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan pada penelitian ini adalah desain Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan dengan empat proses penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Iskandar & Narsim, 2015).

Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui tiga teknik yaitu observasi, wawancara, dan tes. Wawancara digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa sebelum dilakukan tindakan dan setelah tindakan. Narasumbernya adalah guru kelas IV SD Priyan. Tes digunakan sebagai sarana kegiatan pembelajaran guna peneliti melakukan observasi. Karena pada aspek kreativitas terdapat aspek karangan yaitu hasil tulisan siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan teknik observasi yang mana peneliti akan melakukan observasi dengan memperhatikan indikator kreativitas yang sudah dibahas pada Bab kajian teori. Hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti dan guru akan didiskusikan untuk dianalisis bersama untuk menemukan berbagai kelemahan proses pembelajaran dan untuk mencari solusi

kelemahan tersebut. Hasil diskusi yang berupa solusi berbagai kelemahan tersebut kemudian dijadikan acuan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

Data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan teknik deskriptif yaitu suatu cara dalam penelitian menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif karena peneliti mencoba menggambarkan keadaan yang sebenarnya mengenai intensitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas berfikir anak. Menurut Sunarti & Rahmawati (2014) persentase dapat dicari menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{Sp}{Smax} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

Sp = Jumlah skor yang diperoleh

Smax = Skor maksimal

Menurut Acep Yoni (2012), hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu :

1. Kriteria sangat baik jika anak memperoleh nilai 76%-100%.
2. Kriteria baik jika anak memperoleh nilai 51%-75%.
3. Kriteria cukup jika anak memperoleh nilai 26%-50%.
4. Kriteria kurang jika anak memperoleh nilai 0%-25%.

Dalam penelitian tindakan kelas ini ditetapkan kriteria keberhasilan sesuai dengan prinsip belajar tuntas yaitu siswa diharapkan dapat menguasai: 1) sekurang-kurangnya 70% siswa mencapai KKM (70), 2) rata-rata kelas mencapai 70.

Hasil dan Pembahasan

Telah dilaksanakan penelitian tindakan kelas IV SDN Priyan yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa IVb SDN Priyan pada mata pelajaran IPS. Strategi yang dipilih untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah media *powerpoint* interaktif. Media *powerpoint* dapat dijadikan sebagai media interaktif karena memiliki fasilitas untuk mendukung adanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran (Dewi & Manuaba, 2021).

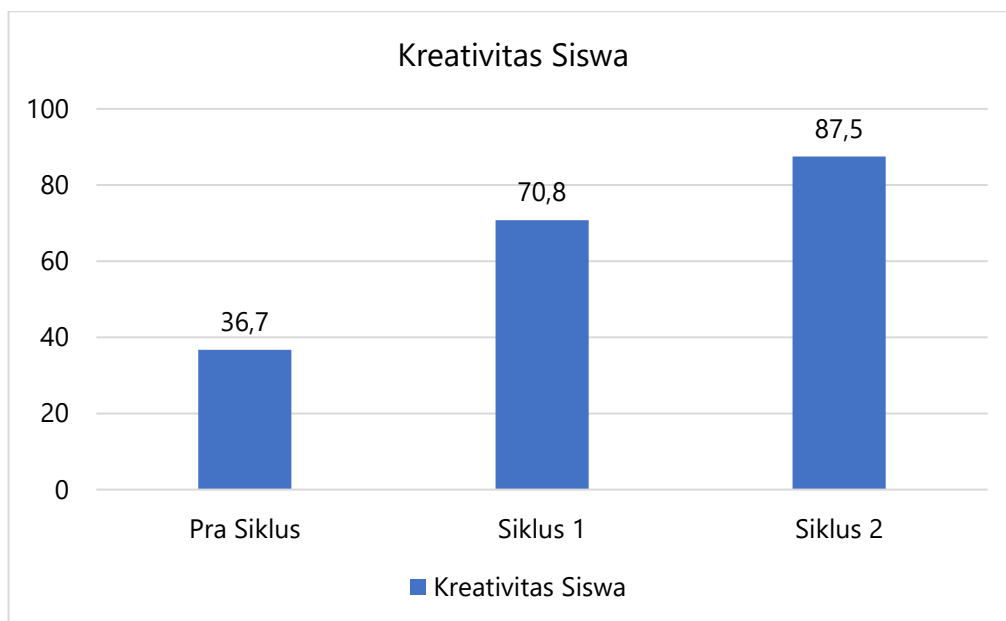
Penggunaan media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kreativitas siswa telah terbukti berhasil. Peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kreativitas Siswa

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah	417	775	958
2.	Nilai Rata-rata	36,7	70,8	87,5
3.	Kriteria	Cukup	Baik	Sangat Baik
4.	Sangat Baik	0 (0,00%)	2 (18,18%)	9 (81,82%)
5.	Baik	0 (0,00%)	9 (81,82%)	2 (18,18%)
6.	Cukup	9 (81,82%)	0 (0,00%)	0 (0,00%)
7.	Kurang	2 (18,18%)	0 (0,00%)	0 (0,00%)

Dapat dilihat berdasarkan tabel di atas, bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan. Pada pra siklus jumlah nilai kreativitas siswa adalah 417 dan nilai rata-rata 36,7. Kreativitas siswa pada pra siklus masuk dalam kategori cukup. Jumlah siswa yang kreativitasnya masuk dalam kategori cukup ada 9 orang setara dengan 81,82%. Jumlah siswa yang kreativitasnya masuk dalam kategori kurang ada 2 orang setara dengan 18,18%. Kemudian pada siklus I jumlah nilai kreativitas siswa adalah 775 dan nilai rata-rata 70,8. Kreativitas siswa pada siklus I masuk dalam kategori baik. Jumlah siswa yang kreativitasnya masuk dalam kategori baik ada 9 orang setara dengan 81,82%. Jumlah siswa yang kreativitasnya masuk dalam kategori sangat baik ada 2 orang setara dengan 18,18%. Berikut ini disajikan grafik kreativitas siswa pada siklus I.

Pada siklus II jumlah nilai kreativitas siswa adalah 958 dan nilai rata-rata 87,5. Kreativitas siswa pada siklus II masuk dalam kategori sangat baik. Jumlah siswa yang kreativitasnya masuk dalam kategori sangat baik ada 9 orang setara dengan 81,82%. Jumlah siswa yang kreativitasnya masuk dalam kategori baik ada 2 orang setara dengan 18,18%. Berikut ini disajikan grafik kreativitas siswa pada siklus II. Berikut ini disajikan grafik kreativitas siswa pada dari pra siklus sampai dengan siklus II.



Gambar 1. Peningkatan Kreativitas Siswa

Penggunaan media *powerpoint* interaktif telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wijaya (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran menjadi lebih baik sehingga kreativitas siswa menjadi lebih meningkat. Hal ini sesuai dengan pengertian dari media yaitu alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan (Sadiman, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian, maka hipotesis tindakan dari penelitian ini yaitu melalui Media *Powerpoint* Interaktif dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa Kelas IV SD Priyan Trirenggo Bantul telah terbukti benar. Penelitian dilakukan hanya sampai siklus II karena pada siklus II hasil penelitian sudah memenuhi indikator keberhasilan sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus III.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media ajar *powerpoint* maka akan meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Priyan Trirenggo Bantul pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 36,7 dan masuk dalam kategori cukup. Pada siklus I nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 70,8

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa**

Vol. 1 , No. 1, 2022, 392

Titim Dwi Handayani & Abdul Rahim

dan masuk dalam kategori baik. Pada siklus II nilai rata-rata kreativitas siswa adalah 87,5 dan masuk dalam kategori sangat baik.

Ucapan Terimakasih

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SDN Priyan karena telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian serta kepada siswa kelas IV SDN Priyan yang telah bersedia menjadi subjek pada penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asyhar, R. (Jakarta). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. 2012, Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Dewi, N. L., & Manuaba, I. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* , 76-83.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Iskandar, D., & Narsim. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa*. Cilacap: Ihya Media.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardjiyo. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Setiaji, M. A. (2016). Problematika Guru IPS Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Social Studies*, 1-10.
- Sunarti, & Rahmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa**

Vol. 1 , No. 1, 2022, 393

Titim Dwi Handayani & Abdul Rahim

Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wijaya, Y. K. (2015). Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Menggambar Dengan Menggunakan Media Slide Shiw Berbasis Powerpoint di TK Permata Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 227-223.

Wulandari, S., & Riyanto, A. A. (2018). Peningkatan Kreativitas Melalui Media Kertas Kokoru pada Anak Usia Dini di TK Kartika XIX-43 Cimahi. *Jurnal Cerita*, 52-65.

Yoni, A. (2012). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.