

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET TANGRAM TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR

Kinanti Dilla Putri^{1*}, Sofyan Iskandar², Teten Ginanjar Rahayu³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
**Corresponding author email: kinantidillaputri24@gmail.com*

Article History

Received: 12 May 2026
Revised: 12 June 2026
Published: 16 June 2026

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Discovery Learning model assisted by Tangram concrete media on the mathematical creative thinking skills of fourth-grade elementary school students and to compare its effectiveness with the STAD cooperative learning model assisted by PowerPoint. This research used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design involving 50 fourth-grade students of SDN Lubang Buaya 02 Setu, Bekasi Regency, in the 2025/2026 academic year. The experimental class received Discovery Learning assisted by Tangram, while the control class received STAD assisted by PowerPoint. Data were collected using eight validated essay questions measuring fluency, flexibility, originality, and elaboration. The data were analyzed using simple linear regression, paired sample t-test, independent sample t-test, and N-Gain analysis. The results showed that Discovery Learning assisted by Tangram had a significant effect of 49.7% on students' mathematical creative thinking skills and was more effective than STAD assisted by PowerPoint. Thus, Discovery Learning assisted by Tangram can be used as an alternative model to improve students' mathematical creative thinking skills in learning plane figure material.

Keywords: *Discovery Learning, Tangram, Mathematical Creative Thinking Skills, Elementary School.*

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Putri, K. D., Iskandar, S., & Rahayu, T. G. (2026). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Konkret Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(3), 1292–1299. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i3.6375>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kompetensi berpikir tingkat tinggi. Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan berpikir kreatif matematis. Kemampuan ini berkaitan dengan kecakapan siswa dalam menghasilkan ide, menemukan berbagai alternatif penyelesaian, menyusun gagasan yang orisinal, serta mengembangkan jawaban secara terperinci. Dalam pembelajaran matematika, kemampuan berpikir kreatif penting karena siswa tidak cukup hanya menghafal rumus, tetapi juga perlu memahami konsep dan menggunakan penalarannya dalam menyelesaikan masalah (Astria & Kusuma, 2023; Wahyuni & Palupi, 2022).

Menurut Munandar dalam Kadir et al. (2022), kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat melalui empat indikator, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Fluency menunjukkan kelancaran siswa dalam menghasilkan jawaban atau ide. Flexibility menggambarkan kemampuan siswa menggunakan berbagai cara penyelesaian. Originality berkaitan dengan kemampuan menghasilkan jawaban yang unik atau berbeda dari jawaban umum. Adapun elaboration menunjukkan kemampuan siswa memperinci dan mengembangkan gagasan agar menjadi lebih jelas.

Kondisi pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Lubang Buaya 02 Setu Kabupaten Bekasi, siswa cenderung memberikan jawaban yang

seragam dan sangat bergantung pada contoh yang diberikan guru. Ketika soal dimodifikasi, beberapa siswa mengalami kesulitan karena lebih terbiasa mengikuti prosedur yang sudah dicontohkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya memberi ruang kepada siswa untuk mencoba berbagai strategi, menjelaskan alasan, dan mengembangkan jawaban secara kreatif.

Guru kelas IV di sekolah tersebut telah menerapkan Cooperative Learning tipe STAD (Student Teams Achievement Division) berbantuan PowerPoint. Model ini membantu siswa bekerja sama dalam kelompok, tetapi dalam pelaksanaannya masih lebih banyak diarahkan pada penyelesaian soal secara bersama-sama berdasarkan contoh yang tersedia. Akibatnya, kesempatan siswa untuk mengeksplorasi bentuk, menyusun alternatif jawaban, dan mengembangkan ide matematis secara mandiri belum optimal, terutama pada indikator originality dan elaboration.

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Discovery Learning. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep melalui kegiatan mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah informasi, membuktikan, dan menarik kesimpulan. Dalam pembelajaran matematika, Discovery Learning dapat mendorong siswa untuk aktif mencari pola, membandingkan bentuk, serta membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajarnya sendiri (Eriansyah & Baadilla, 2023).

Penerapan Discovery Learning pada siswa sekolah dasar perlu didukung oleh media konkret agar konsep yang dipelajari

lebih mudah dipahami. Pada materi geometri, Tangram menjadi salah satu media konkret yang sesuai karena terdiri atas beberapa kepingan bangun datar yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk. Melalui Tangram, siswa dapat memegang, memutar, menggabungkan, dan membandingkan kepingan secara langsung. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu pemahaman terhadap ciri-ciri bangun datar, tetapi juga melatih kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian ide dalam menyelesaikan masalah (Astuti et al., 2024; Vonica et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas Discovery Learning dan media Tangram dalam pembelajaran matematika. Armawita et al. (2024) menunjukkan bahwa Discovery Learning berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sedangkan Vonica et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan Tangram dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun, penelitian yang secara khusus menguji perpaduan Discovery Learning berbantuan media konkret Tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas IV pada materi ciri-ciri bangun datar, serta membandingkannya dengan model STAD berbantuan PowerPoint, masih perlu diperkuat. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan model penemuan dan media manipulatif konkret dalam konteks pembelajaran matematika sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model Discovery Learning berbantuan media konkret Tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar kelas IV. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah

kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran

Discovery Learning berbantuan Tangram lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran Cooperative Learning tipe STAD berbantuan PowerPoint.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain non-equivalent control group. Subjek penelitian adalah 50 siswa kelas IV SDN Lubang Buaya 02 Setu Kabupaten Bekasi Tahun Ajaran 2025/2026, yang terdiri atas 25 siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan 25 siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa kedua kelas berada pada jenjang yang sama, mempelajari materi yang sama, memiliki jumlah siswa yang relatif seimbang, serta memungkinkan untuk diberi perlakuan pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa model Discovery Learning berbantuan media konkret Tangram, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran Cooperative Learning tipe STAD berbantuan PowerPoint.

Materi yang diajarkan adalah ciri-ciri bangun datar yang dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu: (1) ciri-ciri segi banyak, (2) ciri-ciri segitiga, dan (3) ciri-ciri segiempat. Secara keseluruhan, setiap kelas mengikuti lima kali pertemuan yang terdiri atas pre-test, tiga kali perlakuan, dan post-test. Penelitian dilaksanakan pada 17-23 April 2026.

Instrumen pengumpulan data berupa 8 soal uraian yang mengukur empat indikator

kemampuan berpikir kreatif matematis, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Soal tersebut dipilih dari 20 butir soal uji coba berdasarkan hasil analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda menggunakan aplikasi Anates versi 26. Validitas dihitung menggunakan korelasi, dengan ketentuan butir soal dinyatakan valid apabila nilai r -hitung $>$ r -tabel pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji reliabilitas menghasilkan koefisien 0,76 yang termasuk kategori tinggi. Dari 20 butir soal awal, diperoleh 8 soal layak, yaitu nomor 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, dan 16, dengan tingkat kesukaran sedang serta daya pembeda baik hingga sangat baik.

Penskoran soal uraian menggunakan rubrik analitik berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Pada indikator fluency, skor diberikan berdasarkan banyaknya ide atau jawaban benar yang dapat dihasilkan siswa. Pada indikator flexibility, skor diberikan berdasarkan keberagaman cara atau strategi penyelesaian yang digunakan. Pada indikator originality, skor diberikan berdasarkan keunikan jawaban atau cara penyelesaian yang berbeda dari jawaban umum. Pada indikator elaboration, skor diberikan berdasarkan kelengkapan uraian, ketepatan alasan, dan kemampuan siswa memperinci langkah penyelesaian. Setiap jawaban diberi skor 0-4, dengan kriteria: skor 4 untuk jawaban sangat lengkap, tepat, dan kreatif; skor 3 untuk jawaban tepat tetapi belum sepenuhnya rinci; skor 2 untuk jawaban sebagian benar; skor 1 untuk jawaban kurang tepat tetapi masih menunjukkan upaya penyelesaian; dan skor 0 untuk jawaban kosong atau tidak sesuai.

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 27. Tahapan analisis meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas

Levene, analisis regresi linear sederhana dan koefisien determinasi, uji Paired Sample t-Test, uji Independent Sample t-Test, serta uji N-Gain. Analisis tersebut digunakan untuk melihat pengaruh model pembelajaran, perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan, serta perbandingan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Prasyarat Normalitas dan

Homogenitas

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat terhadap data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal karena nilai signifikansi pada setiap kelompok lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test

Kelas	Data	Statistik	p-value (Sig.)	Ket.
Eksperimen	Pre-test	0,951	0,268	Normal
Kontrol	Pre-test	0,957	0,358	Normal
Eksperimen	Post-test	0,955	0,331	Normal

Kontrol	Post-test	0,952	0,281	Normal
---------	-----------	-------	-------	--------

Sumber: Penelitian, 2026

Uji homogenitas menggunakan Levene Statistic menghasilkan nilai signifikansi 0,453 untuk data pre-test dan 0,189 untuk data post-test. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan homogen. Dengan demikian, kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang relatif setara sebelum perlakuan diberikan.

B. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Tangram

Analisis regresi linear sederhana pada kelas eksperimen menghasilkan persamaan $\hat{Y} = 14,442 + 0,757X$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit penerapan model Discovery Learning berbantuan Tangram berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis sebesar 0,757. Koefisien determinasi sebesar 0,497 menunjukkan bahwa model Discovery Learning berbantuan Tangram memberikan pengaruh sebesar 49,7% terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, sedangkan 50,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Uji Paired Sample t-Test pada kelas eksperimen menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001$ dengan selisih rata-rata pre-test ke post-test sebesar 10,080. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang signifikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model Discovery Learning berbantuan media konkret Tangram.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Regresi dan Uji Paired Sample t-Test

Kelas	R ²	Pengaruh	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	0,497	49,7%	<0,001
Kontrol	0,287	28,7%	<0,001

Sumber: Penelitian, 2026

C. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Statistik deskriptif menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, rata-rata kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif berdekatan. Rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 17,92, sedangkan kelas kontrol sebesar 17,44. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 28,00, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 25,16. Perbedaan ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

Kelas	Jenis Tes	Rata-rata
Eksperimen	Pre-test	17,92
Kontrol	Pre-test	17,44
Eksperimen	Post-test	28,00
Kontrol	Post-test	25,16

Sumber: Penelitian, 2026

D. Analisis N-Gain Per Indikator

Analisis N-Gain menunjukkan adanya perbedaan kualitas peningkatan antara kedua kelas. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7252 berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,5347 berada pada kategori sedang. Jika dilihat per indikator, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan lebih baik pada seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif matematis.

Tabel 4. Skor N-Gain Per Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Indikator	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Fluency	0,70	0,40
Flexibility	0,69	0,62
Originality	0,72	0,46
Elaboration	0,79	0,60
Rata-rata N-Gain	0,7252	0,5347

Sumber: Penelitian, 2026

Peningkatan tertinggi pada kelas eksperimen terdapat pada indikator elaboration sebesar 0,79. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Tangram membantu siswa memperinci gagasan, menjelaskan langkah penyelesaian, dan mengembangkan jawaban secara lebih lengkap. Indikator originality juga meningkat tinggi, yaitu 0,72, karena media Tangram memberi ruang bagi siswa untuk menyusun bentuk dan strategi penyelesaian yang berbeda. Sementara itu, indikator fluency dan flexibility juga meningkat karena siswa diberi kesempatan untuk

menghasilkan beberapa ide dan mencoba berbagai susunan bangun datar.

E. Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa model Discovery Learning berbantuan Tangram efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hal ini dapat dijelaskan melalui keterkaitan antara tahapan Discovery Learning dan indikator berpikir kreatif. Tahap stimulation memberi rangsangan awal melalui masalah atau bentuk Tangram yang mendorong siswa memusatkan perhatian dan menghasilkan ide awal. Tahap problem statement memberi kesempatan kepada siswa untuk merumuskan dugaan atau cara penyelesaian, sehingga melatih kelancaran berpikir atau fluency.

Tahap data collection dan data processing menjadi bagian penting karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi melakukan eksplorasi langsung dengan kepingan Tangram. Pada tahap ini, siswa dapat mencoba berbagai susunan bangun, membandingkan bentuk, serta menemukan beberapa kemungkinan jawaban. Aktivitas tersebut mendukung flexibility karena siswa belajar menggunakan lebih dari satu cara penyelesaian. Selain itu, kebebasan menyusun Tangram juga memberi peluang munculnya originality, yaitu jawaban atau bentuk yang berbeda dari siswa lain.

Pada tahap verification dan generalization, siswa membuktikan hasil temuannya, menjelaskan alasan, serta menarik kesimpulan tentang ciri-ciri bangun datar. Tahap ini berperan dalam mengembangkan elaboration karena siswa perlu memperinci proses berpikirnya, menjelaskan hubungan antarbagian bangun,

dan menyampaikan temuan secara runtut. Dengan demikian, Discovery Learning tidak hanya meningkatkan hasil akhir, tetapi juga membangun proses berpikir kreatif melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Media konkret Tangram memperkuat efektivitas model tersebut karena memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa dapat memanipulasi objek secara langsung, melihat hubungan antarbangun, dan menyusun bentuk baru dari kepingan yang sama. Aktivitas ini membantu siswa memahami geometri tidak hanya sebagai konsep abstrak, tetapi sebagai pengalaman visual dan kinestetik. Temuan ini sejalan dengan Astuti et al. (2024) yang menyatakan bahwa Tangram dapat meningkatkan kreativitas melalui kebebasan berkreasi dalam menggabungkan kepingan bangun datar, serta Vonica et al. (2023) yang menunjukkan bahwa Tangram berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Keunggulan kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol juga dapat dipahami dari perbedaan pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Pada kelas eksperimen, siswa secara aktif menyusun, mengurai, mengamati, mencatat temuan pada LKPD, dan mempresentasikan hasil eksplorasi. Sementara itu, pada kelas kontrol dengan model STAD berbantuan PowerPoint, kegiatan belajar lebih banyak berfokus pada diskusi kelompok dan penyajian materi visual. STAD tetap membantu kerja sama siswa, tetapi ruang eksplorasi individual dan manipulasi konkret tidak seluas pada pembelajaran berbantuan Tangram. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan berpikir kreatif

matematis pada kelas eksperimen menjadi lebih tinggi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Radhita et al. (2022) yang menunjukkan bahwa Discovery Learning dapat mendorong siswa menemukan konsep secara mandiri sehingga pemahaman menjadi lebih bermakna. Temuan ini juga mendukung Armawita et al. (2024) yang menyatakan bahwa Discovery Learning berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan demikian, perpaduan antara Discovery Learning dan media konkret Tangram dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika yang membantu siswa mengembangkan fluency, flexibility, originality, dan elaboration secara lebih seimbang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model Discovery Learning berbantuan media konkret Tangram memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sekolah dasar. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi sebesar 49,7% dan peningkatan rata-rata hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Selain itu, peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas yang menggunakan Discovery Learning berbantuan Tangram lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan Cooperative Learning tipe STAD berbantuan PowerPoint.

Penerapan Discovery Learning berbantuan Tangram membantu siswa belajar melalui kegiatan menemukan, mencoba, membandingkan, menyusun, dan menjelaskan bentuk bangun datar secara langsung. Kegiatan tersebut mendukung

pengembangan indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Dengan demikian, model ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika, khususnya pada materi geometri di sekolah dasar.

Implikasi penelitian ini adalah guru dapat memanfaatkan Tangram sebagai media konkret untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna. Sekolah juga perlu mendukung penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih luas, materi matematika yang berbeda, atau mengkaji faktor lain seperti motivasi belajar, gaya mengajar guru, dan ketersediaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Armawita, N., Bistari, B., & Ghasya, D. A. V. (2024). Pengaruh model Discovery Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V. *As-Sabiqun*, 6(1), 99-111.
- Astria, R., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 112-119.
- Astuti, A., Ginting, S. B., & Hanipah, S. (2024). Pelatihan pembuatan Tangram berbantu bangun datar. *Losari: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 39-45.
- Eriansyah, Y., & Baadilla, I. (2023). Model Discovery Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 151-158.
- Kadir, I. A., Machmud, T., Usman, K., & Katili, N. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi segitiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 128-138.
- Radhita, R. I., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh model Discovery Learning berbantuan 'Kuba-Kusa' terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(2), 266-276.
- Tsalitsah, N., & Baalwi, M. A. (2024). Pengaruh media Tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika kelas V SDN Suko 2 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1168-1173.
- Vonica, S. I., Masyhud, S., & Alfarisi, R. (2023). Pengaruh model Creative Problem Solving berbantuan media Tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Dabasah 01 Bondowoso. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 182-196.
- Wahyuni, D., & Palupi, B. S. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V sekolah dasar melalui soal open-ended. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(2), 76-83.