



Eksplorasi Kreativitas Guru Kelas V dalam Pembelajaran Matematika SD Negeri 3 Pengasih

Suheni Damastuti^{1,*}, Novy Trisnani¹, Atika Dwi Eviatari¹

¹IKIP PGRI Wates, Kulon Progo, Indonesia

Article Information

Article History:

Submit: 13 Oktober 2025

Revision: 20 Oktober 2025

Accepted: 25 Oktober 2025

Published: 30 Oktober 2025

Keywords

Eksplorasi Kreativitas; Guru Kelas; Pembelajaran; Matematika; Sekolah Dasar

Correspondence

E-mail: heniaries09@gmail.com*

A B S T R A K

Kreativitas merupakan keterampilan yang menghasilkan ide-ide variatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru kelas V dalam pembelajaran matematika SD Negeri 3 Pengasih dan mengetahui faktor penghambat dan pendukung kreativitas guru kelas V SD Negeri 3 Pengasih. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru, siswa kelas V, dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang dianalisis melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mampu menciptakan pembelajaran matematika yang kreatif. Namun, terdapat hambatan seperti perbedaan karakter siswa dan keterbatasan waktu. Meskipun demikian, pihak sekolah memberikan dukungan yang cukup baik terhadap upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif. Kesimpulannya, guru kelas V mampu menerapkan kreativitas dalam pembelajaran matematika dengan baik dan sesuai harapan, meski menghadapi beberapa tantangan dalam prosesnya.

Abstract

Creativity is a skill that generates varied ideas that can increase students' interest in learning. This study aims to determine the creativity of fifth grade teachers in mathematics learning at SD Negeri 3 Pengasih and to determine the inhibiting and supporting factors for the creativity of fifth grade teachers at SD Negeri 3 Pengasih. This study used a descriptive qualitative approach with teachers, fifth-grade students, and the principal as subjects. Data collection techniques included interviews, observation, and documentation, which were analyzed through the stages of reduction, presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that teachers are capable of creating creative mathematics learning. However, there are obstacles such as differences in student characteristics and time constraints. Nevertheless, the school provides sufficient support for teachers' efforts in creating creative learning. In conclusion, fifth-grade teachers have successfully implemented creativity in mathematics learning well and according to expectations, despite facing several challenges in the process.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dan strategis dalam usaha mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam peningkatan sumber daya manusia, mewujudkan kesejahteraan, dan juga mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Rahman, dkk. (2022:2) pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menyediakan lingkungan dan metode belajar yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual mereka, kecerdasan, kepribadian, dan pengendalian diri yang dibutuhkan dalam masyarakat. Guru merupakan tenaga

pendidik yang bertanggung jawab untuk mengajar, mendidik, mengarahkan, membimbing, memberikan pelatihan dan melakukan evaluasi kepada siswa. Menurut Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 dijelaskan bahwa guru harus memiliki kompetensi yang profesional, salah satunya adalah guru mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Guru dalam mendidik dan berinteraksi dengan siswa, guru harus memiliki kepribadian yang baik. Guru sebagai aktor utama dalam kegiatan pembelajaran yang berperan penting dalam membangun lingkungan belajar yang nyaman, aman dan menarik. Sehingga dari uraian tersebut dapat kita pahami bahwa kreativitas guru dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektif atau tidaknya pembelajaran. Menurut Rachmawati dan Kurniawan (2021: 134) kreativitas adalah suatu kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi dan mampu memecahkan masalah secara efektif. Kreativitas guru dalam pembelajaran matematika tertuju pada potensi guru untuk mengembangkan kualitas belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran, guru harus menyampaikan materi pelajaran yang menarik sehingga siswa mempunyai keinginan untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Pada tahun ajaran tersebut guru kelas V di SD Negeri 3 Pengasih terpilih sebagai predikat guru kreatif. Apresiasi ini diberikan kepada guru kelas V karena dinilai memiliki kemampuan dalam merancang dan menciptakan pembelajaran yang kreatif, dimana siswa tidak hanya mempelajari materi namun juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang menarik dan menggunakan metode serta media pembelajaran yang bervariasi, maka guru kelas V berhasil meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan juga memberikan pembelajaran yang menyenangkan. maka peneliti ingin mengkaji lebih dalam terkait kreativitas guru kelas V dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 3 Pengasih serta faktor pendukung dan penghambat kreativitasnya dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mengeksplor bagaimana kreativitas guru dan membantu dalam mengidentifikasi serta mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang kreatif dan efektif.

2. Metode Penelitian

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2018: 86) pendekatan deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan atau menganalisis suatu fenomena secara mendalam dengan menggunakan data non numerik seperti ujaran, tulisan atau gambar.

2.2. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian adalah guru kelas V SD Negeri 3 Pengasih sebagai subbjek utama dan kepala sekolah serta siswa sebagai subyek pelengkap. Peneliti memilih SD Negeri 3 Pengasih sebagai tempat untuk meneliti karena sekolah tersebut memiliki guru guru yang kompeten dan merupakan sekolah favorit.

2.3. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Pengasih Tahun Ajaran 2025/2026 sedangkan waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Mei-Juli 2025.

2.4. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa observasi, dokumentasi dan wawancara. Observasi merupakan salah satu metode dengan proses pengamatan secara langsung. Wawancara merupakan proses pengumpulan data dengan bertemu langsung untuk mendapatkan data atau informasi secara lisan. Dokumentasi yaitu proses pengumpulan data untuk melengkapi suatu penelitian.

2.5. Triangulasi Data

Triangulasi merupakan suatu Teknik dalam pengumpulan data dengan menggabungkan berbagai Teknik dan sumber data. Peneliti dapat menguji kredibilitas hasil penelitian secara mendalam. Peneliti dapat membandingkan dan memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai Teknik seperti wawancara, observasi dan dokumentasi sehingga hasil penelitian dapat lebih akurat, objektif dan dapat dipercaya.

2.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini dalam penelitian kualitatif di lakukan pada saat observasi. Setelah pengumpulan seluruh data lapangan, data tersebut dianalisis secara deskriptif dan kualitatif dengan menggunakan pengolahan data dari Sugiyono (2018) dalam kegiatan analisis yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, menunjukkan guru mampu memanfaatkan model pembelajaran Kooperatif seperti *Cooperative Learning* dan *Teams Games Tournament (TGT)*, model pembelajaran ini dipadukan dengan permainan yang edukatif seperti pada model pembelajaran Games Tournament (TGT) estafet menyusun bilangan cacah menggunakan kartu angka dan pada model pembelajaran *Cooperative Learning* diterapkan pembelajaran simulasi jual beli dengan alat bantu uang mainan. Menurut Sururi (2022: 9) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran berbentuk kooperatif yang melibatkan siswa dalam tim-tim heterogeny untuk bersaing dalam permainan akademik. Menurut Rahmawati & Puspasari (2020: 227) *Role Play* merupakan strategi pembelajaran dengan bermain peran dalam proses menerapkannya yang mampu menghadirkan peran. Hasil penelitian terkait metode pembelajaran matematika yang diterapkan guru kelas V dalam pembelajaran matematika pada materi nilai tempat bilangan cacah dan penjumlahan serta pengurangan bilangan cacah adalah metode demonstrasi dan diskusi, sementara metode ceramah digunakan untuk memberikan penjelasan diawal materi. Menurut Djamara (2020: 15) metode demonstrasi merupakan metode mengajar dengan cara memperagakan barang atau suatu kegiatan. Metode demonstrasi ini dipilih karena mampu diterapkan untuk memberikan penjelasan materi pada bilangan cacah kepada siswa dengan memberikan pengalaman siswa.

Guru pada materi bilangan cacah menggunakan media pembelajaran seperti sempoa, kartu angka dan uang mainan, media tersebut merupakan hasil dari media pembelajaran yang sudah ada. Media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Sempoa, uang mainan, dan kartu angka

Guru berupaya memastikan media pembelajaran memiliki daya. Menurut Vega, dkk. (2023: 145) sempoa dapat digunakan untuk membantu siswa untuk operasi perhitungan. Pada materi bilangan cacah, guru menggunakan sempoa untuk membantu siswa memahami nilai tempat, sedangkan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah digunakan uang mainan untuk simulasi jual

beli. Guru berpenampilan layaknya seperti penjual makanan, guru menggunakan apron masak dan kain yang menutupi kepala. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya belajar konsep matematika namun juga mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi kelompok.

Guru mampu memberikan fleksibilitas tersebut diwujudkan dengan mengajak siswa belajar diluar kelas. Pada pembelajaran bilangan cacah siswa kelas V lebih menyukai pembelajaran dengan praktik maka diberikan kesempatan lebih banyak untuk siswa menggunakan benda konkret seperti kartu angka dan uang mainan. Menurut Tunas & Richard (2024) fleksibilitaas guru dalam menyesuaikan pembeelajaran dengan kebutuhan siswa merupakan kemampuan seorang guru untuk menciptakan pembelajaran dengan memberikan kebebasan dan keinginan kepada siswa Siswa terlihat senang dan aktif mengikuti pembelajaran tersebut. Pada saat siswa mencoba media pembelajaran dengan sempoa, siswa banyak yang ingin maju mencoba dan pada saat simulasi jual beli siswa cepat sekali maju ke depan untuk membayar pesanan makanan dengan uang mainan.

Guru mampu memecahkan hambatan belajar siswa selama pembelajaran matematika. Guru menyadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan dan kecepatan dalam memahami materi yang berbeda, sehingga siswa membutuhkan perhatian khusus untuk memastikan semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Harahap, dkk (2024: 779) mengungkapkan bahwa guru harus menyiapkan dan memahami cara memecahkan masalah selama proses pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa strategi pemecahan masalah dipersiapkan sejak awal pembelajaran. Langkah-langkah yang digunakan meliputi penerapan ice braking untuk mengembalikan fokus siswa, membuat kesepakatan selama proses pembelajaran bahwa siapa yang rame maju ke depan menyelesaikan soal, serta guru menerapkan kolaborasi dengan melibatkan siswa yang telah memahami materi untuk membantu teman sebayanya sehingga penerapan kerja sama antar siswa. Guru juga aktif mengelilingi di kelas untuk memantau pekerjaan siswa, mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan dan memberikan penjelasan ulang menggunakan media konkret seperti sempoa dan uang mainan. Sehingga kemampuan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran cukup baik. Guru merespon cepat terhadap kesulitan siswa sehingga guru menunjukkan kepekaan terhadap siswa.

Guru mampu menyampaikan materi mengaitkan dengan materi pembelajaran matematika dengan kehidupan nyata siswa. Dengan pembelajaran ini dapat menciptakan pembelajaran bermakna, sehingga siswa dapat memahami manfaat materi pembelajaran matematika tidak hanya sekedar menghafal rumus atau cara berhitung. Sehingga guru tidak hanya fokus pada pencapaian nilai akademik namun juga pemahaman siswa terhadap manfaat pembelajaran dari materi yang dipelajari. Menurut Anissa & Lutfi (2024: 469) guru bisa memberikan contoh-contoh soal yang berhubungan dengan kehidupan nyata siswa. Guru menerapkan bahwa matematika seharusnya dipahami sebagai keterampilan yang dapat diaplikasikan dikehidupan sehari-hari bukan hanya kumpulan rumus yang dihafalkan. Di mana siswa diharapkan dapat menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata, seperti menghitung belanjaan.

Guru mampu memberikan pembelajaran yang bermakna dan menarik karena siswa tidak hanya menndapatkan pembelajaran yang menyenangkan namun juga bermakna bagi siswa. Guru kelas V pernah mengajak siswa untuk belajar di luar kelas seperti mengunjungi pameran seperti standnya IKIP dan siswa mencoba langsung media pembelajaran yang ada di stand tersebut yaitu perkalian. Kegiatan tersebut bertujuan agar siswa bisa tahu apa saja hal yang ada di luar kelas dan siswa sangat senang melihat banyaknya pembelajaran diluar kelas karena mendpat suasana baru dalam pembelajaran. Menurut Amelia (2023: 1063) dalam pembelajaran guru sebisa mungkin memberikan pembelajaran yang bermakna dan berkesan. Pada pembelajaran bilangan cacah guru menerapkan praktik langsung dan permainan permainan edukatif. Kegiatan pembealajaran ini menciptakan suasa belajar yang aktif, interaktif dan kontekstual. Pada materi bilangan cacah, siswa diminta menyusun kartu angka dengan bantuan sempoa untuk mengetahui nilai tempat, dan pada materi penjumlahan

dan pengurangan bilangan cacah dengan melakukan simulasi jual beli berdasarkan LKPD yang telah guru buat berisi daftar harga makanan. kegiatan pembelajaran ini tidak hanya melatih keterampilan berhitung

Guru mampu mengelola kelas dengan kondusif dan menyenangkan. Guru menjelaskan bahwa dalam mengelola kelas yang utama adalah menciptakan suasana saling menghargai dan menekankan bahwa guru dan siswa adalah teman belajar. Menurut Saleh (2024: 12) pengelolaan kelas merupakan usaha guru dalam menciptakan kelas yang kondusif bagi siswa dan Ketika kelas terganggu guru berusaha mengembalikannya agar tidak menjadi penghalang bagi proses pembelajaran. Guru juga berupaya mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika agar dipandang sebagai pelajaran yang sederhana dan menyenangkan bukan sesuatu yang menakutkan. Guru memberikan dukungan bahwa “boleh salah dalam mengerjakan”. karena menurut guru kesalahan merupakan bagian dari proses belajar, supaya siswa tidak takut untuk mencoba. Sebelum pembelajaran dimulai, guru mengajak siswa membuat kesepakatan bersama untuk menjaga ketertiban dan kenyamanan dikelas. Guru juga menggunakan ice breaking untuk memusatkan kembali perhatian siswa jika siswa sudah mulai tidak kondusif.

Guru mampu menerapkan penilaian yang tidak hanya fokus pada hasil akhir berupa angka, namun juga proses belajar siswa seperti cara siswa menghitung. Menurut Nirwana, dkk. (2024: 15) menjelaskan bahwa guru menilai pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mengukur prestasi namun juga untuk sarana mendorong pengembangan diri siswa. Penilaian yang guru terapkan mencakup tiga aspek yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran yang holistik. Pada materi nilai tempat bilangan cacah, guru menilai dari aspek: 1) aspek psikomotorik, melalui ketepatan siswa menyusun angka dengan sempoa, 2) aspek kognitif, melalui kemampuan menjawab soal Latihan, 3) aspek afektif, melalui kerja sama dalam kelompok. Sedangkan untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, penilaian meliputi: 1) aspek psikomotorik, melalui keterampilan menyusun daftar belanja dan menempelka hasil perhitungan, 2) aspek afektif, melalui sikap saling membantu antar anggota kelompok, 3) aspek kognitif, melalui ketepatan perhitungan saat menjumlahkan total harga dan sisa uang.

Guru mampu mengembangkan profesionalismenya sebagai pendidik melalui partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pengembangan diri seperti ikut seminar, pelatihan dan webinar, yang berfokus pada pembelajaran kreatif dan penggunaan media pembelajaran inovatif. Guru juga memanfaatkan media sosial dan platform secara daring untuk menambah wawasan serta pengetahuan sesuai perkembangan dunia Pendidikan. Menurut Prayoga, dkk. (2024: 13) menjelaskan bahwa pentingnya guru meningkatkan profesionalismenya karena akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan.

Guru memiliki prinsip bahwa “jika ingin siswa rajin belajar, maka guru juga harus terus belajar”. Kalimat tersebut mencerminkan kesadaran akan pentingnya peran guru sebagai pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*). Seorang guru yang berkomitmen untuk terus belajar akan senantiasa memperbaharui pengetahuan, keterampilan dan wawasan sesuai perkembangan. Berikut sertifikat guru dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Sertifikat sebagai peserta dan narasumber

Hambatan yang ada dikelas V ini adalah perbedaan karakteristik siswa, kesiapan belajar pada siswa yang kurang dan keterbatasan waktu pada guru. Hambatan ini memerlukan upaya yang signifikan dari guru baik pada tahap perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran. Guru perlu menyesuaikan pembelajaran agar dapat sesuai dengan semua siswa.

Selain itu, guru mengalami hambatan seperti keterbatasan waktu dimana pada pembelajaran matematika hanya 45 an. Tugas guru tidak hanya mengajar saja tetapi guru mempunyai tugas tambahan seperti semisal administrasi atau tugas tambahan yang ada di luar sekolah. Sehingga guru kelas V harus manajemen waktu dengan baik. guru juga mengatakan bahwa hambatan keterbatasan waktu juga bisa dari jam belajar yang digunakan untuk kegiatan siswa lain. Seperti bulan agustus ini matematika banyak yang terjeda karena pada saat jam matematika digunakan untuk Latihan drumband. Diketahui bahwa kreativitas guru dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 3 Pengasih tidak terlepas dari dukungan yang diberikan oleh sekolah baik dari fasilitas, lingkungan sekolah maupun motivasi internal dan eksternal. Menurut Fitriyani (2021: 31) faktor pendukung yang dibutuhkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif adalah tidak terlepas dari sekolah dan lingkungan sekolah yang mendukung. Kepala sekolah mengemukakan bahwa sekolah memberikan dukungan meliputi fasilitas teknologi yang memadai, lingkungan sekolah yang mendukung, dukungan rekan sejawat dan motivasi diri guru. Guru mengungkapkan bahwa adanya perangkat TIK seperti LCD, laptop, tablet dan media pembelajaran cetak serta digital mempermudah pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan bisa memanfaatkan teknologi yang ada. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa setiap hari senin pagi diadakan briefing atau rapat untuk memberikan motivasi dan mengingatkan guru akan pentingnya mengikuti perkembangan zaman, khususnya dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang kreatif. Selain itu, sekolah melaksanakan rapat koordinasi (rakor) dan *In House Training* sebagai sarana evaluasi dan refleksi, dimana guru dapat berbagi pengalaman, sharing hambatan yang dialami setiap guru serta memberikan solusi Bersama.

4. Kesimpulan

Guru kelas V mampu menerapkan pembelajaran matematika secara kreatif dan bermakna melalui berbagai model seperti *Cooperative Learning* dan *Teams Games Tournament* (TGT), dengan memanfaatkan media konkret seperti sempoa dan uang mainan. Guru juga mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, serta menerapkan penilaian holistik. Selain itu, guru terus meningkatkan profesionalisme melalui pelatihan dan teknologi. Meskipun menghadapi hambatan seperti perbedaan karakter siswa dan keterbatasan waktu, dukungan sekolah dan motivasi internal mendorong guru untuk tetap berinovasi dan memberikan pembelajaran yang efektif.

References

- Fitriyani, dkk. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Harahap, dkk. (2024). Analisis Tantangan dan Solusi Guru Dalam Implementasi Strategi Pembelajaran. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 3 (1), <https://rayyanjurnal.com>
- Nirwana, dkk. (2024). Penilaian Dalam Kurikulum Merdeka: Mendukung Pembelajaran Adaptif Dan Berpusat Pada Siswa Madrasah Ibtidiyah. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (MI)*, 2 (2). <https://journal.unnusa.ac.id>
- Prayoga, dkk. (2024). Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Indonesia. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*. Vol 7 No. 3. <https://doi.org/10.20961/she.v7i3.91633>
- Rachmawati, L., & Kurniawan, B. (2021). Pentingnya Pengembangan Kreativitas dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 12(3), 134-142. <http://www.intelegensia.web.id/index.php/intelegensia/article/download/17/5>

- Rahman, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757/4690>
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 227-240. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>
- Saleh. (2017). Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dalam Menciptakan Kondisi Belajar Yang Kondusif. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*. Vol 12, No 2. <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). *Teams Games Tournament (TGT)* Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414-2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Tunas & Pangkey (2024). Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas. *Journal on Education*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6324>
- Vega, dkk. (2023). Efektivitas Penggunaan Sempoa Dalam Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(1), 131-145. <https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id>
- Blašková, M., Blaško, R., Jankalová, M., & Jankal, R. (2014). Key personality competences of university teacher: Comparison of requirements defined by teachers and/versus defined by students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 114, 466-475. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.731>