

**PENGUNAAN MEDIA FLIP BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN
BERBICARA DAN BERFIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS 5
SDN KRATON 2 MAOSPATI MAGETAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Ayu Ambarwati¹, Purwandari³, Heny Prasetiowati³
^{1,2,3,4} PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun
ayuambar976@gmail.com

ABSTRACT

This Classroom Action Research aims to improve speaking skills and creative thinking of 5th grade students with the use of flip book media at SDN Kraton 2 Maospati Magetan. The subjects used are Class V A Semester 2 students in the 2022/2023 academic year totaling 21. Using 2 cycles with the stages of planning, implementation, observation and reflection. Based on the table the level of achievement of student learning outcomes in the initial conditions showed the class average daily test scores 57.5 of 21 students, 2 students scored 80, 5 students scored 70, 5 students scored 60, 4 students scored 50 and 5 students scored 40. Then implemented PTK cycle I and obtained the results of the average value of students 70.00, 13 students have not completed learning. The results of class action research in cycle II showed an increase in the level of achievement of student learning outcomes, namely the average score of the daily test class to 81.75 from 21 students 1 student got a score of 60, 1 student got a score of 65, 4 students scored 75, 8 students got 80, 2 students got a score of 85, 2 students got a score of 90, 1 student got a score of 95 and 2 students got a score of 100. With a percentage of classical learning completeness of 95.00% and a percentage of classical learning incompleteness of 5.00%, it means that students' speaking and creative thinking skills have improved.

Keywords: *creative thinking, media flip book, speaking skills*

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan berpikir kreatif siswa kelas 5 dgn penggunaan media flip book di SDN Kraton 2 Maospati Magetan .Subyek yang digunakan adalah siswa Kelas V A Semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 sejumlah 21.Menggunakan 2 siklus dgn tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan tabel tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada kondisi awal menunjukkan rata-rata kelas nilai ulangan harian 57,5 dari 21 siswa, 2 siswa mendapat nilai 80, 5 siswa mendapat nilai 70, 5 siswa mendapat nilai 60, 4 siswa mendapat nilai 50 dan 5 siswa mendapat nilai 40.Kemudian dilaksanakan PTK siklus I dan diperoleh hasil nilai rata rata siswa 70,00, 13 siswa belum tuntas. Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II menunjukkan peningkatan pencapaian hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata kelas ulangan harian menjadi 81,75 dari 21 siswa 1 siswa dgn nilai 60, 1 siswa nilai 65, 4 siswa dgn nilai 75, 8 siswa nilai 80, 2 siswa nilai 85, 2 siswa nilai 90, 1 siswa mendapat nilai 95 dan 2 siswa mendapat nilai 100. Dengan prosentase tuntas belajar klasikal 95,00% dan prosentase belum tuntas belajar klasikal 5,00% artinya keterampilan berbicara dan berpikir Kreatif siswa ada peningkatan .

Kata Kunci : *berfikir kreatif, media flip book, keterampilan berbicara*

A. Pendahuluan

Berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, ide atau gagasan dari pembicara kepada pendengar. Dalam penyampaian informasi, secara lisan dari seorang pembicara harus dapat dan mampu menyampaikannya dengan baik dan benar agar informasi dapat diterima pendengar. Untuk menjadi pembicara yang baik, harus mampu menangkap informasi secara kritis dan efektif. Hal ini berkaitan dengan aktivitas dimana seorang penyimak mampu menangkap informasi dengan baik.

Menurut KBBI berbicara berasal dari kata dasar bicara yang berarti pertimbangan pikiran (Kemdikbud, 2020). Lebih lanjut kata berbicara diartikan sebagai berkata, bercakap, dan melahirkan pendapat dengan perkataan. Selain itu, Cambridge Advanced Learner's Dictionary berbicara menjelaskan bahwa (*speak*) adalah kegiatan mengucapkan kata-kata, menggunakan suara, melakukan percakapan dengan seseorang (*to say words, to use the voice, or to have a conversation with someone*) (Walter, 2017). Lebih lanjut, menurut Mukti dalam (Mulyati & Cahyani, 2015:3.3) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-

kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sementara itu menurut Djago dalam (Mulyati & Cahyani, 2015:3.3) menjelaskan bahwa berbicara adalah menyampaikan pesan melalui bahasa lisan.

Tarigan, (2008:16) menjelaskan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau sebuah kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Pakar lain yang juga menjelaskan definisi dari berbicara yaitu Mulgrave dalam (W. et al., 2017: 11.9) menjelaskan bahwa berbicara merupakan kemampuan seseorang mengucapkan bunyi bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran baik secara langsung maupun lewat teknologi digital.

Perkembangan teknologi digital di abad 21 ini merupakan suatu tantangan yang sangat kompleks bagi manusia. Dimana teknologi sangat membantu didalam mendapatkan informasi berbagai hal. Oleh karena itu, perlu dituntut untuk menguasai beberapa kompetensi diantaranya yaitu kemampuan berpikir kreatif dan berpikir inovatif. Dalam menghadapi pembelajaran di abad 21, setiap orang

harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan teknologi informasi dan komunikasi (Hidayah, 2017:127). Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu faktor dari kegiatan sebuah pembelajaran. Dapat dikatakan berhasil dengan melihat aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan, (Wulandari, 2022). Keterampilan berpikir kreatif dibutuhkan oleh setiap orang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menemukan solusi dalam sebuah permasalahan. Keterampilan berpikir siswa sebagai generator dalam memunculkan ide terkait dengan hasil belajar. Berpikir kreatif juga disebut dengan berpikir tingkat tinggi meliputi kegiatan menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi.

Salah satu keterampilan berpikir yang dapat dikembangkan dalam diri siswa yaitu keterampilan berpikir kreatif untuk menghasilkan ide-ide baru yang berguna, serta ide alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah (Abidin, 2016: 231). Uraian tentang kemampuan berfikir kreatif adalah sebagai berikut; (1) Berfikir Lancar (Fluency); (2) Berfikir Luwes (Flexibility); (3) Selalu berfikir Orisinal

(originality); (4) Dilakukan secara rinci (Elaboration); (5) Menilai (Elaboration) (Mahmud, 2011: 135).

Keterampilan berpikir kreatif juga mempunyai permasalahan lain yaitu lemahnya proses pembelajaran karena proses pembelajaran di Indonesia lebih mengedepankan filosofi “vocal teacher, silent student (guru berbicara, murid diam)”. Ini terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang dimilikinya dan lebih menekankan pada hafalan (Amarta, 2013: 250).

Keterampilan berpikir kreatif ini merupakan salah satu standar proses pendidikan dasar dan menengah pada kurikulum 2013 mengatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sehingga keterampilan berpikir kreatif perlu ditingkatkan terhadap diri siswa (Kemendikbud, 2020:22)

Agar permasalahan keterampilan berbicara dan berpikir kreatif dapat diatasi dengan solusi yang baik maka pembelajaran di sekolah sangat perlu ditingkatkan. Pembelajaran yang di temukan di sekolah masih bersifat konvensional, dimana guru masih menyampaikan sajian materi secara langsung pada siswa. Materi tersebut disajikan tahap demi tahap oleh guru dan memastikan bahwa semua konsep sudah disampaikan kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus kreatif di dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran.

Penggunaan konten atau media sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat membantu siswa lebih memahami makna dari pembelajaran. Salah satu media yang tepat dalam pembelajaran adalah Flip Book. Media ini adalah salah satu jenis media berupa buku cerita bergambar yang berisi serangkaian gambar visual yang beragam dari satu laman ke laman berikutnya, yang saat laman-laman tersebut dibolak-balik secara cepat, gambar tersebut tampak teranimasi oleh gerakan tersimulasi atau beberapa gerak lainnya. Ardianto (Ardianto, 2019:28-38) menjelaskan bahwa flipbook adalah lembaran-lembaran kertas yang mirip seperti album atau kalender berukuran 21 x 28

cm. Selain itu flipbook merupakan teknologi buku digital atau e-book tiga dimensi yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat. Sibuk ini merupakan halaman yang bisa dibuka seperti membaca buku di layar monitor.

Flip Book adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Ide Flip Book yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi kini diadopsi oleh banyak vendor untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik dan sebagainya. Software yang disediakan oleh vendor ini kini mampu membuat animasi Flip Book dengan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video dan audio juga bisa disisipkan dalam Flip Book yang kita buat. Salah satu multimedia yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif adalah menggunakan multimedia flip book. Hal ini disebabkan karena dapat menambah motivasi belajar siswa dan dapat memengaruhi prestasi hasil belajar siswa. Penggunaan Flip Book juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Penelitian lain yang mendukung adalah disertasi yang dilakukan oleh Ulfa Tenri Batari pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan valid berdasarkan penilaian dari beberapa orang ahli. Setelah dilakukan uji coba, ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar yang dikembangkan praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah dasar untuk siswa kelas 5.

Relevansi penelitian Ulfa dengan penelitian ini terletak pada objek yang dikembangkan dan metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan bahan ajar dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Perbedaannya terletak pada topik dan subjek penelitiannya. Penelitian Ulfa mengangkat topik pembelajaran bahasa Indonesia yang diintegrasikan dengan kearifan sastra lokal berupa cerita rakyat. Adapun subjeknya adalah siswa kelas 5 sekolah dasar.

Berkaitan dengan uraian diatas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 SDN Kraton 2 kecamatan

Maospati kabupaten Magetan tentang kemampuan berbicara siswa sangat rendah. Untuk memperbaikinya peneliti berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Penggunaan Media Flip Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Berpikir Kreatif Pada Siswa kelas 5 SDN Kraton 2 Maospati Magetan Tahun Pelajaran 2022 / 2023”.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas 5 SDN Kraton 2 Maospati Magetan Tahun Pelajaran 2022 / 2023. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5A, dengan 21 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Sumber data primer guru dan siswa kelas 5A dan sumber data sekunder Media flip book dalam pelaksanaan pembelajaran, hasil wawancara dan hasil tes unjuk kerja siswa. Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang dipakai untuk mencari dan mengumpulkan keterangan yang ada dalam suatu penyelidikan, data yang

penulis perlukan adalah data tentang nilai prestasi.

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpul data data dari kegiatan yang sudah dilaksanakan secara sistematis dengan mengamati gejala-gejala yang terjadi pada subyek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Metode Tes

Metode tes adalah metode pengumpulan data dengan cara mengukur gejala-gejala (fenomena) secara teliti dengan memakai instrumen berupa soal-soal yang harus dikerjakan oleh responden.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu metode atau cara pengumpulan data atau informasi dengan menggunakan dokumen sebagai sumber penyelidikan.

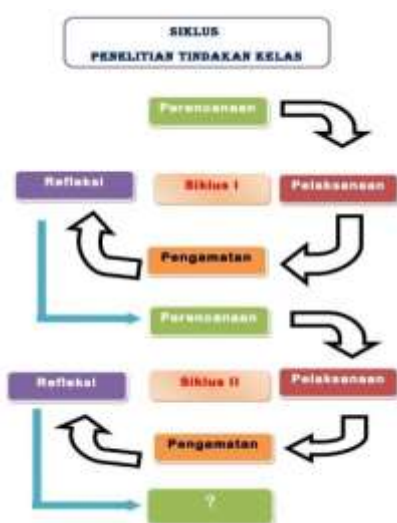
Rincian Siklus Penelitian

- Penelitian Tindakan Kelas ini akan membahas pelajaran Tema 9 pada kompetensi dasar ketrampilan berbicara dilaksanakan pada obyek siswa Kelas VA Semester 2 SDN Kraton 02 Maospati Magetan Tahun Pelajaran 2022 / 2023 dengan jumlah 21 siswa.
- Dalam penelitian ini digunakan 2 siklus dan dari setiap siklus ada 2

pertemuan . Tahapan setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

- Masing-masing siklus berlangsung 1 pertemuan.
- Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- Permasalahan yang belum dapat dipecahkan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus I direfleksikan bersama tim peneliti dalam suatu pertemuan bersama atau kolaborasi, untuk mencari penyebabnya.
- Selanjutnya peneliti membuat rencana atau merencanakan berbagai langkah perbaikan untuk diterapkan dalam siklus II.

Penelitian tindakan kelas ini dapat dijabarkan ke dalam alur penelitian menggunakan model Kemmis dan Taggart yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Alur Siklus Penelitian

Instrumen Penelitian

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah :

1. Penilaian kinerja untuk menilai sebuah kemampuan memprediksi, mengobservasi dan menjelaskan.
2. Post test untuk mengukur hasil belajar siswa.
3. Lembar observasi untuk melihat kelemahan atau kelebihan guru.
4. Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia 3.4 menganalisis informasi yang disampaikan pada paparan iklan dari media cetak atau elektronik.
5. Lembar kisi-kisi dan Lembar soal ulangan harian.
6. Lembar analisis penilaian formatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pembahasan Hasil Observasi

Tindakan Siklus I

Berdasarkan tabel tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada kondisi awal menunjukkan rata-rata kelas nilai ulangan harian 57,5 dari 21 siswa 2 siswa mendapat nilai 80, 5 siswa mendapat nilai 70, 5 siswa mendapat nilai 60, 4 siswa mendapat nilai 50 dan 5 siswa mendapat nilai 40. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Siswa tuntas belajar 7 siswa prosentase tuntas belajar 35,00%, siswa belum tuntas belajar 14 siswa prosentase belum tuntas belajar 65,00% nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 80. Setelah dilaksanakan pembelajaran berbicara dan berfikir kreatif dengan media flip book pada Siklus I nilai rata-rata kelas ulangan harian menjadi 70,00 dari 21 siswa, 8 siswa mendapat nilai 60,7 siswa mendapat nilai 70, 4 siswa mendapat nilai 80, 2 siswa nilai mendapat 90.

Presentase tuntas belajar klasikal meningkat dari kondisi awal dari 35,00% menjadi 60,00% setelah dilaksanakan siklus I, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan penelitian ini yaitu 75% siswa tuntas belajar.

Dari hasil wawancara ketika kegiatan refleksi pembelajaran tentang ketertarikan siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan media Flip book menunjukkan bahwa pada kondisi awal dari 21 siswa yang tertarik 7 siswa sebanyak 35,00%, 4 siswa cukup tertarik sebanyak 20,00%, siswa yang kurang tertarik 9 siswa sebanyak 45,00%. Setelah dilaksanakan siklus I terjadi peningkatan dari 21 siswa 13 siswa tertarik sebanyak 60,00%, 5 siswa cukup tertarik sebanyak 25,00%, 3 siswa kurang tertarik sebanyak 15,00%. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan media Flip Book mencapai rata-rata 65,65%, pada siklus I. Ada peningkatan ketrampilan berbicara dan berfikir kreatif dengan media flip book pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan perlu dilanjutkan ke siklus II.

Pembahasan Hasil Observasi Tindakan Siklus II

Berdasarkan tabel tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada kondisi awal menunjukkan rata-rata kelas nilai ulangan harian 57,5 dari 21 siswa 2 siswa mendapat nilai 80, 6 siswa mendapat nilai 70, 4 siswa mendapat nilai 60, 4 siswa mendapat nilai 50 dan 5 siswa mendapat nilai 40.

Berdasarkan tabel tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada kondisi awal menunjukkan rata-rata kelas nilai ulangan harian 57,5 dari 21 siswa 2 siswa mendapat nilai 80, 6 siswa mendapat nilai 70, 4 siswa mendapat nilai 60, 4 siswa mendapat nilai 50 dan 5 siswa mendapat nilai 40. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75,00, siswa tuntas belajar 7 siswa prosentase tuntas belajar 35,00%, siswa belum tuntas belajar 13 siswa prosentase belum tuntas belajar 65,00% nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 80. Setelah dilaksanakan pembelajaran berbicara dan berfikir kreatif dengan media flip book pada Siklus I nilai rata-rata kelas ulangan harian menjadi 70,00 dari 20 siswa, 8 siswa mendapat nilai 60, 6 siswa mendapat nilai 70, 4 siswa mendapat nilai 80, 2 siswa nilai mendapat 90.

Hasil Penelitian tindakan Kelas pada siklus II menunjukkan terjadi peningkatan pada tingkat pencapaian hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata kelas Ulangan harian menjadi 81,75 dari 21 siswa 1 siswa mendapat nilai 60, 1 siswa mendapat nilai 65, 4 siswa mendapat nilai 75, 8 siswa mendapat 80, 2 siswa mendapat nilai 85, 2 siswa mendapat nilai 90, 1 siswa mendapat nilai 95 dan 2 siswa mendapat nilai

100. Dengan prosentase tuntas belajar klasikal 95,00% dan prosentase belum tuntas belajar klasikal 5,00%, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Nilai rata-rata kelas pada kondisi awal 57,5 meningkat menjadi 70,00 pada siklus I 50,00 point diatas KKM, dari siklus I ke siklus II meningkat mendapat 81, 75. 16,75 point di atas KKM. Prosentase tuntas belajar klasikal meningkat dari kondisi awal dari 35,00% menjadi 60,00% setelah siklus I, dan menjadi 95,00% setelah siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian ini yaitu ditetapkan 75,00% siswa telah tuntas belajar.

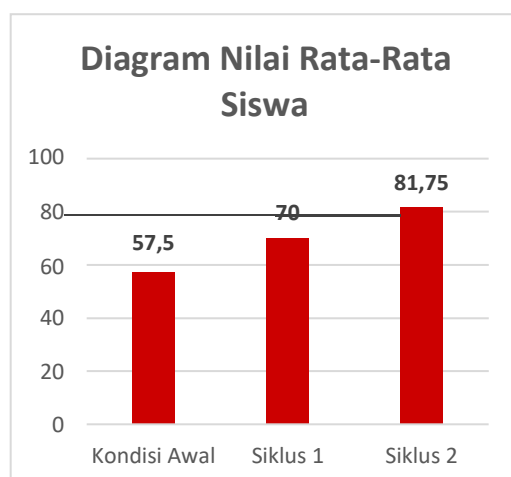
Dari hasil wawancara ketika kegiatan refleksi pembelajaran tentang ketertarikan siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk kompeensi berbicara dan berfikir kreatif dengan media flip book menunjukkan bahwa pada kondisi awal dari 21 siswa yang tatarik 7 siswa sebanyak 35,00%, 4 siswa cukup tertarik sebanyak 20,00%, siswa yang kurang tertarik ada 9 siswa sebanyak 45,00%. Setelah dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas siklus I terjadi peningkatan dari 21 siswa 13 siswa tertarik sebanyak 60,00%, 5 siswa cukup tertarik sebanyak 25,00%, 3 siswa kurang

tertarik sebanyak 15,00% dan setelah dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas siklus II terjadi peningkatan dari 21 siswa 15 anak tatarik sebanyak 75,00%, siswa yang cukup tertarik 5 anak sebanyak 20,00%, siswa yang kurang tertarik ada 1 anak sebanyak 5,00%, ketertarikan siswa ini memacu keaktifan belajar siswa terbukti kemampuan berbicara, kreatifitas dan hasil belajar siswa meningkat.

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Berbicara dan berfikir kreatif dengan flip book mencapai rata-rata 65,65%, pada siklus I dan meningkat menjadi 91,30% pada siklus II .Artinya kriteria keberhasilan dalam penelitian ini 75% siswa dapat menunjukkan bahwa keaktifan berpikir dengan sungguh-sungguh, dalam proses pembelajaran pada siklus I dan 90,40% pada siklus II berarti siswa sudah dapat memecahkan masalah kurangnya kemampuan berbicara dan berfikir kreatif dengan baik. Dengan demikian maka suasana pembelajaran lebih menarik, siswa aktif dalam pembelajaran berbicara dan berfikir kreatif dengan media flip book . Kemampuan guru dan hasil belajar siswa sudah meningkat, dan Penelitian tindakan kelas berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pencapaian nilai rata-rata kelas dapat dilihat dalam diagram ini.

Gambar 1 Diagram Nilai Rata-rata Siswa



D. Kesimpulan

Pembelajaran dengan media flip book dapat meningkatkan keaktifan siswa, keterampilan berbicara dan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran pada siswa kelas V A Negeri Kraton 2 Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, J., Rohaeti, E. E., & Afrilianto, M. (2016). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Smp Kelas Viii Pada Materi Bangun Ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*,1(4),779.

Amarta, Risyeh. 2013. *Agar Kamu Menjadi Pribadi Kreatif*. Yogyakarta: Sinar Kejora.

Ardianto, Chandara Ertikanto dan I Dewa Putu Nyeneng. 2019. Pengaruh Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Aneka Sumber Belajar Terhadap Hasil belajar Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika (JPF)*, 7(1) 28-38.

Hidayah, Trapsilasiwi Setiawani. 2016. Proses Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 MI Al-Qodri 1 Jember dalam Pemecahan Masalah Matematika Pokok Bahasan Segitiga dan Segi Empat ditinjau dari Adversity Quotient. *Jurnal Edukasi UNEJ*,III(3):21-26.

Kemdikbud. (2020). *KBBI V*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.

Mulyati, Y., & Cahyani, I. (2015). *Keterampilan Berbahasa Indonesia di SD* (2nd ed.). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung

W., S. T., Mulyati, Y., Syarif, M., Yunus,
M., Werdiningsih, E., & Pramuki,
B. E. (2017). *Pendidikan Bahasa
Indonesia di SD* (1st ed.).
Tangerang Selatan: Universitas
Terbuka.

Wulandari, I. P. (2019). Berpikir Kreatif
Matematis dan Kepercayaan Diri
Siswa Ditinjau dari Adversity
Quotient. PRISMA, Prosiding
Seminar Nasional Matematika
(hh. 629-636). Semarang:
Jurusan Matematika, Universitas
Negeri Semarang.