

PENINGKATAN CREATIVE  
THINKING MELALUI CREATIVE  
PROBLEM-SOLVING  
BERORIENTASI MULTIPLE  
INTELLIGENCE: KAJIAN PADA  
BIDANG MATEMATIKA SEKOLAH  
DASAR

*by Afib Rulyansah*

---

**Submission date:** 14-Dec-2021 07:55PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 1730120417

**File name:** CREATIVE\_PROBLEM\_SOLVING\_BERORIENTASI\_MULTIPLE\_INTELLIGENCE.docx (50.43K)

**Word count:** 2210

**Character count:** 15102

## PENINGKATAN *CREATIVE THINKING* MELALUI *CREATIVE PROBLEM-SOLVING* BERORIENTASI MULTIPLE INTELLIGENCE: KAJIAN PADA BIDANG MATEMATIKA SEKOLAH DASAR

### PENDAHULUAN

#### *Pentingnya Creative Thinking*

Creative Thinking merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif bagi siswa berguna di era persaingan global seperti sekarang ini dalam dunia pekerjaan. Kompetensi Creative Thinking sangat menunjang berbagai kebutuhan pada persaingan global seperti yang terjadi sekarang ini (Ginting et al., 2019). Semua bidang studi sangat memerlukan keterampilan Creative Thinking, termasuk di dalamnya adalah bidang studi Matematika sekolah dasar (Faturahman & Afriansyah, 2020). Fitriyantoro & Prasetyo (2016) menyampaikan bahwa kreativitas dan karakter kerja keras perlu disematkan dalam pembelajaran. Penyematan unsur kreativitas dapat dilakukan melalui integrasi model pembelajaran yang berorientasi masalah lingkungan.

Budiarti (2016) menyatakan bahwa peserta didik sebenarnya membutuhkan alat bantu untuk menjadi kreatif, yaitu sebuah model *Creative Problem-Solving*. Model ini dapat melatih siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan (Eftafiyana et al., 2018). *Creative Problem-Solving* juga dianggap memiliki kemampuan meningkatkan penalaran matematis baik deduktif maupun induktif serta intuitif. Lumsdain (1995) menyampaikan bahwa terdapat lima tahap dalam mengimplementasikan *Creative Problem-Solving*, yaitu (1) mengidentifikasi masalah, (2) memroduksi ide-ide, (3) melakukan evaluasi ide kreatif, (4) penentuan ide kreatif yang digunakan, (4) melakukan implementasi solusi.

Sejumlah riset terdahulu yang menerapkan *Creative Problem-Solving* untuk meningkatkan aktivitas siswa telah banyak dilakukan. Akbar et al. (2021) menggunakan Open-ended approach pada pembelajaran *Creative Problem-Solving* yang memberikan sumbangan positif pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Di sisi lain, peningkatan Creative Thinking tercapai ketika modul daring dan *Creative Problem-Solving* diintegrasikan. *Creative Problem-Solving* dapat mengembangkan Creative Thinking untuk jenjang Pendidikan SMA (Malisa et al., 2018) dan SD (Yuliani et al., 2018). Selain Creative Thinking, siswa juga menjadi lebih mandiri bila pembelajaran *Creative Problem-Solving* selesai diterapkan (Nurjannah & Irma, 2019).

Meskipun telah banyak riset yang mengangkat topik terkait pengembangan *Creative Thinking* melalui model pengajaran *Creative Problem-Solving*, namun sangat terbatas sekali riset yang memperhitungkan kecedasan majemuk siswa dalam penerapan model tersebut. Padahal, kreativitas dalam menyelesaikan masalah tergantung pada kecerdasan, pengalaman, kelebihan dan kelemahan masing-masing individu, sehingga cara penyelesaian masalah individu A dan B sangat memungkinkan sekali berbeda.

Multiple Intelligences adalah teori yang ideal untuk dimasukkan dalam kurikulum berbasis konstruktivis karena memungkinkan siswa untuk memiliki banyak mode berpikir, mode belajar, dan instruksi yang berpusat pada kondisi lapangan (Karaduman & Cihan, 2018). Gardner mengusulkan bahwa kecerdasan dapat diklasifikasikan menjadi sembilan keterampilan yang berbeda. Domain kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan linguistik, logika-matematis, spasial, kinestetik, musik, interpersonal,

intrapersonal, naturalis, dan eksistensial (Fernández et al., 2019; Karaduman & Cihan, 2018; Sudsungan et al., 2021).

Riset ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam berpikir kreatif melalui model pengajaran *Creative Problem-Solving* yang berorientasi pada kecerdasan majemuk setiap siswa bidang studi matematika. Berdasarkan tujuan riset ini, terdapat sejumlah pertanyaan untuk dapat memandu penyelesaian penelitian ini.

1. Bagaimana gambaran kecerdasan majemuk siswa?
2. Bagaimana perubahan kompetensi guru dalam mengajar?
3. Bagaimana perubahan kompetensi *Creative Thinking* siswa setelah model pengajaran *Creative Problem-Solving* berorientasi multiple intelligences diterapkan

## METODE

Riset ini memanfaatkan pendekatan *Classroom Action Reseach* dengan guru sebagai pengamat partisipan. Dalam hal ini, guru menjadi pengamat sekaligus berperan sebagai pengajar. Riset ini dilaksanakan pada salah satu sekolah dasar daerah pedesaan di kabupaten Probolinggo. Dua puluh tiga siswa kelas 4 sekolah dasar terlibat pada penelitian Tindakan ini. Riset ini terdiri atas dua siklus yang diberinama siklus 1 dan siklus 2. Masing-masing siklus memiliki empat Langkah, yaitu penyusunan rencana aksi, mengimplementasikan rencana, melakukan observasi, dan pemberlakuan refleksi.

Pengamatan, Interview, dokumentasi, dan tes tulis dilakukan untuk mengumpulkan data. Berkenaan dengan cara pengumpulan data tersebut, dikembangkan pedoman observasi, pedoman interview, pedoman dokumentasi, dan rubrik dan soal tes tulis. Setelah data dikumpulkan, dilakukan analisis, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Data yang dianalisis dengan pendekatan kualitatif adalah kecakapan pengajar dan kegiatan belajar siswa (Tabel 1). Analisis data secara kuantitatif dilakukan untuk mengukur tingkat *Creative Thinking* siswa (Tabel 2). Tingkat kreativitas siswa diukur menggunakan indikator yang telah disusun. Berikut ditampilkan teknik analisis data yang ditampilkan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4

Tabel 1. Parameter Kompetensi Pengajaran Guru dan Kegiatan Siswa dalam Belajar

Parameter	Nilai (%)
Sangat Memadai	Lebih dari 3,25
Memadai	2,51 – 3,25
Cukup	1,76 – 2,50
Kurang Memadai	Kurang dari 1,76

Tabel 2. Parameter Kompetensi Berpikir Kreatif Siswa

Parameter	Nilai Masing-Masing Indikator
Sangat Memadai	Lebih dari 80,00
Memadai	60,01 – 80,00
Cukup	40,01 – 60,00
Kurang Memadai	20,01 – 40,00

Sangat Kurang Memadai	Kurang dari 20,01
-----------------------	-------------------

Riset dikatakan berhasil bila memenuhi kriteria berikut ini.

1. Skor parameter kompetensi guru dalam mengajar dan kegiatan siswa belajar harus lebih besar dari 2,5 dengan predikat baik.
2. Capaian kompetensi siswa dalam berpikir kreatif harus lebih besar 60% siswa di kelas minimal berada pada level memadai (Tabel 3)

Tabel 3. Level Kemampuan Berpikir Kreatif pada Bidang Matematika Sekolah Dasar

Level	Nilai Masing-Masing Indikator
Sangat Memadai	Lebih dari 80,00%
Memadai	60,01% – 80,00%
Cukup	40,01% – 60,00%
Kurang Memadai	20,01% – 40,00%
Sangat Kurang Memadai	Kurang dari 20,01%

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menilai profil Multiple Intelligences responden, terungkap bahwa kecerdasan siswa yang paling menonjol adalah kecerdasan intrapersonal. Kecerdasan eksistensial merupakan kecerdasan siswa dengan peringkat terendah (Tabel 4).

Tabel 4. Gambaran Kecerdasan Majemuk Siswa

Kecerdasan	Jenis Kelamin Laki-laki	Urutan
Linguistik	3	4
Logika-matematis	1	7
Spasial	0	8
Kinestetik	6	2
Musik	4	3
Interpersonal	1	6
Intrapersonal	7	1
Naturalis	1	5
Eksistensial	0	9
Total	23	

Kecerdasan majemuk siswa ini bersifat dinamis. Saat penelitian ini dilakukan, kecerdasan kinestetik, Musikal dan verbal-linguistik merupakan kecerdasan siswa yang relatif berkembang setelah kecerdasan intrapersonal. Naturalis, Interpersonal, Logis-matematis dan spasial merupakan kecerdasan yang kurang berkembang, meskipun masih lebih baik dari kecerdasan eksistensial. Semua kecerdasan ini masih dapat bertukar urutan dari waktu ke waktu.

14 Kompetensi guru dalam mengajar mengalami perubahan yang positif, yaitu terdapat peningkatan nilai rata-rata pada siklus 2 dibandingkan dengan siklus 1. Perolehan data observasi menunjukkan kompetensi guru meningkat setiap pertemuan. Tabel 5 menunjukkan gambaran peningkatan yang konsisten terjadi pada semua aspek (Nilai Total, Nilai Rata-Rata, Parameter dan Nilai Rata-Rata Persiklus)

Tabel 5. Perbandingan Nilai total dan Nilai Rata-Rata Setiap Pertemuan (Kompetensi Guru)

Siklus	Pertemuan	Nilai Total	Nilai Rata-Rata	Parameter	Nilai Rata-Rata Persiklus
1	1	76,00	3,05	Memadai	3,14
1	2	81	3,24	Memadai	
2	1	84	3,36	Sangat Memadai	3,40
2	2	86	3,44	Sangat Memadai	

Peningkatan tertinggi terjadi siklus 1 pertemuan kedua, yaitu 5 poin pada nilai total dan 0,20 poin pada nilai rata-rata. Untuk pertemuan lain, peningkatan dapat dikatakan konsisten yaitu antara 2-3 poin pada nilai rata-rata dan 0,12-0,14 poin pada nilai rata-rata. Perulangan dalam mengajar atau belajar akan meningkatkan kompetensi (Wahyu et al., 2017).

Sejalan dengan kompetensi guru dalam mengajar yang mengalami peningkatan konsisten, kegiatan siswa dalam belajar juga mengalami hal serupa. Tabel 6 menyajikan data nilai kegiatan belajar siswa.

Tabel 6. Perbandingan Nilai total dan Nilai Rata-Rata Setiap Pertemuan (Kegiatan Belajar Siswa)

Siklus	Pertemuan	Nilai Total	Nilai Rata-Rata	Parameter	Nilai Rata-Rata Persiklus
1	1	931	2,25	Memadai	2,32
1	2	984	2,38	Memadai	
2	1	1126	2,72	Memadai	2,82
2	2	1207	2,92	Memadai	

Peningkatan besar terjadi pertemuan awal siklus 2, yaitu 142 poin pada nilai total dan 0,34 poin pada nilai rata-rata. Untuk pertemuan lain, peningkatan dapat dikatakan konsisten yaitu antara 53-81 poin pada nilai rata-rata dan 0,13-0,20 poin pada nilai rata-rata. Siswa membutuhkan pembiasaan terkait hal baru yang mereka pelajari (Apriliani & Suyitno, 2016; Tarlina & Afriansyah, 2016). Sejumlah siswa juga merasa kesulitan karena permasalahan yang diberikan guru masih belum terlalu familiar. Seharusnya, permasalahan yang diberikan masih dalam konteks kehidupan siswa (Faturohman & Afriansyah, 2020).

Tiga belas siswa mendapat nilai evaluasi melebihi nilai standar KKM (56%) dan 10 peserta didik belum tuntas (43,48%). Hal ini terjadi pada siklus 1. Kompetensi berpikir kreatif siswa dalam bidang matematika tergolong cukup memadai jika dilakukan analisa klasikal. Berdasarkan hasil siklus 1 ini, telah dipertimbangkan untuk dilakukan peningkatan lagi pada siklus berikutnya. Bila dibandingkan dengan parameter keberhasilan kompetensi *Creative Thinking* siswa, hasil siklus 1 ini masih di bawah parameter keberhasilan yang ditentukan, yaitu harus lebih besar 60% siswa dikelas minimal berada pada level

memadai. Siswa dihimbau agar lebih serius dalam belajar. Selain itu, dilakukan pendampingan belajar yang lebih intensif untuk mencapai tujuan yang diharapkan dicapai.

Tes tulis kompetensi *Creative Thinking* siswa menunjukkan hasil bahwa nilai rerata kelas sejumlah 76,96. Skor terkecil yang diperoleh siswa adalah 55,83. Delapan belas peserta didik (78,26%) berada di atas standar KKM yang ditentukan (5 siswa belum tuntas-21,74%). Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan parameter menjadi "Memadai". Terdapat peningkatan sekitar hampir 57% pada kompetensi *Creative Thinking* bisa dibandingkan dengan siklus 1.

Kompetensi *Creative Thinking* siswa terus meningkat untuk masing-masing intervensi yang dilakukan. Perbandingan hasil tes tulis pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 secara berurutan adalah 30,43% yang dapat diartikan berdasar pada level "rendah", 56,52% pada level "sedang", dan 78,26% berada pada level "tinggi". Hasil akhir pada siklus 2 ini mengindikasikan bahwa riset ini telah sesuai harapan yang tersaji pada kriteria keberhasilan penelitian, yaitu kompetensi *Creative Thinking* lebih dari 60% siswa dikelas minimal berada pada level memadai. Peningkatan kompetensi *Creative Thinking* siswa dalam bidang matematika dikarenakan oleh diterapkannya model *Creative Problem-Solving* berorientasi Multiple Intelligences. Model *Creative Problem-Solving* memicu kreativitas untuk dapat menyelesaikan permasalahan kehidupan di lingkungan sekitar siswa dan model ini juga memberikan kebebasan pada siswa untuk mengasah kreativitas. Siswa menjadi lebih fokus dalam belajar dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan (Fitriyantoro & Prasetyo, 2016). Proses perulangan dalam belajar dapat memberikan dampak positif, salah satunya adalah kreativitas yang semakin matang dan berkembang.

Riset ini juga memiliki sejumlah kelemahan sehingga peneliti berikutnya memiliki peluang untuk menutupi atau bahkan menghilangkan keterbatasan tersebut. Penerapan model *Creative Problem-Solving* berorientasi Multiple Intelligences lebih menyita waktu. Hal ini disebabkan oleh variasi kecerdasan majemuk yang perlu difasilitasi secara merata. Model ini juga perlu berkoordinasi dengan lebih banyak individu. Kegiatan observasi yang melibatkan keberagaman kecerdasan yang dimiliki siswa tidak dapat dilakukan oleh satu orang guru saja. Hal ini membutuhkan kerja tim dari kolega di sekolah.

## KESIMPULAN

Riset ini berupaya untuk menerapkan model *Creative Problem-Solving* berorientasi Multiple Intelligences untuk mendapatkan peningkatan kompetensi *Creative Thinking* siswa kelas 4 sekolah dasar pedesaan. Penerapan model pembelajaran ini memberikan dampak positif bagi guru dan siswa. Guru menjadi lebih matang pada kompetensi mengajarnya. Siswa menjadi lebih terbiasa belajar hal baru. Hasil riset ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru, khususnya daerah pedesaan, yang belum terbiasa menerapkan model pembelajaran inovatif yang mempertimbangkan keunikan kecerdasan masing-masing siswa. Penelitian selanjutnya seharusnya lebih mempertimbangkan kecerdasan majemuk siswa untuk diintegrasikan dengan model pembelajaran inovatif lainnya serta media pembelajaran.

7

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan pada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya atas segala dukungan yang diberikan untuk penyelesaian penelitian dan artikel ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., Panuntun, A., & Asikin, M. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Self Regulated Learning dengan Pendekatan Open-Ended Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(1), 11–22. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i1.847>
- Apriliani, L. R., & Suyitno, H. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Kecemasan Matematika Pada Pembelajaran Creative Problem Solving Berteknik Scamper. *Ujmer*, 5(2), 131–140.
- Budiarti, Y. (2016). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA (Studi Eksperimen Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UM Metro). *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2), 50–60. <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.638>
- Eftafiyana, S., Nurjanah, S. A., Armania, M., Sugandi, A. I., & Fitriani, N. (2018). Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Yang Menggunakan Pendekatan Creative Problem Solving. *Teorema*, 2(2), 85. <https://doi.org/10.25157/.v2i2.1070>
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.562>
- Fernández, E., García, T., Gómez, C., Areces, D., & Rodríguez, C. (2019). Creativity and perceived multiple intelligences as predictors of scholastic aptitude in primary education. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 17(49), 589–608. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v17i49.2597>
- Fitriyantoro, A., & Prasetyo, A. P. B. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Pembelajaran Creative Problem Solving Berpendekatan Scientific. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 5(2), 98–105.
- Ginting, E. B., Purwanto, S. E., & Faradillah, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Gammath*, 4(1), 1–8.
- Karaduman, G. B., & Cihan, H. (2018). The effect of multiple intelligence theory on students' academic success in the subject of geometric shapes in elementary school. *International Journal of Higher Education*, 7(2), 227–233. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v7n2p227>
- Lumsdaine, M., & Lumsdaine, E. (1995). Thinking Preferences of Engineering Students: Implications for Curriculum Restructuring. *Journal of Engineering Education*, 84(2), 193–204.
- Malisa, S., Bakti, I., & Iriani, R. (2018). Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Vidya Karya*, 33(1), 1. <https://doi.org/10.20527/jvk.v33i1.5388>
- Nurjannah, Z., & Irma, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa SMP

Negeri 40 Pekanbaru. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(3), 227.  
<https://doi.org/10.24014/juring.v1i3.4776>

Sudsanguan, S., Tangwannawit, S., & Chintakovid, T. (2021). Tangible user interface design for learners with different multiple intelligence. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 11(4), 3381–3392. <https://doi.org/10.11591/ijece.v11i4.pp3381-3392>

Tarlina, W. H., & Afriansyah, E. A. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Creative Problem Solving. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(2), 42.  
<https://doi.org/10.24235/eduma.v5i2.1141>

Wahyu, W., Rusmansyah, R., & Sholahuddin, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Self Efficacy Siswa Menggunakan Model Creative Problem Solving Pada Materi Sistem Koloid. *Vidya Karya*, 32(1). <https://doi.org/10.20527/jvk.v32i1.4147>

Yuliani, I., Kanzunudin, M., & Rahayu, R. (2018). Penerapan Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Bongkar Pasang untuk Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sekolah Dasar. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 29–36.  
<https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2283>



# PENINGKATAN CREATIVE THINKING MELALUI CREATIVE PROBLEM-SOLVING BERORIENTASI MULTIPLE INTELLIGENCE: KAJIAN PADA BIDANG MATEMATIKA SEKOLAH DASAR

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

- |   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | <a href="http://jurnal.unmuhjember.ac.id">jurnal.unmuhjember.ac.id</a><br>Internet Source  | 1% |
| 2 | <a href="http://isainsmedis.id">isainsmedis.id</a><br>Internet Source  | 1% |
| 3 | Ramadhaniah Fitri, Rakimahwati Rakimahwati. "Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021<br>Publication                               | 1% |
| 4 | Rolia Rolia, Rosmayadi Rosmayadi, Nurul Husna. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PROGRAM LINIER KELAS XI SMK", VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2018<br>Publication | 1% |

5	Internet Source	1 %
6	Aryanto Aryanto, Laili Fitri Yeni, Reni Marlina. "EFEKTIVITAS CREATIVE PROBLEM SOLVING DISERTAI LKS TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI KELAS VII SMPN", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2020 Publication	<1 %
7	conference.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
8	core.ac.uk Internet Source	<1 %
9	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1 %
10	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
11	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
12	id.123dok.com Internet Source	<1 %
13	journal.institutpendidikan.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %

15

Internet Source

<1 %

16

Anung Siwi Prabandari, Firosalia Kristin. "Pengembangan LKS IPS Berbasis Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

17

Riandika Prayogi, Undang Suryatna, Ali Alamsyah Kusumadinata. "HUBUNGAN KOMUNIKASI PEMBELAJARAN SISTEM E-LEARNING DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA (KASUS PADA SMK WIKRAMA KOTA BOGOR)", JURNAL KOMUNIKATIO, 2017

Publication

<1 %

18

[repository.upi.edu](https://repository.upi.edu)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# PENINGKATAN CREATIVE THINKING MELALUI CREATIVE PROBLEM-SOLVING BERORIENTASI MULTIPLE INTELLIGENCE: KAJIAN PADA BIDANG MATEMATIKA SEKOLAH DASAR

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---