



Pengaruh Permainan Balok Susun Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII

Hilda Andriani^{1*} dan Tanti Jumaisyaroh Siregar²

^{1*,2} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

*Corresponding author

Email: hildaandriani26@gmail.com^{1*}, tantijumaisyarohsiregar@uinsu.ac.id²

Informasi Artikel

Diterima 18-03-2023

Direvisi 15-04-2023

Disetujui 16-06-2023

Received 18-03-2023

Revised 15-04-2023

Accepted 16-06-2023

Kata kunci:

Media Pembelajaran, Balok Susun, Berpikir Kreatif

Keywords:

Learning Media, Building Blocks, Creative Thinking

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media balok susun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa dari kelas VII-2 dan VII-3. Instrumen yang digunakan merupakan soal tes kemampuan berpikir kreatif dan menggunakan media balok susun. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan, nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Dengan menggunakan media balok susun, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Dari total 60 siswa yang diuji, hanya 58,33% siswa yang memiliki tingkat berpikir kreatif rendah. Dari empat indikator kemampuan berpikir kreatif terdapat berbagai kategori seperti kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengevaluasi tingkat berpikir kreatif siswa dengan menggunakan berbagai jenis media, termasuk menyusun balok, dan guru dapat menyalurkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

The purpose of this study was to measure students' creative thinking skills using stacking blocks as media. The research method used is a quantitative method. The research sample consisted of 60 students from class VII-2 and VII-3. The instrument used is a test of the ability to think creatively and use stacking blocks as media. Based on the results and discussion conducted, the average value in the experimental class is higher than the average value in the control class. By using stacking blocks as media, students can improve their creative thinking skills. Out of a total of 60 students tested, only 58.33% of students had a low level of creative thinking. Of the four indicators of the ability to think creatively there are various categories such as poor, sufficient, good, and very good. In the learning process, the teacher can evaluate the level of students' creative thinking by using various types of media, including constructing blocks, and the teacher can channel their creativity in the learning process.

Copyright © 2023 by the authors

This is an open access article distributed under the terms of the CC BY-SA license. (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Secara global, matematika merupakan ilmu yang berperan penting dalam mata pelajaran lain dan memperkuat daya pikir manusia. Siswa harus memiliki dan mampu melakukan ini saat belajar matematika. Menurut Permendikbud Nomor 18 a, penerapan

kurikulum kompetensi menuntut pembelajaran keterampilan komunikasi, berpikir kritis dan berpikir kreatif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013). Salah satu kemampuan siswa adalah kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan aktivitas perilaku yang terkait kepekaan masalah, pikiran terbuka untuk pertimbangan informasi baru dan ide-ide yang tidak dari biasanya, dan terkait dengan masalah tersebut (Darwanto, 2019). Menurut Purwasih (2019), kemampuan berpikir kreatif ialah kemampuan menghasilkan ide baru yang belum pernah ditemukan sebelumnya. Sementara itu (Dinna, Bobbi, Surjo. 2020), kemampuan berpikir kreatif dalam matematika ialah gabungan dari kemampuan pemecahan masalah dengan ide yang berbeda untuk mengembangkan konsep baru dan menghubungkan ide dengan matematika. Berdasarkan pernyataan di atas, berpikir kreatif ialah kemampuan berpikir level tinggi untuk menghasilkan konsep serta ide baru yang berkaitan dengan pemecahan masalah matematika.

Menurut Sowden, Pringle dan Gabora (2019), indikator berpikir kreatif siswa terdiri dari empat indikator: (1) *fluency*, dimana siswa dapat menghasilkan banyak ide; (2) *flexibility*, untuk indikator ini siswa menawarkan cara penyelesaian masalah yang berbeda dan mampu menyelesaikan masalah dari sudut pandang yang berbeda; (3) *originality*, dimana siswa dapat menganalisis masalah mereka dengan cara baru; (4) *elaborasi*, siswa menjawab dengan detail dan rinci, tata cara pengerjaan soal ditulis dengan jelas dan benar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keempat indikator berpikir kreatif memberikan cara pandang tentang berpikir kreatif. Proses ini membantu manusia menghasilkan ide atau ide kreatif dan memecahkan beberapa masalah dalam proses kehidupan, khususnya memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika.

Kemampuan berpikir kreatif penting bagi siswa, terutama pada saat pembelajaran matematika (Listiani, 2020). Kemampuan berpikir kreatif dapat dijadikan dasar untuk memecahkan berbagai masalah (Istianah, 2013). Kemampuan berpikir kreatif berguna untuk menambah wawasan siswa baik dalam matematika serta dalam kehidupan nyata (Ummah et al., 2019). Menurut Munandari (2012:6), kreativitas atau kecerdikan membuat penemuan terbaru pada ilmu pengetahuan dan teknologi, maka kreativitas sangat penting dimiliki setiap anak, karena potensi kreatif selalu dibutuhkan dalam dunia yang terus berubah dan kompetitif. Berdasarkan uraian di atas, berpikir kreatif penting agar setiap orang dapat memecahkan masalah yang berbeda dengan solusi yang berbeda pula. Berpikir kreatif juga penting bagi siswa, terutama dalam proses pembelajaran. Jika siswa dapat memecahkan masalah dengan ide-ide yang baik, maka kemampuan kreatif siswa juga akan mencapai hasil yang baik.

Data lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih lemah. Dari 60 siswa yang ditanya tentang berpikir kreatif, hanya 58,33% siswa yang menjawab pertanyaan dengan satu cara (Cut Ardhilla, Said Munzir & Zainal Abidin, 2019). Hal ini juga akan diikuti oleh satu gimnasium di kota Medan yaitu tahun 2022/2023. dalam survey yang dilakukan di kelas VII SMA Pahlawan Nasional selama tahun pelajaran. Siswa diminta untuk berpikir kreatif. Berdasarkan tes terhadap 30 siswa dalam satu kelas, terlihat bahwa 45% siswa dapat mengerjakan tugas dengan satu cara. Banyak siswa tidak dapat memecahkan masalah dengan cara lain. Bahkan 20% siswa dapat menyelesaikan soal dengan dua cara, penyelesaiannya benar, tetapi menggunakan satu cara. Hingga 15% siswa lulus kedua kursus dan solusinya benar. Meskipun 25% siswa tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa lemah. Kurangnya kreativitas siswa juga terlihat dalam proses pembelajaran, ketika siswa diberikan pertanyaan dan siswa menyelesaikannya hanya berdasarkan contoh yang diberikan oleh guru.

Menurut Sanusi, et.al (2020) Masalah berpikir kreatif siswa di sekolah masih sedikit, karena tugas guru dan metode mengajar tidak bervariasi. Faktor penyebab rendahnya

kemampuan berpikir kreatif siswa di SMP Pahlawan: Suasana kelas tegang karena guru hanya mengajar dalam format ceramah dan siswa cepat merasa jenuh dan bosan. Selain papan tulis dan buku LKS, tidak ada media lain yang menyulitkan untuk mengecek apa yang telah dipelajari. Selain itu, guru kurang memperhatikan apakah siswa dapat menyerap apa yang mereka pelajari. Siswa cenderung hanya menghafal atau mengingat materi yang diajarkan gurunya (Asep, Martin & Linda, 2022). Dikarenakan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika masih kurang, maka peneliti menggunakan alat bantu pendidikan untuk memberikan solusi pembelajaran matematika yang berkaitan dengan berpikir kreatif matematis.

Media pembelajaran dipandang sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah pembelajaran di kelas (darma & Putra, 2020). Penggunaan media pendidikan meningkatkan berpikir kreatif dalam pelajaran matematika dan membantu guru mengatasi kesulitan siswa. Media pembelajaran matematika yang biasa digunakan di kelas antara lain blok bangunan yang menyenangkan dan teka-teki. Blok bangunan dan teka-teki adalah alat yang dapat menyampaikan gambar visual yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika seperti aljabar dan geometri. Teka-teki adalah mainan yang membantu siswa memahami pokok bahasan konsep pembelajaran (Ayu, Aini & Siswati, 2019). Penggunaan media puzzle dan blok bangunan dalam pembelajaran matematika bermanfaat bagi siswa dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman matematika serta mempermudah pemecahan masalah. Menurut (Sari Arie, 2016), balok susun memiliki berbagai manfaat, seperti mengembangkan kemampuan kreatif anak, melatih motorik halus serta melatih konsentrasi dan daya tahan tubuh.

Media *balok susun* atau puzzle dipilih sebagai solusi atas lemahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, karena menumpuk balok atau pembawa puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir. Seperti yang dijelaskan Tilong (2016), bermain dengan balok dan puzzle melibatkan (a) melatih sel-sel otak untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan berpikir, (b) melatih koordinasi tangan-mata, (c) memiliki banyak manfaat seperti meningkatkan fungsi kognitif anak. anak. . dan D). Mendorong pelatihan keterampilan berpikir anak: e) menyadarkan anak terhadap lingkungan; Astuti (2016) merekomendasikan bahwa tujuan penggunaan balok dan teka-teki adalah untuk mendidik dan mendukung perkembangan kognitif anak serta meningkatkan keterampilan motorik halus dan keterampilan sosial mereka.

Berdasarkan hal tersebut, penting untuk diterapkannya permainan balok susun dalam pembelajaran untuk mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa jadi lebih baik lagi. Peneliti menunjuk judul penelitian “Pengaruh Permainan Balok terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII”.

METODE

Peneliti menggunakan metode kuantitatif, dimana desain penelitiannya adalah eksperimen quasi dengan *post test control group design* agar tahu bagaimana pengaruh permainan *balok susun* pada kemampuan berpikir kreatif siswa dengan model pembelajaran inquiry. Penelitian eksperimen digunakan ketika peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab akibat antara variabel independen dan dependen. Hal ini berarti peneliti harus dapat mengontrol semua variabel yang akan mempengaruhi outcome kecuali variabel independen (treatment) telah ditetapkan (Adens, Ayu, Aang & Fahrudin, 2022).

Desain penelitian ini sebagai berikut :

Kelas eksperimen X 0₁

Kelas kontrol 0₂

Keterangan :

X = perlakuan terhadap pembelajaran inquiry

O_1 = *posttest* berpikir kreatif siswa

O_2 = *posttest* berpikir kreatif siswa

Penelitian ini dilakukan di SMP Pahlawan Nasional Medan pada semester genap tahun 2022/2023. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas VII SMP Pahlawan Nasional pada mata pelajaran Matematika. Sampel dipilih acak dengan cara *cluster random sampling*. Sampel penelitian ini ialah kelas VII-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-2 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas jumlah siswa 30 orang.

Terdapat lima soal deskriptif instrumen tes kemampuan berpikir kreatif. Dipilihnya lima soal deskriptif karena dapat menciptakan kreativitas siswa dalam menyelesaikannya sesuai indikator kemampuan berpikir kreatif. Sebelum instrument tes diberikan kepada siswa, pada kelas eksperimen guru menggunakan media untuk mempengaruhi kemampuan kreativitas siswa. Data dikumpulkan dengan memberikan tes berpikir kreatif berbentuk essay kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, soal instrumen dianggap valid karena telah diuji validasinya dengan penilaian yang dilakukan oleh 2 validator orang ahli, yaitu 1 validator ahli materi dan 1 validator ahli bahasa. Setelah data dianalisis sebelum dan sesudah dilakukan pengujian, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Setelah melakukan uji prasyarat, uji hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikan (sig) > 0,05 maka H_0 diterima dan jika signifikan (sig) < 0,05 maka H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari riset yang dilaksanakan di SMP Pahlawan Nasional menunjukkan bahwa soal yang diberikan pada siswa memiliki variasi kategori yang berbeda untuk setiap aspeknya. Kategori tersebut diantaranya kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Dari data kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen, aspek *fluency* 85%, *flexibility* 68%, *originality* 68%, dan *elaboration* 50%. Sedangkan di kelas control, kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek *fluency* sebesar 50%, *flexibility* 45%, *originality* 35%, dan *elaboration* 40%.

Tabel 1. Hasil Statistika Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Statistika	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	57,167	45,667
Standart Deviasi	21,282	17,056
Maksimum	95	87
Minimum	54	42

Berdasarkan hasil penelitian rata-rata kelas eksperimen yaitu 57,167 > rata-rata kelas kontrol yaitu 45,667. Standart deviasi kelas eksperimen 21,282 dan kelas kontrol 17,056. Hasil penelitian juga diperoleh nilai maksimum pada kelas eksperimen yaitu 95 dan kelas kontrol yaitu 87. Sedangkan nilai minimum kelas eksperimen 54 dan kelas kontrol 42. Analisa data 11,5 adalah selisih antara rata-rata kelas eksperimen dan kontrol.

Setelah penelitian selesai, langkah selanjutnya adalah dilakukan uji hipotesis data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji-t. Akan tetapi, sebelum melakukan pengujian hipotesis, uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji homogenitas harus dianalisis terlebih dahulu.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kelompok	L_{hitung}	L_{table}	Keterangan
----------	--------------	-------------	------------

Kelas Eksperimen	0,107	0,161	Berdistribusi Normal
Kelas Kontrol	0,134	0,161	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil analisis data dari uji normalitas distribusi pada tabel 2 didapatkan nilai kelas eksperimen sebesar $L_{hitung} = 0,107 < L_{table} = 0,161$, nilai kelas kontrol sebesar $L_{hitung} = 0,134 < L_{table} = 0,161$, sehingga data kedua kelas tersebut berdistribusi normal karena memenuhi kriteria H_a diterima jika $L_{hitung} < L_{table}$ (Indra, 2019. p. 214). Setelah melalui tahap uji normalitas, data juga dihitung melalui uji homogenitas.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kelompok	F_{hitung}	F_{table}	Keterangan
Kelas Eksperimen	1,557	1,861	H_0 diterima H_a ditolak, data homogen
Kelas Kontrol	1,556	1,860	H_0 diterima H_a ditolak, data homogen

Berdasarkan hasil analisis data dari uji homogenitas pada tabel 3 diperoleh nilai untuk kelas eksperimen $F_{hitung} = 1,557 < F_{table} = 1,861$. Sedangkan pada kelas kontrol $F_{hitung} = 1,556 < F_{table} = 1,860$. Oleh karena itu H_0 diterima H_a ditolak yang berarti data pada kelas kontrol dan eksperimen homogen. Dikatakan data homogen karena telah memenuhi syarat $F_{hitung} < F_{table}$ (Indra, 2019. p. 220).

Berdasarkan hasil uji syarat awal, yakni uji normalitas serta homogenitas, diperoleh data prestasi belajar siswa terdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, analisis selanjutnya akan dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji-t. Berikut adalah data yang akan diuji.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

t_{hitung}	t_{table}	Keterangan
2,309	1,671	H_0 ditolak H_a diterima

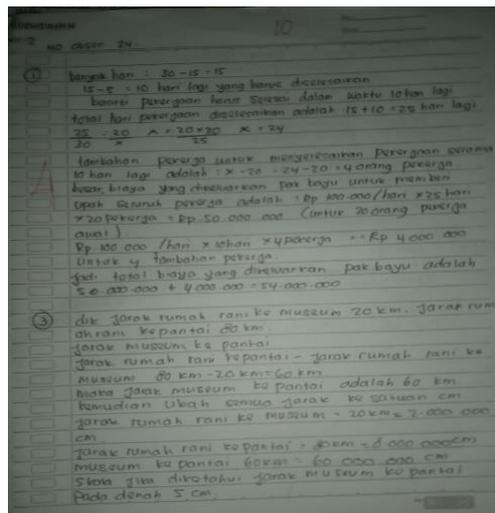
Hasil dari perhitungan uji hipotesis $t_{hitung} > t_{table}$ yaitu $2,309 > 1,671$ dengan keputusan H_a diterima pada taraf signifikan 0,05 (Indra, 2019. p. 100). Berdasarkan pada tabel tersebut maka disimpulkan terdapat pengaruh media balok susun terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga, pembelajaran menggunakan media dengan pembelajaran biasa jelas perbedaannya.

Penggunaan media di dalam kelas tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami karena pembelajaran siswa menitikberatkan pada berbagai kegiatan yang menambah pengetahuan dan pemahaman untuk masa yang akan datang. Menurut Anderson dan Sukiman (2012), media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung antara guru dan siswa. Tidak diragukan lagi, peran guru yang menggunakan media pembelajaran biasanya sangat berbeda dengan peran guru yang mengajar dengan konvensional.

Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pendidikan yang harus diperhatikan oleh guru. Menurut (Rohayu, 2021), media pendidikan merupakan faktor penting yang mempengaruhi pembelajaran. Media pendidikan telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pembelajaran melalui media pendidikan terbukti membuahkan hasil yang lebih baik. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menerima pembelajaran yang disampaikan dengan lebih mudah.

Terdapat pengaruh media balok susun pada kelas eksperimen berpengaruh positif terhadap pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Media pembelajaran permainan balok susun dapat melatih kreativitas siswa, sehingga permainan balok susun mengajarkan siswa kecepatan menyusun balok menjadi beberapa kotak. Permainan ini dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dengan indikator kelancaran dan keluwesan. Siswa diminta menyusun 20 balok ke dalam satu kotak dengan kecepatan waktu tertentu dan siswa diminta menyusun 20 balok ke dalam dua dan tiga kotak dengan kecepatan waktu tertentu. . Membandingkan waktu yang dibutuhkan siswa untuk memasukkan 20 balok ke dalam satu kotak atau lebih menunjukkan kreativitas siswa dalam menyusun balok-balok tersebut.

Siswa tidak hanya dituntut untuk meletakkan balok di dalam kotak, tetapi juga meletakkan balok tersebut selangkah demi selangkah dalam tempo tanpa terjatuh. Permainan susun balok dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dengan indikator berpikir kreatif: orisinalitas dan elaborasi. Untuk mencegah agar balok yang telah dirakit tidak jatuh, siswa memulai dengan menyusun balok dengan menyusun secara halus langkah-langkah dari balok soket ke dua balok soket. . Di akhir waktu yang telah ditentukan, peneliti menghitung jumlah balok yang telah ditempatkan siswa sesaat. Ketika balok yang telah disusun oleh siswa jatuh dan batas waktu habis, siswa mengulangi pekerjaan menyusun balok lagi setelah giliran siswa lain telah datang. Siswa menggunakan kecerdikannya sendiri untuk menyusun balok agar tidak jatuh.



Gambar 1. Jawaban siswa

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan media balok susun hingga 8 sesi, terlihat adanya peningkatan kemampuan kreatif siswa melalui hasil jawaban instrument yang diberikan kepada siswa seperti pada gambar 1 diatas. Siswa lebih mahir dalam gerakan anggota tubuh terutama koordinasi mata-tangan, serta gerakannya lebih luwes dan lebih presisi, terutama dalam kegiatan memasukkan balok ke dalam kotak dengan laju waktu tertentu. Selain itu, dengan menyusun balok, permainan ini melatih konsentrasi siswa dan memungkinkan mereka menemukan cara sendiri untuk menjaga keseimbangan balok yang ditumpuk. Melalui permainan, siswa dapat menempatkan balok dengan lebih hati-hati dan lebih detail, serta membandingkan penempatan balok dengan cara mereka sendiri.

Menurut (Sari Lestari, 2016), menyusun balok juga merangsang kreativitas. Siswa menggunakan objek berbeda yang ada untuk membuat mahakarya khusus dengan menumpuk balok. Siswa membuat balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, mie, glitter, dan krayon. Beberapa struktur dibuat meniru apa yang dilihatnya dalam kehidupan

sehari-hari dan di layar film dan televisi. Susun balok memberikan berbagai manfaat, seperti mengembangkan kemampuan kreatif (kreatif) anak, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, daya tahan dan ketekunan. Ketika seorang anak berhasil menguasai permainan, itu memberi mereka rasa kepuasan dan nilai sosial (kekaguman dari orang lain), dan memotivasi mereka untuk melakukan pekerjaan yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran yang digunakan oleh beberapa peneliti memiliki perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diajar menggunakan media, sama halnya seperti peneliti lakukan menggunakan media balok susun dalam proses pembelajaran. Banyak media atau model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pelajaran yang disampaikan oleh guru. Di luar media, ada juga peneliti terdahulu yang hanya menggunakan model pembelajaran. Media yang digunakan juga harus mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya seperti Sustikasari (2019), Asri Muslim (2020), Reni (2022), dan Farah (2022), yang menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dikatakan meningkat melalui penggunaan dan belajar dari model. Sebuah studi oleh Sustikasari (2019) menemukan bahwa bermain dengan balok bangunan meningkatkan kreativitas anak, yang mengarah ke tingkat imajinasi anak yang lebih tinggi dari biasanya. Di sisi lain, penelitian Asri Muslim (2020) memaparkan bahwa meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa dicapai melalui game edukasi yang diberdayakan oleh Android. Temuan Reni (2022) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan media video meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Dan temuan Farah (2022) menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang berbeda ketika menyelesaikan soal matematika yang disajikan dalam esai.

SIMPULAN

Dari uraian hasil diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sangatlah rendah sehingga diterapkan dalam pembelajaran menggunakan media permainan balok susun yang bertujuan dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Data yang diperoleh hanya 58,33% siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dengan kategori kurang. Media permainan balok susun menghasilkan hasil yang memuaskan sehingga rata-rata siswa lebih tinggi daripada hasil saat pembelajaran konvensional. Maka disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa melalui permainan balok susun.

DAFTAR PUSTAKA

- Choifah.,Suyitno, Amin.,&Pujiastuti.(2022). *Systematic Literature Review : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika*.Journal Cendikia : Jurnal Pendidikan Matematika,06, 3158-3166.
- Rachmawati, Andini Dwi.,Baiduri.,&Effendi, Moh.Mahfud.(2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Aksioma : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 09, 540-550.
- Clara Purba,Monica.,Ariani Harahap,Nurlina.(2021). *Kemampuan berpikir kreatif Matematis Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Script Berbantuan Aplikasi Geogebra di SMA Negeri 1 Rantau Utara*. Journal Cendikia : Jurnal Pendidikan Matematika, 05, 2115-2122.

- Clivia Asri, Dinna., Rahman, Bobby., Wijaya, Surya. (2020). *Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran Matematika Berbantuan Puzzle dan Geogebra*. Vygotsky : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 2, 78-89.
- Ramadhani, Muhammad Habib., Caswita. (2017). *Pembelajaran Realistic Mathematic Education Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*. Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika.
- Usman, Muhammad Rizal., Humairah Halim, St. Nur. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA Melalui Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Software Geogebra Pada Pokok Bahasan Program Linier*. Majamath, 01, 117 -130.
- Hasan, Herlina. (2020). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Logika Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal III*. Klasikal : Journal of Education, Language Teaching and Science, 21.
- Bahar., Risnawati. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*. Publikasi Journals UMN, 9, 77-86.
- Febrianingsih, Farah. (2022). *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematis*. Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika, 11, 119-130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1174>
- Noviyana, Hesti. (2017). *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa*. Jurnal Edumath, 3, 110-117. <https://doi.org/10.52657/je.v3i2.455>
- Purwasih, R. (2019). *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah di Tinjau dari Adversity Quotient Tipe Climber*. AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 8(2), 323-332. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i2.2118>
- Marzalena H., Vitoria, Linda., M. Yamin. *Pengaruh Permainan Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Campuran di Kelas V SDN 1 Banda Aceh*.
- Putri, Cut Ardhilla., Munir, Said., Abidin, Zainal. (2019). *Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui model pembelajaran Brain Based Learning*. Jurnal Didaktik Matematika, 6, 12-27. <https://doi.org/10.24815/jdm.v6i1.9608>
- Darwanto. (2019). *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*. Jurnal Eksponen, 9, 20-26. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i2.56>
- Jaya, Indra. (2019). *Penerapan Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Sowden, P. T., Pringle, A., & Gabora, L. (2015). *The shifting sands of creative thinking: Connections to dual-process theory*. Thinking and Reasoning, 21(1), 40–60.
- Wulandari, Wiwid., Danaryanti, Agni., Mawaddah, Siti. *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MAN dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Guided Inquiry*. Jurmadikta (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika), 1, 29-38. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v1i2.796>
- Lestari, Sari. (2016). *Pengaruh penerapan permainan susun balok terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Samaturu Kecamatan ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan*. Jurnal Gizi Ilmiah, 2(1), 44-56.
- Ayu Azni, Ajeng; Varahdilah Sandi, Novica. (2022). *Pengaruh media permainan balok susun terhadap keterampilan motorik halus siswa*. Jurnal Dialetika jurusan PGSD, 10(1), 444-452.
- Oktarina Utami, Lina; Sari Utami, Indah; Sumitra, Agus. (2018). *Penggunaan media balok kubus untuk meningkatkan kemampuan matematika logis anak usia dini di TK Nasyara Bandung*. Jurnal Ceria, 1(4), 21-25.

- Sustikasari. (2019). *Meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok di Taman Kanak-kanak Fajar Rokan Hilir*. Jurnal Al-Abyadh, 2, 34-44.
- Kharismawati Putri, Reni; Samsiyah, Nur; Sri Maruti, Endang. (2022). *Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa SD menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media video*. Seminar Nasional Sosial Sains, pendidikan, Humainora (SENASSDRA), 1, 1140-1148.
- Sanusi, Asri muslim; Septian, Ari; Inayah, Sarah. (2020). *Kemampuan berpikir kreatif matematis dengan menggunakan Education game berbantuan Android pada baris dan deret*. Mosharafah : jurnal pendidikan matematika, 511-520. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.866>
- Tarlina, Windi Hardianti; Afriansyah, Ekasatya Aldila. (2016). *Kemampuan berpikir kreatif siswa melalui Creative Problem Solving*. EduMa, 5, 42-51. <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i2.1141>
- Meitriyani; Nadhiro; Syaban, Ali. (2019). *Membangun kemampuan berpikir kreatif untuk mengatasi masalah lingkungan dengan menggunakan pembelajaran outentik*. EduSains, 11(2), 297-302. <https://doi.org/10.15408/es.v11i2.13066>
- Sania, Efendi; Kiki, Nia; Farlina, Ehda. (2017). *Kemampuan berpikir kreatif siswa SMP kelas VII dalam menyelesaikan masalah statistika*. Jurnal Analisa, 3(2), 130-137. <https://doi.org/10.15575/ja.v3i2.2013>
- Sungandi, Asep Ikin; Bernard, Martin; Linda. (2022). *Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan pendekatan saintifik berbantuan VBA Excel*. SJME (Supremum Journal of Mathematics Education), 6(3), 111-121. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i2.5795>
- Asmara, Adens Safarandes; Fitri, Ayu; Anwar, Aang Solahudin; Muhtarulloh, Fahrudin. (2022). *Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan konteks budaya lokal Karawang menggunakan Realistic Mathematics Education pada masa pandemi*. SJME (Supremum Journal of Mathematics Education), 6(1), 85-92. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.576>