



Kreativitas Mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran

Mubarok ✉, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin

Bagus Aulia Iskandar, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin

Zulparis, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin

✉ hzmubarok@gmail.com

Abstract: This research aims to describe the creativity of student teacher candidates in making learning media. To describe it, the researcher uses Munandar's (2009) theory which consists of fluency of thinking, flexibility of thinking, elaboration, and originality. The material used in this research is learning media. Researcher and participants conducted interviews to determine the creativity of prospective teacher students. Researcher use narrative design to explore student creativity in making learning media. Participants were taken from 6th semester students and had attended practical courses in making learning media. The results showed that: (1) In the category of fluency in thinking, student teacher candidates already have knowledge of learning media, are able to find ideas, and relate several concepts in one learning media; (2) In the category of flexibility of thinking, student teacher candidates are able to use various approaches and see problems from different perspectives; (3) In the elaboration category, student teacher candidates have been able to innovate, be creative, and develop ideas inspired by the surrounding environment; (4) In the originality category, student teacher candidates have been able to explain the originality of the learning media made by developing cognitive, affective, and psychomotor abilities.

Keywords: Creativity, Learning Media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas mahasiswa calon guru dalam membuat media pembelajaran. Untuk mendeskripsikannya, peneliti menggunakan teori Munandar (2009) yang terdiri dari kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, dan originalitas. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran. Peneliti dan partisipan melakukan wawancara untuk mengetahui kreativitas mahasiswa calon guru. Peneliti menggunakan desain naratif untuk mengeksplorasi kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran. Partisipan diambil dari mahasiswa semester 6 dan telah mengikuti mata kuliah praktek pembuatan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pada kategori kelancaran berpikir, mahasiswa calon guru sudah memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran, mampu menemukan ide, serta mengaitkan beberapa konsep dalam satu media pembelajaran; (2) Pada kategori keluwesan berpikir, mahasiswa calon guru sudah mampu menggunakan bermacam pendekatan dan melihat masalah dari sudut pandang berbeda; (3) Pada kategori elaborasi, mahasiswa calon guru sudah mampu melakukan inovasi, kreativitas, dan mengembangkan gagasan dengan terinspirasi oleh lingkungan sekitar; (4) Pada kategori originalitas, mahasiswa calon guru sudah mampu menjelaskan keorisinilan media pembelajaran yang dibuat dengan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kata kunci: Kreativitas, Media Pembelajaran

Received 2 November 2021; **Accepted** 12 November 2021; **Published** 20 November 2021

Citation: Mubarok., Iskandar, B.A., & Zulparis. (2021). Kreativitas Mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01 (04), 265-272.



Copyright ©2021 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Tolak ukur kemajuan suatu bangsa dilihat dari kualitas pendidikan warganya. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus mampu menciptakan *output* atau lulusan yang berkualitas dan berdaya saing untuk berperan aktif di segala aktivitas kehidupan. Disamping itu, pendidikan juga sebagai masalah penting bagi manusia, karena pendidikan menyangkut kelangsungan hidup manusia (Fitri, 2021).

Kualitas calon pendidik dapat direpresentasikan dari profil calon guru sebagai lulusan yang nantinya terjun di lapangan. Berdasarkan data UNESCO dalam Global Education Monitoring (GEM) Report 2016 bahwa pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke-10 dari 14 negara berkembang dan kualitas guru menempati urutan ke-14 dari 14 negara berkembang di dunia. Oleh karena itu, perlu campur tangan lebih pendidikan tinggi dalam mencetak calon guru yang dicita-citakan.

Pendidik yang kreatif adalah cita-cita bangsa. Ditangan merekalah tumbuh kembang kemampuan berpikir anak didik sejak usia Sekolah Dasar. Kualitas yang dimiliki oleh seorang pendidik akan menentukan tinggi rendahnya kualitas yang dapat diberikan oleh lembaga. Jadi salah satu tolok ukur suatu lembaga bisa dikatakan berkualitas baik adalah jika lembaga tersebut didukung dengan keberadaan tenaga pendidik yang berkualitas baik pula (Ismaniar & Hazizah, 2018).

Kreativitas guru pada kegiatan pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi. Kreativitas dapat diartikan sebagai kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru (inovatif) atau belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh dan mengejutkan, berguna dan dapat dimengerti (Purwanto, 2011). Kreativitas juga dapat diartikan adanya kemampuan atau keterampilan dalam menghasilkan/menciptakan/mengadakan sesuatu yang baru dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi (Hutapea, 2020). Salah satu kreativitas penting yang harus dimiliki guru adalah kreativitas dalam membuat media pembelajaran.

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi untuk mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran (Wati, 2016). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan pesan berupa pelajaran dari guru ke siswa.

Seorang guru sekolah dasar harus menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil/output. Beberapa penelitian diantaranya (Sunaengsih, 2016), (Rahmatullah, 2011), (Yunita, 2017), menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu perguruan tinggi swasta di Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif dengan pendekatan naratif. Studi naratif dilakukan untuk mengeksplorasi lebih mendalam tentang fokus permasalahan yang akan diteliti. Partisipan dalam penelitian yaitu dua orang mahasiswa semester 8 dan telah menempuh mata kuliah praktek pembuatan media ajar. Penelitian dilakukan selama pembelajaran daring tahun pelajaran 2020/2021. Pemilihan responden dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam. Dokumentasi berupa transkrip wawancara, serta foto dan video.

Analisis data menggunakan model Matthew B. Milles & Hubberman dengan metode analisis deskriptif kualitatif model alir (*flow model*) sesuai tahapan-tahapan: (1) reduksi data; (2) penyajian data; dan (3) penarikan simpulan. Pengolahan data menggunakan

triangulasi data. Reduksi data memilah-milah data dan menggolongkan data yang akan dipilih dan membuang data yang tidak perlu. Penyajian data yaitu mengategorikan data sesuai rumusan masalah, tujuan penelitian dan hal baru yang ditemukan di lapangan. Penarikan simpulan untuk memberikan gambaran secara komprehensif atas penelitian yang telah dilakukan.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan partisipan, peneliti membuat kesimpulan tentang temuan kreativitas mahasiswa prodi PGSD kota Banjarmasin dalam membuat media pembelajaran. Dalam menyimpulkan peneliti menggunakan indikator sebagai berikut:

Tahapan	Indikator
Kelancaran Berpikir (<i>fluency of thinking</i>)	kemampuan dalam memilah berbagai konfigurasi informasi yang berkaitan dengan klasifikasi, relasi dan sistem yang berbeda-beda dan mensintesisnya ke dalam berbagai alternatif untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang baru
Keluwesannya Berpikir (<i>fleksibility</i>)	kemampuan menjelaskan hasil yang diperoleh dari berbagai alternatif yang digunakan untuk memecahkan masalah
Elaborasi (<i>elaboration</i>)	kemampuan mengembangkan gagasan dan melakukan inovasi
Originalitas (<i>originality</i>)	kemampuan untuk menghasilkan berbagai transformasi informasi secara orisinal ke dalam berbagai bentuk penerapan yang sesuai dengan pemecahan masalah yang belum dilakukan sebelumnya

Sumber: Munandar, 2009

Kreativitas mahasiswa dibagi dalam 4 kategori yaitu, kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, dan originalitas. Berikut pemaparan hasil dari setiap kategori.

1. Kelancaran Berpikir (*fluency of thinking*)

Kategori kelancaran berpikir didasarkan pada pengetahuan terhadap sesuatu, kemampuan mendapatkan ide, dan mengaitkan suatu konsep. Setelah melakukan wawancara, peneliti menemukan kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran pada kategori kelancaran berpikir. Agar lebih rinci, peneliti kemukakan sesuai indikator pada kategori kelancaran berpikir, yaitu:

a) Pengetahuan Terhadap Sesuatu

Partisipan A mampu memahami apa itu media pembelajaran dengan baik. Selain itu, partisipan A juga memberikan alasan terhadap pemahamannya dengan menyebutkan referensi ahli. Berikut adalah ulasan wawancara peneliti dengan partisipan A.

Menurut saya media pembelajaran adalah suatu alat, bahan, atau benda yang dapat membantu seorang pendidik dalam memberikan pembelajaran kepada anak didiknya.....menurut Latuheru (1988: 14) dan Sadiman (2008: 7)

Sedangkan partisipan B keliru dalam mendefinisikan apa itu media pembelajaran dan tidak menyebutkan referensinya. Dibuktikan dengan hasil wawancara berikut.

Media pembelajaran adalah teknik guru dalam menyampaikan pesan atau isi materi pelajaran kepada siswa agar mudah dipahami.

b) Kemampuan Mendapatkan Ide

Partisipan A mendapatkan ide dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan barang-barang disekitar dan melihat potensi media dengan harga

yang murah, mudah, serta berkualitas, seperti; kardus, gabus, karton, origami, label sticker, drawing pen, pulpen tinta emas, spidol, dll. Dengan barang-barang tersebut, partisipan A memperoleh ide untuk membuat puzzle “hak dan kewajiban” yang selanjutnya diberi nama kartu pintar. Dalam mendesain kartu pintar, partisipan A mencari bahan referensi dari buku, browsing google, dan youtube.

Partisipan B mendapatkan ide dalam membuat media pembelajaran dari youtube. Partisipan B sangat memanfaatkan teknologi, sehingga media yang dibuat pun berbasis teknologi yaitu berupa powerpoint pembelajaran. Partisipan B menyatakan bahwa dengan kemajuan teknologi seperti sekarang, hendaknya kita sebagai calon pendidik/guru lebih menonjolkan teknologi.

c) Mengaitkan Konsep

Partisipan A mendesain media pembelajaran dengan prinsip mudah, ekonomis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Mudah berarti barang-barang sudah tersedia tanpa harus membeli lagi, ekonomis berarti jikapun harus membeli maka dengan harga yang murah, efektif berarti media pembelajaran tersebut harus bisa digunakan bagi seluruh siswa.

Partisipan B mendesain media pembelajaran dengan prinsip teknologi. Apa saja yang bisa dikerjakan dengan teknologi, maka ia akan memanfaatkannya sebaik mungkin. Barang-barang disekitar tidak dilihat sebagai prospek dalam membuat media pembelajaran, karena dianggap kuno dan tidak sesuai zamannya.

2. Keluwesan Berpikir (*fleksibility*)

Kategori keluwesan berpikir didasarkan pada kemampuan menggunakan bermacam pendekatan dan melihat dari sudut pandang berbda. Setelah melakukan wawancara, peneliti menemukan kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran pada kategori keluwesan berpikir. Agar lebih rinci, peneliti kemukakan sesuai indikator pada kategori keluwesan berpikir, yaitu:

a) Menggunakan bermacam pendekatan

Partisipan A membuat media pembelajaran dengan menggunakan prinsip-prinsip, yaitu; efektifitas dan efisiensi, memperhatikan taraf berpikir siswa, interaktivitas, fleksibilitas, dan keamanan. Semua pendekatan tersebut sudah tercover dalam media pembelajaran yang dibuat.

Partisipan B membuat media pembelajaran dengan pendekatan siswa aktif. Partisipan B tidak menggunakan prinsip lainnya dan tidak mempertimbangkan kendala yang mungkin saja terjadi karena bersifat teknologi.

b) Melihat dari Sudut Pandang Berbeda

Partisipan A memandang bahwa media pembelajaran yang ia buat hanya memudahkan sebagian siswa karena bersifat merangsang otak pada awal pertemuan dan hanya dapat diingat bagi anak yang sudah belajar di rumah.

Partisipan B memandang bahwa media pembelajaran yang ia buat memudahkan seluruh siswa karena anak sekarang melek teknologi. Apapun yang berbentuk teknologi akan disukai anak. Terlepas dari kendala yang ditimbulkan oleh pemanfaatan teknologi seperti tidak tersedianya proyektor, suara kecil yang ditimbulkan laptop, atau bahkan matinya aliran listrik, partisipan B tidak bisa memberikan solusi bagi kendala tersebut.

3. Elaborasi (*elaboration*)

Kategori elaborasi didasarkan pada kemampuan mengembangkan gagasan dan melakukan inovasi. Setelah melakukan wawancara, peneliti menemukan kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran pada kategori elaborasi. Agar lebih rinci, peneliti kemukakan sesuai indikator pada kategori elaborasi, yaitu:

a) Mengembangkan Gagasan

Partisipan A terinspirasi membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Namun ide dalam media kartu pintar tersebut murni hasil pemikiran partisipan A. Partisipan B terinspirasi membuat media pembelajaran dari chanel youtube yang kemudian dikembangkan menjadi powerpoint pembelajaran.

b) Melakukan Inovasi

Partisipan A membuat inovasi dalam media pembelajarannya dengan menambahkan warna-warna yang disukai anak-anak dan membuat tulisan yang besar. Partisipan B membuat inovasi dengan menambahkan animasi-animasi bergerak yang dapat membuat fokus perhatian anak meningkat.

4. Originalitas (*originality*)

Kategori originalitas didasarkan pada kemampuan membuat gagasan baru dan unik. Setelah melakukan wawancara, peneliti menemukan kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran pada kategori originalitas. Agar lebih rinci, peneliti kemukakan sesuai indikator pada kategori originalitas, yaitu: Membuat Gagasan Baru dan Unik

Media pembelajaran yang dibuat oleh partisipan A dapat merangsang kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Kemampuan kognitif terlihat dari anak membaca dan berpikir “apakah kartu ini masuk dalam hak ataukah kewajiban”. Kemampuan afektif terlihat dari anak-anak maju secara beraturan yang menunjukkan sikap disiplin. Kemampuan psikomotorik terlihat dari anak mampu menuliskan serta maju membacakannya didepan kelas.

Partisipan A menjelaskan kelebihan media pembelajarannya. Kemampuan merangsang berpikir kritis dan bahan yang digunakan menjadi keunggulan yang tidak terlihat dalam media pembelajaran lain. Media pembelajaran yang dibuat oleh partisipan B hanya dapat merangsang kemampuan kognitif anak. Sedangkan kemampuan afektif dan psikomotor belum bisa dirangsang melalui media pembelajaran ini.

PEMBAHASAN

Peneliti membahas hasil temuan berdasar pada teori-teori dan hasil penelitian terdahulu. Teori dan hasil penelitian tersebut sebagai data pendukung untuk mengungkapkan “bagaimana kreativitas mahasiswa prodi PGSD kota Banjarmasin dalam membuat media pembelajaran” sesuai dengan rumusan masalah. Agar analisis memiliki acuan, maka peneliti membahasnya sesuai tahapan berpikir kritis dari Munandar (2009) yang terdiri dari kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, dan originalitas.

1. Kelancaran Berpikir (*fluency of thinking*)

Kemampuan calon guru dalam memahami komponen-komponen proses pembelajaran harus ditingkatkan karena sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Alwi (2017) yang menyatakan bahwa peningkatan kompetensi guru khususnya dalam penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan. Kesalahan persepsi dapat menyebabkan multitafsir dan berujung pada ketidakefektifan. Dalam memahami sesuatu, seorang akademisi harus berpegang pada literatur, baik itu teori maupun pendapat ahli. Ini berarti, akademisi harus banyak membaca buku pengetahuan, yang selanjutnya diimplementasikan dalam bentuk tulisan berupa karya ilmiah sebagaimana yang diatur oleh Menpan RB Nomor PER/16/M. PAN RB/11/2009 tentang Jabatan Fungsional Guru yang semakin menegaskan pentingnya membaca dan menulis bagi guru.

Seorang guru harus bisa memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan lingkungan sekitar perlu diasah dan dikembangkan dalam keseharian sesuai dengan pendapat Apsari dkk (2020). Selain mudah dan murah, lingkungan sekitar juga memberikan pengalaman bermakna dan kontekstual bagi anak.

Bukan bergantung pada media pembelajaran yang siap saji dari sekolah, karena sifatnya terbatas. Selain itu, pemanfaatan teknologi juga sangat penting dalam membuat media pembelajaran karena pada era revolusi industri 4.0 anak-anak sudah familiar dengan teknologi.

Sebuah media pembelajaran terdiri dari beberapa konsep. Dalam mengaitkan beberapa konsep, guru/calon guru harus memperhatikan konten yang saling terkoneksi. Kemampuan mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya harus ditingkatkan oleh calon guru.

2. Keluwesan Berpikir (*fleksibility*)

Media pembelajaran harus dirancang dengan beberapa pendekatan sesuai dengan pengalaman dan kondisi siswa. Pengalaman guru/calon guru adalah hal utama dalam membuat media pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa. Selain itu, juga perlu diperhatikan kendala yang mungkin terjadi pada saat media pembelajaran itu digunakan. Kendala yang mungkin terjadi pada media pembelajaran elektronik seperti, mati lampu, ketidakberfungsian alat, atau kondisi yang tidak mendukung.

Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk memudahkan seluruh siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Perlu digaris bawahi, seluruh siswa bukan sebagian. Hal ini berarti mencakup disparitas kemampuan siswa, dan menjadi tantangan bagi seorang guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang cocok untuk semua siswa. Pembahasan ini sesuai dengan penelitian Mustaqim (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus menjangkau seluruh siswa di kelas.

3. Elaborasi (*elaboration*)

Seorang guru/calon guru harus memiliki banyak literatur, baik itu buku, majalah, ataupun video edukatif lainnya. Dari literatur tersebut muncullah inovasi dan kreativitas. Bisa jadi inovasi dan kreativitas yang dihasilkan lebih efektif dan efisien dari segi anggaran, seperti dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Pembahasan ini sesuai dengan penelitian Putri dkk (2017) yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai bahan pelajaran dapat lebih mudah dimengerti anak.

Guru/calon guru harus inovatif dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang berkualitas tidak harus mahal, tetapi sesuai dengan materi yang disampaikan. Selain itu, pengembangan inovasi media pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan fokus perhatian.

4. Originalitas (*originality*)

Originalitas dalam sebuah karya perlu diperhatikan agar tidak disebut sebagai plagiat. Kita boleh terinspirasi, tetapi tidak untuk mecetak keseluruhan. Originalitas bisa saja terinspirasi oleh pengalaman-pengalaman di masa lalu, namun kemunculannya memiliki perbedaan nyata dari konsep penemuan terdahulu. Originalitas secara tidak langsung membawa manusia pada tindakan untuk mempelajari sesuatu dengan persepsi yang baru (Gunarti: 2013).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Kelancaran Berpikir

Pada kategori ini, mahasiswa calon guru sudah memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran, mampu menemukan ide, serta mengaitkan beberapa konsep dalam satu media pembelajaran.

2. Keluwesan Berpikir

Pada kategori ini, mahasiswa calon guru sudah mampu menggunakan bermacam pendekatan dan melihat masalah dari sudut pandang berbeda.

3. **Elaborasi**

Pada kategori ini, mahasiswa calon guru sudah mampu melakukan inovasi, kreativitas, dan mengembangkan gagasan dengan terinspirasi oleh lingkungan sekitar.

4. **Originalitas**

Pada kategori ini, mahasiswa calon guru sudah mampu menjelaskan keorisinilan media pembelajaran yang dibuat dengan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik

Berdasarkan simpulan penelitian ini, peneliti mengutarakan saran bagi pemangku kepentingan yang ingin mengambil manfaat dari tulisan ini yaitu:

1. Bagi Dosen

Proses perkuliahan dilakukan dengan bermakna. Bukan dengan penyampaian biasa yang akan hilang tanpa bekas. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk berkreaitivitas, berinovasi, dan mengembangkan pengetahuannya. Dengan kebebasan yang diberikan, diharapkan mahasiswa calon guru memiliki kreativitas dalam mengajar.

2. Bagi Peneliti Lain

Untuk peneliti selanjutnya, disarankan meneliti tentang disparitas kreativitas mahasiswa berdasarkan gender. Hal ini penting diteliti karena belum banyak penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

1. Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Itqan*. 8(2) pp. 145-167.
2. Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E.R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Abdimas Siliwangi*. 3(1) pp. 38-47.
3. Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi*. 3(2) pp. 5-18.
4. Fitri. (2021). Studi Tentang Manajemen Mutu Pendidikan Dalam Meningkatkan Kompetensi Tenaga Pendidik Di SMA Negeri 4 Palu. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 1(1) pp. 9-16.
5. Gunarti, W. (2013). Sains Dan Kreativitas: Pandangan Terhadap Pemikiran John Horgan dalam "The End Of Science". *Jurnal Desain*. 1(1) pp. 61-68.
6. Hutapea, R.H. (2020). Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen Di Masa Covid-19. *Didaché: Journal of Christian Education*. 1(1) pp. 1-12.
7. Ismaniar & Hazizah. (2018). *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-Coupage Bagi Pendidik*. Padang: Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Jamaris, M. (2013). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
9. Kamus Besar Bahasa Indonesia (online). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreatif>
10. Miles & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
11. Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi*. 1(1) pp. 36-48.
12. Permenpan RB Nomor 19 Tahun 2019
13. Purwanto, B. (2011). Pentingnya Kreativitas Guru dan Calon Guru dalam Upaya Pengembangan dan Pengadaan Alat Demonstrasi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA*. 1(1) pp. 229-238.
14. Putri, S.P., Suid, AB., & Yusuf, N. (2017). Kemampuan Guru Memanfaatkan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar Negeri 29 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(2) pp. 84-91.

15. Rahmatullah, M. (2011). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal penelitian pendidikan*. 1(1), pp. 178-186.
16. Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. UIN SUMUT.
17. Setiono, P., & Rami, I. (2019). Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 1(1), pp. 1-10.
18. Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi A. *Mimbar sekolah dasar*. 3(2), pp. 183-190.
19. Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

PROFIL SINGKAT

Mubarok adalah dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin sejak Juli 2019. Ia juga merupakan wakil ketua I bidang akademik dan kemahasiswaan.

Bagus Aulia Iskandar adalah dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin sejak Juli 2019. Ia juga merupakan ketua prodi PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar).

Zulparis adalah dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar, STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin sejak Juli 2019. Ia juga merupakan ketua LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat).