



KREATIVITAS GURU SDN 1 PURBALINGGA WETAN DALAM PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP)

Arti Dwi Gustyas¹, Lia Mareza², Asih Ernawati³

^{1,2,3} PGSD, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

¹artigustyas7@gmail.com, ²liamareza@ump.ac.id, ³asihernawati@ump.ac.id

Received: Feb 15, 2020

Revised: Feb 19, 2020

Accepted: Feb 25, 2020

ABSTRAK

Penelitian kreativitas guru kelas IV B SD Negeri 1 Purbalingga Wetan dalam pembelajaran SBdP dilakukan karena sekolah tersebut menjadi bagian dari program Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) yang dilakukan oleh pemerintah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara guru dan tantangan yang ia hadapi saat mengimplementasikan kreativitasnya dalam pembelajaran SBdP. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan partisipan kepala sekolah, guru kelas IV B, dan 4 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara. Pengujian keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas IV B merupakan guru kreatif yang mengimplementasikan kreativitas dalam pembelajaran SBdP seperti mengekspresikan peserta didik dengan cara membantu peserta didik dalam pembelajaran, melibatkan peserta didik dalam segala aktivitas pembelajaran, memberikan motivasi kepada peserta didik dengan cara klasikal di depan kelas ataupun secara personal dengan peserta didik, menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda dalam pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, berimprovisasi dalam proses pembelajaran, membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan aplikatif, membuat dan mengembangkan bahan ajar, menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran. Tantangan yang dihadapi guru ketika mengimplementasikan kreativitas dalam pembelajaran yaitu berasal dari faktor internal dan eksternal, tantangan dari faktor internal yaitu kemampuan guru dan dari faktor eksternal yaitu karakteristik peserta didik yang berbeda-beda.

Kata kunci: kreativitas, guru kreatif, SBdP.

ABSTRACT

A study on the teachers' creativity of Fourth grade B at SD Negeri 1 Purbalingga Wetan in Cultural Arts and Craftslearning (SBdP) learning was motivated by the School Entrance Artist Movement (GSMS) program conducted by the government. This study aimed to determine how teachers face and the challenges of implementing their creativity in SBdP learning. This type of research was qualitative with the participants of the headmaster, teachers of fourth B grades, and 4 students. The data collection technique was an interview. Data analysis in this study used source triangulation. The results illustrated that grade IV B teachers were creative who implemented creativity in SBdP learning such as exposing students by helping students in learning, involving students in all learning activities, motivating students in front of the class or by personally, applying different learning

strategiesto make varied and interesting learning process, conducting learning fun, improvising the learning process, creating and developing interesting and applicative learning media, creating and developing teaching materials, producing new innovations in learning. The challenges faced by teachers in implementing creativity in the learningprocess were internal and external factors; the internal factor was the teachers' skill and external factor wasdifferent characteristics of students.

Keywords: Creativity, Teachers' Creative, Cultural Arts and Crafts (SBdP).

PENDAHULUAN

Tujuan dari pendidikan nasional salah satunya adalah komponen kreativitas atau kreatif. Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwapendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban Bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan Bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Handayani (2017: 87) menjelaskan tentang pengertian kreatif adalah memiliki daya cipta sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Utami Munandar dalam Handayani (207: 88) mengemukakan beberapa alasan tentang pentingnya kreativitas antara lain dapat mewujudkan dirinya, menyibukkan diri secara kreatif, memuaskan diri, dan meningkatkan kualitas hidup. Kreativitas diperlukan di banyak bidang seperti pendidikan, ekonomi, teknologi, dan seni.

Seni erat kaitanya dengan kreatif. Penelitian yang dilakukan oleh Fazylova dan Rusul (2016) dalam judul *Development of Creativity in Schoolchildren through Art* menyatakan bahwa kreativitas pada anak dapat dikembangkan melalui seni. Fisher dalam Pentury (2017: 267) menyatakan bahwa guru kreatif akan memberikan inspirasi pada peserta didik. Guru yang kreatif akan menghasilkan pembelajaran yang kreatif. Pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran yang mengharuskan guru untuk memotivasi dan memunculkan kreativitas pada peserta didik.

Pendidikan seni di sekolah dasar masuk ke dalam mata pelajaran SBdP. Belum terdapat Sekolah Dasar yang mempekerjakan seniman sebagai guru atau orang yang mengajarkan seni kepada peserta didik, namun pemerintah mengadakan sebuah program kegiatan yaitu seniman mengajar di sekolah berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 6 tahun 2019 tentang petunjuk teknis bantuan pemerintah gerakan seniman masuk sekolah tahun 2019. Program tersebut dinamakan Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS).

Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) adalah program yang dijalankan oleh pemerintah dalam bentuk seniman memberikan pembelajaran kesenian dan pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah (SD, SMP, SMA/SMK). Seniman yang mengajar dari berbagai bidang antara lain seni rupa, seni tari, seni musik, film, teater, dan sastra. Kegiatan GSMS tersebut merupakan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang budi pekerti.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan Kepala Sekolah dan guru di SD Negeri 1 Purbalingga Wetan sebagai sekolah yang telah melaksanakan GSMS tahun 2019 sebagai sekolah yang mewakili dilaksanakannya kegiatan GSMS. Guru berperan sebagai asisten seniman yang mengajar di SD Negeri 1 Purbalingga selama pelaksanaan dari bulan Agustus hingga pertengahan Oktober 2019. Kegiatan GSMS dilakukan setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat pukul 14.00 – 15.30. Peserta didik yang mengikuti kegiatan GSMS berjumlah 25 anak. Guru pendamping selaku asisten dari seniman yang mengajar di sekolah tersebut. Kerja sama antara seniman dan guru tentunya menambah pengalaman guru kemudian menambah ketrampilan guru agar dapat diaplikasikan dalam pembelajaran dengan peserta didik ataupun memberikan materi seni di sekolah.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data. Data pada penelitian kualitatif berupa kata-kata atau gambar. Data yang diperoleh berasal dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi berupa data, dan foto penelitian. Pengujian kebasahan data pada penelitian menggunakan triangulasi sumber.

Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Purbalingga Wetan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020, yaitu pada bulan Juli– Agustus 2020.

Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah yang terdapat di Purbalingga yaitu SD Negeri 1 Purbalingga Wetan yang bertempat di Kelurahan Purbalingga Wetan, Kecamatan Purbalingga, Kabupaten Purbalingga, dan Provinsi Jawa Tengah.

Partisipan Penelitian

Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah : Kepala Sekolah, guru kelas IV (karena merupakan guru yang mendampingi seniman pada saat program GSMS dilaksanakan, dan empat peserta didik (pemilihan peserta didik berdasarkan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran).

Instrumen dan Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Peneliti berperan sebagai *human instrument*, sehingga keberhasilan penelitian ditentukan dari keberhasilan peneliti dalam mengidentifikasi masalah secara mendalam. Menurut Creswell (2013: 264) penelitian kualitatif merupakan penelitian interpretif yang di dalamnya peneliti terlibat dalam pengalaman yang berkelanjutan dan terus-menerus dengan para partisipan.

Metode pengumpulan data adalah suatu cara untuk memperoleh informasi yang dipandang ilmiah oleh peneliti dan dapat diterima akal pikiran. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah secara tatap muka langsung dengan partisipan. Wawancara yang dilakukan dengan partisipan peserta didik dilakukan di rumah karena sekolah diliburkan akibat adanya wabah COVID-19. Dokumen dapat berupa barang, gambar, atau tulisan yang dapat memberikan informasi. Dokumentasi pada subjek sekunder berupa kumpulan dari dokumen-dokumen yang dapat dipublikasikan.

Teknik Analisis Data

Tahapan-tahapan pada gambar teknik analisis data dalam penelitian kualitatif menurut Creswell (2013: 276-284) sebagai berikut:

1. Mengelola dan Mempersiapkan Data
2. Membaca Keseluruhan data
3. Meng-*coding* Data
4. Menerapkan Proses *Coding*
5. Menyajikan kembali dalam Laporan Kualitatif
6. Menginterpretasikan Data

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada partisipan yaitu kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik serta didukung dengan dokumentasi. Wawancara pertama dengan guru dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2020 di SDN 1 Purbalingga Wetan. Wawancara kedua dilakukan pada tanggal 4 Agustus 2020 di rumah peserta didik. Wawancara ketiga dengan kepala sekolah dilaksanakan di SDN 1 Purbalingga Wetan pada tanggal 10 Agustus 2020. Wawancara keempat dengan peserta didik dilakukan

di rumah peserta didik pada tanggal 15 Agustus 2020. Wawancara kelima dan keenam dengan peserta didik dilakukan di rumah peserta didik pada tanggal 20 Agustus 2020 dan 22 Agustus 2020.

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam suksesnya suatu pembelajaran. Kreativitas guru dibutuhkan dalam setiap pembelajaran agar pembelajaran menjadi berhasil, khususnya dalam pembelajaran SBdP. Pembelajaran SBdP merupakan pembelajaran yang membutuhkan kreativitas dan imajinasi dari guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Guru yang kreatif mempunyai cara untuk mengimplementasikan kreativitasnya dalam pembelajaran.

Guru kreatif menunjukkan ciri-ciri ketika mengimplementasikan kreativitasnya. Brown (Monawati, 2018: 37) menjelaskan bahwa seorang guru yang memiliki kreativitas atau guru kreatif selalu mengoptimalkan ilmu dan keahliannya atau disebut juga dengan *Teachers Scholar*. Ciri *Teachers Scholar* menurut Brown (Monawati, 2018: 37) antara lain:

Mampu mengekspos siswa pada hal-hal yang bisa membantu mereka dalam belajar. Guru memberikan bantuan kepada peserta didik dengan berbagai cara. Bantuan yang diberikan guru kepada peserta didik yang belum memahami materi disesuaikan dengan kondisi peserta didik atau karakteristik dari peserta didik. Peserta didik yang kesulitan dalam mengikuti pembelajaran SBdP akan dibantu secara perlahan oleh guru dan teman-temannya. Guru akan mempraktikan materi SBdP secara langsung di depan kelas dan kemudian peserta didik mengikuti, guru akan mengulangi apabila:

1. terdapat peserta didik yang belum paham. Guru juga meminta bantuan kepada teman sebangku peserta didik yang pemalu dan takut untuk menyampaikan bahwa dia belum paham tentang materi.
2. Mampu melibatkan siswa dalam segala aktivitas pembelajaran. Guru sering melakukan praktik pembelajaran dengan tujuan untuk mengajak peserta didik ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Guru juga terkadang membuat kelompok setelah mencontohkan gerakan dan kemudian peserta didik berkerja kelompok setelah itu guru meminta untuk tampil di depan kelas dan disaksikan oleh teman sekelasnya. Cara guru untuk mengajak atau membuat peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran berbeda-beda.
3. Mampu memberikan motivasi kepada peserta didik. Motivasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dalam pembelajaran SBdP adalah untuk selalu semangat dalam belajar dan selalu berlatih baik di rumah ataupun di sekolah. Motivasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dapat dengan cara klasikal ataupun secara personal dengan peserta didik. Motivasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik juga harus melihat karakteristik dan kondisi kelas agar motivasi ataupun nasihat yang diberikan oleh guru dapat diterima oleh peserta didik dengan akal sehat.

4. Mampu mengembangkan strategi pembelajaran. Pembelajaran SBdP membutuhkan kreativitas dari guru untuk menggunakan strategi pembelajaran. Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran khususnya pada pembelajaran SBdP karena pada pelajaran SBdP lebih banyak menggunakan ketrampilan.
5. Mampu menciptakan pembelajaran yang *joyful* dan *meaningful*. Pembelajaran dapat berarti apabila guru dapat melibatkan peserta didik dan melakukan kegiatan atau praktik di dalam kelas. Pembelajaran SBdP merupakan mata pelajaran yang sering melakukan kegiatan dan praktik yang menyenangkan pada proses pembelajarannya. Guru kelas IV B SD Negeri 1 Purbalingga wetan juga selalu berupaya agar pembelajaran SBdP menjadi menyenangkan dan berarti bagi peserta didik dan guru.
6. Mampu berimprovisasi dalam proses pembelajaran. Guru harus mempunyai kemampuan improvisasi yang baik ketika sedang mengajar atau di dilingkungan sekolah. Improvisasi ketika proses pembelajaran juga perlu dilakukan ketika guru sudah merencanakan suatu pembelajaran tetapi terdapat kendala sehingga tidak berjalan sesuai dengan rencana maka guru harus segera melakukan improvisasi agar pembelajaran dapat tetap berjalan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai rencana. Improvisasi juga dapat dilakukan oleh guru ketika peserta didik sudah mulai bosan dengan pembelajaran. Improvisasi yang dapat dilakukan oleh guru dapat berbagai hal seperti menceritakan suatu hal yang mungkin tidak ada kaitannya dalam pembelajaran tapi dapat menarik perhatian peserta didik dan lain sebagainya.
7. Mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan aplikatif. Media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi ketika proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru. Mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan aplikatif perlu dilakukan oleh guru. Mengembangkan media pembelajaran merupakan hal yang dapat dilakukan agar pada saat pembelajaran media pembelajaran bisa digunakan secara maksimal dan lebih baik lagi dari sebelumnya. Guru juga berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dengan bantuan dari rekan atau guru yang sudah pandai dan mahir dalam menggunakan teknologi.
8. Mampu membuat dan mengembangkan bahan ajar yang variatif. Bahan ajar yang dibuat oleh guru dapat dikembangkan menjadi lebih variatif. Mengembangkan bahan ajar yang variatif perlu dilakukan oleh guru agar materi yang diterima peserta didik tidak hanya berasal dari bahan ajar yang sudah disediakan oleh sekolah atau pemerintah. Guru mendesain dan mengambar sendiri kemudian diberikan kepada peserta didik. Guru membebaskan peserta didik untuk mengisi sketsa yang sudah diberikan oleh guru dengan kreativitas dari masing-masing peserta didik. Pemberian lembaran sketsa yang diberikan guru juga bertujuan untuk merangsang kreativitas dari peserta didik.
9. Mampu menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran. Inovasi juga perlu dilakukan oleh guru seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin yang maju. Salah satu inovasi yang dilakukan oleh guru ketika pembelajaran SBdP adalah menggunakan media pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru dan peserta didik ketika pembelajaran SBdP.

Proses pembelajaran tidak selamanya berjalan dengan lancar dan baik. Guru mempunyai tantangan tersendiri di setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Tantangan yang dihadapi oleh guru dapat berasal dari faktor internal atau faktor eksternal. Tantangan yang dihadapi oleh guru dapat menjadi sebuah pencapaian yang baik apabila dapat menghadapi tantangan dan memiliki solusinya. Pembelajaran SBdP memerlukan kreativitas yang tinggi dari guru dalam penyampian materi atau dalam proses pembelajarannya. Tantangan yang berasal dari internal tidak dianggap sebagai beban oleh guru, sehingga guru menjadikan tantangan tersebut sebagai alat agar bisa mendorong atau memotivasi. Tantangan yang berasal dari faktor eksternal adalah peserta didik. Setiap peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda-beda yang membuat guru harus pandai mengambil keputusan ketika terjadi sifat permasalahan untuk kepentingan dan kebaikan bersama selama pembelajaran terutama dalam pembelajaran SBdP.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas IV B merupakan guru kreatif yang mengimplementasikan kreativitas dalam pembelajaran SBdP seperti mengekspresikan peserta didik dengan cara membantu peserta didik dalam pembelajaran, melibatkan peserta didik dalam segala aktivitas pembelajaran, memberikan motivasi kepada peserta didik dengan cara klasikal di depan kelas ataupun secara personal dengan peserta didik, menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda dalam pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, berimprovisasi dalam proses pembelajaran, membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan aplikatif, membuat dan mengembangkan bahan ajar, menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran. Tantangan yang dihadapi guru ketika mengimplementasikan kreativitas dalam pembelajaran yaitu berasal dari faktor internal dan eksternal, tantangan dari faktor internal yaitu kemampuan guru dan dari faktor eksternal yaitu karakteristik peserta didik yang berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225-238.
- Amir Alifi, M. (2019). Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP Materi Kolase Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Blagoeva, N. V. (2019). Project-based Integration of Contemporary Art Forms Into Teaching Visual Arts to Primary School Students in the After-school Art Clubs. *International Journal of Education & the Arts*, 20(18).1-23.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fazylova, S., & Rusol, I. (2016). Development of Creativity in Schoolchildren through Art. *Czech-Polish Historical & Pedagogical Journal*, 8(2).112-123.
- Handayani, Puri. (2017). Pengembangan Kreativitas Keberbakatan Di Paud Griya Bermain Pangkalpinang Bangka. *AL-ATHFAL: JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 3(1), 83-96.
- Hasanuddin. (2017). *Biopsiologi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Indayati, Wiwin., Wahyono, Heri. & Witjaksono, Mit. (2016). Rancangan Pengembangan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Model Project Based Learning Dengan Media Lesehan. *National Conference On Economic Education*.
- Irawan, D., & Wijayanti, O. (2019, July). Penguatan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi “Kreatifitas Pola Lantai Kelompok Pada Tari Bungong Jeumpa”(Studi Pelatihan Pada Guru MI Muhammadiyah Gumiwang. In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 27-35).
- Mareza, L. (2017). Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 35-38.
- Miranda, D. (2016). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak. *Jurnal Pembelajaran Prespektif*, 1(1), 60-67.
- Monawati, Fauzi. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265-272.
- Peraturan Direktur Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 6 tahun 2019
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005

Rondhi, Moh. (2017). Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*, 9(1).

Solihah, Riadus. (2019). Agama dan Budaya; Pengaruh Keagamaan Masyarakat Gebang Madura Terhadap Budaya Rokat Tase'. *Jurnal Agama, Sosial dan Budaya*, 2(1).

Tarjo, Enday. (2004). *Strategi Belajar Mengajar Seni Rupa*. Bandung: Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia.

Wibawa, A. P. (2017). Paradigma Pendidikan Seni di Era Globalisasi Berbasis Wacana. *Dharma Smerti: Jurnal Ilmu Agama dan Kebudayaan*, 17(1), 48-56.

Zaudaniar, Z., Bukhari, B., & Yamin, M. Y. M. (2018). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Di Kelas 1 Sd Negeri Neusok Teubalui Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(4).