

Kajian Literatur: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Pertidaksamaan Linear

Lili Mulyanti ¹, Natasya Azzahra Nelzira ², Raudhatul Hasanah ³, Syava Firdania ⁴, Molli Wahyuni ⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Bangkinang

lilimulyanti00@gmail.com¹ cacaazzahraanel@gmail.com² raudhatulhasanah1305@gmail.com³
safafirdania04@gmail.com⁴ whykpr@gmail.com⁵

ABSTRACT

The study aims to describe the literature review of the influence of the use of learning media to improve students' creativity in linear inequality material. This writing uses a literature review method by conducting a systematic review and identifying journals that in each process follow the steps that have been set. The data collection technique used in this study is to collect several previous studies to answer the influence of the use of learning media to improve students' creativity in linear inequality material. Previous studies that have been collected are then identified, reviewed, and conclusions are made from literature that is relevant to students' mathematical creativity abilities through learning media. The results of this study conclude that the influence of the use of learning media can improve students' creativity in linear inequality material. The use of various learning media can be used by teachers by adjusting the characteristics of students in the classroom. The media is adjusted to the pattern of creativity to increase students' creativity abilities. Learning media can be used anywhere, game-based print media, and students like learning media that are equipped with colors and pictures and clear rules.

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan kajian literatur pengaruh penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi pertidaksamaan linear. Penulisan ini menggunakan metode kajian literatur dengan melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan beberapa penelitian terdahulu untuk menjawab pengaruh penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi peridaksamaan linear. Penelitian terdahulu yang sudah terkumpul selanjutnya diidentifikasi, dikaji, serta dibuat kesimpulan dari literatur yang relevan dengan kemampuan kreativitas matematika peserta didik melalui media pembelajaran. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi pertidaksamaan linear. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran bisa digunakan guru dengan menyesuaikan karakteristik siswa yang ada di dalam kelas.

ARTICLE INFO

Keywords:

Creativity Ability; Learning Media, Linear Inequality.

Kata Kunci:

Kemampuan Kreativitas; Media Pembelajaran, Pertidaksamaan Linear.

Article history:

Received 2025-12-14

Revised 2026-01-12

Accepted 2026-01-17



Media disesuaikan dengan pola kreativitas untuk dapat meningkatnya kemampuan kreativitas siswa. Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja, media cetak berbasis permainan, dan siswa menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan warna dan gambar serta aturan yang jelas.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.

Corresponding Author:

First name Last name

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai 1; lilimulyanti00@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang mendasari segala bidang ilmu, oleh karena itu sangat penting mempelajari matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, yang memiliki peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Ginjar, 2019). Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan siswa. Pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian (Meliana et al., 2023). Demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang, dan lambat.

Laporan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ulangan dan diserahkan dalam periode tertentu yaitu dalam bentuk raport. Usaha untuk mencapai suatu hasil belajar yang optimal dari proses belajar mengajar seorang siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Sigumantar, 2021). Faktor internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri diantaranya keadaan fisik, intelegensi, bakat, minat dan perhatian, dan keadaan emosi serta disiplin. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar diri siswa diantaranya guru, teman, orangtua, fasilitas belajar dan lain-lain. Kreativitas dibutuhkan dalam pembelajaran. Pentingnya kreativitas dapat diamati dari bergesernya peran guru, yang semula seringkali mendominasi kelas kini harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil peran aktif dan kreatif (Wulandari & Nisrina, 2023). Dalam mengembangkan kreaitvas siswa pada pelajaran matematika,terkadang ada permasalahan yang dihadapi oleh pendidik, karena sebagian siswa menganggap pelajaran matematika sangat sulit, sehingga siswa malas untuk belajar.

Kemampuan dalam berpikir dan menganalisis tidak hanya diperlukan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai kemampuan yang dapat menemukan atau menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi setiap orang. Salah satu kemampuan berpikir yang perlu dikembangkan yaitu kreativitas. kreativitas menjadi salah satu kecakapan yang dibutuhkan oleh setiap individu di era globalisasi ini, selain kecakapan berupa keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan komunikasi. Sayangnya, pendidikan di Indonesia masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Ranah di sekolah yang paling utama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir logis atau penalaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (keterampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan. Selain itu, pandangan klasik terhadap kreativitas menjadikan pengembangan kreativitas cenderung diabaikan, sebab kreativitas dianggap sebagai bakat bawaan yang melekat pada individu tertentu dan tidak dapat dipengaruhi oleh faktor luar. Tentu saja hal tersebut menyebabkan penelitian mengenai kreativitas masih jarang dilakukan, penelitian dan pengembangan kreativitas dalam dunia pendidikan formal masih sangat kurang mendapat perhatian (Irawan, 2022).

Guru memiliki peran yang amat penting bagi proses pembelajaran. Untuk itu guru dapat dikatakan sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kepiawaian dan kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan karya baru yang bisa diterima oleh komunitas tertentu atau bisa diakui oleh mereka sebagai sesuatu yang bermanfaat (Rusdyi et al., 2021). Kreativitas itu penting dalam semua aspek pembaharuan dan kemajuan budaya.

Kreativitas peserta didik yang kurang diperhatikan dan diapresiasi dalam proses pembelajaran ini menyebabkan peserta didik tidak mau bahkan takut untuk melakukan suatu hal yang baru. Padahal kreatif bukan hanya kemampuan untuk menghasilkan produk baru saja melainkan kemampuan menciptakan sebuah solusi yang tidak terpaku pada satu jawaban benar pun dapat dikatakan kreatif. Siswa akan lebih mengembangkan kreativitasnya apabila mereka merasa nyaman dalam melakukan aktivitas dan memperoleh penghargaan dari kelas akan apa yang telah dilakukannya. Peningkatan kreativitas siswa perlu ditingkatkan dalam pembelajaran matematika (Harahap et al., 2022). Oleh karena itu, kreativitas berpikir sangat diperlukan oleh peserta didik dalam setiap proses pembelajaran, termasuk saat pembelajaran matematika khususnya materi pertidaksamaan linear.

Upaya dalam mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai macam inovasi, salah satunya yaitu melalui media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Arsyad yaitu sesuatu yang menyalurkan pesan maupun informasi kepada siswa dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Nurfadillah et al., 2021). Media pembelajaran merupakan alat (sarana) prantara untuk menyampaikan materi pembelajaran, supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik. Pemahaman dari para peserta didik bervariasi tergantung dari media yang digunakan. Dengan demikian bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran pada kemampuan pemecahan masalah matematika.

2. METODOLOGI

Metode penelitian menggunakan studi literatur atau studi kepustakaan. Metode ini peneliti lakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia (Lutfiyana et al., 2023). Dengan metode ini peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Studi literatur berkaitan dengan menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya (Nurmajumitasari, 2023). Studi literatur merupakan suatu studi deskriptif untuk menggabungkan informasi yang relevan dengan topik penelitian yang diteliti untuk dikumpulkan dan dimanfaatkan (I Made Indra P. & Cahyaningrum, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, serta membuat kesimpulan dari literatur yang relevan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui media pembelajaran. Tahapan tinjauan pustaka secara sistematis yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (conducting), dan pelaporan (reporting) (Farihin et al., 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kemampuan Kreativitas

Kreatifitas kaitannya erat dengan imajinasi, karena kreatifitas mengembangkan daya fikir, daya fantasi yang sifatnya intelektual. Pengertian kreatifitas menurut KBBI berarti hasil dari kemampuan mencipta (Ade Nurul Laras sakti & Sit, 2024). dengan daya imajinasi seseorang dapat menciptakan buah fikir yang ada kaitannya dengan kebutuhan hidup manusia. untuk mengembangkan pribadi dan intelektual manusia perlu memiliki pengetahuan dan kreatifitas. Kreatifitas dapat diartikan sebagai pola berfikir yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang bercirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan penciptaan mekanik.

Kreatifitas melibatkan penggabungan gagasan dan informasi dalam cara baru yang berbeda. jadi pandangan ini menekankan bahwa analisis kognitif kreatifitas tidak semata-mata pada asosiasi yang luar biasa tetapi pada gagasan baru yang bermakna. contohnya ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berfikir luwes atau fleksibel, ketrampilan berpikir orisional, ketrampilan merinci atau mengelaborasi serta ketrampilan menilai. Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung dan dapat diamati adalah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu. Empat tahapan proses kreatif yaitu (Mashitoha et al., 2019):

1) Persiapan (Preparation)

Pada tahap ini individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. individu mencoba memikirkan berbagai alternative pemecahan masalah terhadap masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah. namun pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternative pemecahan masalah. pada tahap ini masih amat diperlukan perkembangan kemampuan divergen.

2) Inkubasi (incubation)

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar. individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan mengendapannya dalam alam prasadar. proses inkubasi ini dapat berlangsung lama(berhari-hari atau bahkan bertahun) dan juga bisa sebentar (beberapa jam saja) kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

3) Iluminasi (illumination)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya insight. pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru. ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau bisa juga sebentar pada tahap inkubasi.

4) Verifikasi (Verification)

Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. pada tahap ini pemikiran divergen harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. filsafat harus diikuti oleh pemikiran logis. keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas. jadi pada tahap preparation, incubation, dan illumination adalah proses berfikir divergen yang menonjol maka dalam tahap verification yang lebih menonjol adalah proses berpikir konvergen.

Kreatifitas sebagai produk merupakan suatu ciptaan baru yang bermakna bagi individu dan atau bagi lingkungannya (Irwanti et al., 2022). Pada seorang anak, hasil karyanya sudah dapat disebut kreatif, jika baginya hal itu baru, ia belum pernah membuat itu sebelumnya dan ia tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. dan yang penting produk kreatifitas anak perlu dihargai agar ia merasa puas dan tetap bersemangat dalam berkreasi. Kegiatan kreatif ini bertujuan membentangkan alam pikiran dan perasaan anak, menjangkau masa lalu, dan masa depan, menantang maka menjajaki bidang-bidang baru, memikirkan hal-hal baru yang belum terpikir sebelumnya, mengantisipasi akibat-akibat dari hipotesis, menggunakan daya imajinasi dan firasatnya dalam memecahkan masalah.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bahan dan alat yang mengandung dan berisi segala informasi dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran matematika sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa. Media pembelajaran yang unsur-unsurnya memuat media meliputi teks, audio, video, animasi, dan grafis serta memungkinkan siswa sebagai pengguna untuk berinteraksi melalui fitur-fitur yang tersedia disebut sebagai media interaktif (Tatahue et al., 2023). Media yang menarik tidak akan memberikan tekanan kepada peserta didik dalam belajar sehingga mereka akan tetap nyaman saat belajar tanpa adanya unsur keterpaksaan (Putra & Milenia, 2021). Media pembelajaran memiliki tugas sebagai guru dan menjadi sumber belajar bagi siswa (Irmawati, 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar (Karunia Eka Lestari & Mokhammad Ridwan Yudhanegara, 2019). Sedangkan menurut Heinich, dkk (1985) menyatakan media-media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-makseud pembelajaran yang disebut dengan media pembelajaran (Nurhasanah et al., 2022). Media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa itulah yang disebut dengan media pembelajaran (Hatim et al., 2019). Siswa merasakan pembelajaran konseptual yang menyenangkan, sesuai dengan yang alaminya membuat siswa merasakan pembelajaran sesuai dengan keadaan sebenarnya. Mengintegrasikan media pembelajaran dengan permainan merupakan salah satu konseptual media yang dapat memberikan rasa senang bagi siswa.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu; 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain-lain (Wahab et al., 2021). Media pembelajaran membantu guru dalam mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan membantu meningkatkan motivasi peserta dalam belajar aktif, dan bagi siswa, media dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

c. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

Media pembelajaran merupakan strategi yang baik dalam memaksimalkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Media juga dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal atau dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka (Trisnawati & Purwanto, 2015). Media pembelajaran yang membuat siswa merasa senang, aktif, dan semangat dalam belajar bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematikanya. Berikut hasil penelitian terdahulu terkait hasil pengaruh penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan oleh (Dwiana et al., 2022) menyatakan Media pembelajaran macromedia flash dapat membantu guru dalam menyampaikan materi belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga kreativitas siswa dalam belajar meningkat. Hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan oleh (Nahaka et al., n.d.) menyatakan bahwa siswa terlihat sangat antusias dalam keterlibatan pembuatan media ajar dan memperagakan media tersebut di depan kelas. Begitu pun dengan Guru-guru yang tampak antusias mendampingi anak-anak dan terlihat punya motivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran, hal tersebut membuat kreativitas siswa meningkat.

Selanjutnya Hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan oleh (Fairus et al., 2020) menyatakan bahwa pembuatan media pembelajaran pada materi pertidaksamaan linear memberikan pengaruh positif bagi siswa. Hasil penelitian dan uji coba yang dilakukan oleh (Roswahyuliani et al., 2022) menyatakan bahwa hasil yang diperoleh pada prasiklus terdapat 30%, siklus I terdapat 45%, dan siklus II terdapat 90% siswa yang memiliki kemampuan pemahaman matematis pada materi sistem pertidaksamaan linear dua variabel (SPtLDV). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi SPtLDV berbantuan media geogebra mengalami peningkatan.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dan bisa meningkatkan kreativitas siswa. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran bisa menunjang pencapaian hasil belajar siswa terkhususnya pada materi pertidaksamaan linear. Media pembelajaran digunakan guru dengan menyesuaikan karakteristik siswa yang ada di dalam kelas. Rasa senang akan membuat siswa mendapatkan konsep pembelajaran yang baik dan bisa memahami pembelajaran tersebut. Media yang dibutuhkan dapat digunakan dimana saja, media cetak berbasis permainan, dan siswa menyukai media pembelajaran yang dilengkapi dengan warna dan gambar.

REFERENCES

- Ade Nurul Laras sakti, & Sit, M. (2024). Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JJIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 1(4), 844–852.
- Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyo, A., Wahyuni, M., & Masrul. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 499–505.
- Fairus, Sari, R. P., & Hanafiah. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Grafik Pertidaksamaan Linear Berbantuan Geogebra Bagi Guru Matematika SMK Se-Kota Lngsa. *Prodikmas: Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2).
- Farihin, N., Waluya, S. B., & Hidayah, I. (2023). Systematic Literature Review : Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran. *Systematic Literature Review: Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran*, November, 246–261.

- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 13(01), 121–129.
- Harahap, R., Ahmad, N. Q., & Fiteri, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Kreativitas Matematis Siswa melalui Pendekatan STEM (Science , Technology , Engineering and Mathematics) berbasis Project Based Learning (PjBL). *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan Research & Learning in Education*, 4(3), 3479–3488.
- Hatim, M., Hadi, M., & Huda, M. M. (2019). Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK danFPB di Sekolah Dasar. *EdiBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 43–51.
- I Made Indra P., & Cahyaningrum, I. (2019). *Buku Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Deepublish.
- Irawan, F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam). *JISOS Jurnal Ilmu Sosial*, 1(9), 875–888.
- Irmawati. (2022). Pengaruh Partisipasi Masyarakat Terhadap Akuntabilitas Pengelolaan Keuangan Desa. *Jurnal Ilmiah Administrasita*, 13(1), 1–13.
- Irwanti, Sadiman, & Palupi, W. (2022). Penggunaan Media Tumbuh-Tumbuhan untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Pada Anak Kelompok B2 TK Islam Permata Hati Jajar Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 1–8.
- Karunia Eka Lestari, & Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2019). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Lutfiyana, L., Pujiastuti, E., & Kharisudin, I. (2023). Systematic Literature Review : Resiliensi Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(November), 2167–2177.
- Mashitoha, N. L. D., Sukestiyarnob, Y. L., & Wardono. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Teori Wallas pada Materi Geometri Kelas VIII. *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA*, 21.
- Meliyana, A., Arham, A., Panigoro, M., Hafid, R., Hasiru, R., Sudirman, S., & Dama, M. N. (2023). Pengaruh Fasilitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 26–33.
- Nahaka, K. E. N., Rafael, A. M. D., Kopa, M. A. R., Sada, M. A., & Timo, A. R. D. (n.d.). Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Pembuatan Media Belajar Di SD Inpres Fatufeto 2. *Pemimpin: Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 38–41.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farliya, T., Pamungkas, S. W., & Jamirullah, R. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di SDN Sarakan II Tangerang. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Suhayati. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Papan Musi (Multi Fungsi) pada Materi KPK dan FPB Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 61–65.
- Nurmajumitasari. (2023). Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi FPB dan KPK di Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 299–306.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review : Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema Journal*, 3(1), 30–43.
- Roswahyuliani, L., Rosyana, T., Setiawan, W., & Kadarisma, G. (2022). Penerapan Media Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3), 771–778. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.771-778>

- Rusdy, G., Rimbano, D., & Hendrik, B. (2021). Pengaruh Kerjasama dan Kreativitas Terhadap Kinerja Pegawai Satuan Polisi Pamong Praja Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal Interprof*, 7(1).
- Sigumantar. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Strategi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ekonomi untuk Kelas Xi Sman Kabupaten Tebo Tahun Pelajaran 2019/2020. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(4), 253–259.
- Tatahue, K. G., Parinsi, M. T., & Mewengkang, A. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dasar Desain Grafis Di SMK Negeri 1 Amurang. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(April), 228–237.
- Trisnawati, N., & Purwanto. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Papan Ajaib Terhadap Hasil Belajar KPK dan FPB Pada Tema Selalu Berhemat Energi Siswa Kelas IV Sdn Lidah Kulon IV/467 Surabaya. *JPGSD*, 3(2).
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2023). Hubungan Kreativitas dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wabana Pendidikan*, 9(16), 345–354.