

## Pengembangan Instrumen Asesmen Non Kognitif Karakter Kreatif untuk Layanan Bimbingan dan Konseling

**Setya Adi Sancaya**  
 Universitas Nusantara PGRI Kediri  
[sadisancaya@gmail.com](mailto:sadisancaya@gmail.com)

### ABSTRACT

*Creativity is really needed in facing the era of Artificial Intelligence (AI) and Machine Learning (ML), especially in moving towards a golden Indonesia. As an educational institution, schools are also responsible for developing students' creativity. Apart from deservants, through learning activities, guidance and counseling are at the forefront of developing students' creativity. The availability of creative character instruments is one of the keys to the success and motivation of teachers and guidance counselors in developing students' creativity. In general, this instrument is not yet available adequately, this is due to limited opportunities and the ability of guidance and counseling teachers to identify and develop it. For this reason, it is necessary to develop this creative character instrument. The result of the development is a creative character rating scale of 22 items which is arranged on the basis of a grid (blue print) with predictors and indicators put forward by experts. The creative character instrument resulting from this development still requires empirical testing to determine empirical validity and reliability. If the empirical test shows valid and reliable results, then the creative character instrument developed as a result is suitable for use*

**Keywords:** Creative Character, Assessment Instruments, Rating Scale

### ABSTRAK

Kreativitas sangat dibutuhkan dalam menghadapi era *Artificial Intelligence (AI)* dan *Machine Learning (ML)*, terutama dalam menuju Indonesia emas. Sebagai lembaga pendidikan sekolah turut bertanggungjawab atas pengembangan kreatifitas peserta didik. Disamping para guru melalui kegiatan pembelajaran, bimbingan dan konseling merupakan garda terdepan dalam pengembangan kreatifitas peserta didik. Ketersediaan instrumen karakter kreatif merupakan salah satu kunci keberhasilan dan motivasi para guru dan guru bk dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Pada umumnya layanan bk belum tersedia instrumen ini secara memadai, hal ini karena keterbatasan kesempatan dan kemampuan guru bk dalam mengidentifikasi dan mengembangkannya. Untuk itu diperlukan pengembangan instrumen karakter kreatif ini. Hasil pengembangan berupa *rating scale* karakter kreatif sebanyak 22 item yang disusun atas dasar kisi-kisi (*blue print*) dengan prediktor dan indikator yang kemukakan oleh para ahli. Instrumen karakter kreatif hasil pengembangan ini masih memerlukan uji empiris untuk mengetahui validitas dan reliabilitas empiris. Jika uji empiris menunjukkan hasil yang valid dan reliabel maka instrumen karakter kreatif hasil pengembangan ini layak untuk digunakan

**Kata Kunci:** Karakter Kreatif, Instrumen Asesmen, *Rating Scale*

## PENDAHULUAN

1. Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Budaya Masyarakat Desa
2. Best Practice Kelembagaan Lokal untuk Penguatan Budaya Masyarakat Desa
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebaikan, Kelangkaan, Keberagaman, dan Ketahanan Kearifan Lokal
5. Pengembangan Perencanaan Generasi Z (Pribadi-sosial, Akademik & Kelembagaan)
6. Kearifan, Keberagaman, Ketahanan, dan Ketahanan Kearifan Lokal
7. Peningkatan Keterampilan dan Kelembagaan Generasi Z
8. Chakrasastra Budaya Berbasis Kearifan Lokal
9. Kearifan Lokal sebagai Sumber Daya Manusia



Pendidikan merupakan proses pengembangan sifat hakekat manusia secara utuh, baik sebagai makhluk individu, makhluk sosial, dan makhluk religi. Sifat hakekat manusia tumbuh dan berkembang atas dasar faktor bawaan dan lingkungan yang menjadikan manusia secara perorangan atau berkelompok akan memiliki corak khas dalam hal sifat kejiwaan, budi pekerti, tabiat, watak yang lazim disebut dengan karakter. (Setya Adi Sancaya: 2022). Salah satu karakter yang sangat penting dalam menghadapi tantangan lokal dan global di era desruptif (ditandai antara lain perubahan terjadi secara cepat dan tidak terduga, penggunaan teknologi yang masif) di abad XXI terutama era *Artificial Intelligence (AI)* dan *Machine Learning (ML)* sekarang ini adalah karakter kreatif, yaitu kemampuan untuk menciptakan kebaruan (*novelty*) baik berupa ide-ide, produk, maupun proses yang berguna dan efektif (Kotler & Armstrong, 2010). Sebagaimana yang disampaikan oleh Tim Penyusun Buku Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter bahwa salah satu kecenderungan penting pada abad XXI adalah semakin tegasnya fenomena abad kreatif beserta masyarakat kreatif yang menempatkan kreativitas dan inovasi sebagai modal penting untuk individu, perusahaan, dan masyarakat. (Tim Penyusun Buku Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter, 20017).

Setiap individu memiliki potensi kreatif meskipun dalam derajat yang berbeda. Selanjutnya perkembangan kreatifitas ditentukan oleh aktivitas belajar yang dilakukan secara otodidak maupun melalui bantuan orang lain yaitu melalui lingkungan pembelajaran. Merupakan suatu keniscayaan bahwa sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang turut serta bertanggungjawab atas pengembangan kreatifitas peserta didik. Disamping para guru melalui kegiatan pembelajaran, layanan bimbingan dan konseling merupakan garda terdepan dalam ,mengemban tanggung jawab dalam mempersiapkan kreatifitas peserta didik sebagai generasi Z menuju Indonesia emas tahun 2045 mendatang.

Layanan bimbingan dan konseling sekolah dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsi (tupoksi) tentu tidak terlepas dari kebutuhan akan data dan informasi dari peserta didik beserta lingkungannya. Kebutuhan ini akan dapat dipenuhi melalui tindakan asesmen, baik asesmen kognitif yang berkaitan dengan kemampuan pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis, evaluasi; maupun asesmen non kognitif yang berkaitan dengan aspek sikap, kepribadian, ketrampilan sosial, motivasi, nilai, dan perilaku. (Popham: 2014). Dalam melaksanakan asesmen salah satu komponen pokok adalah instrumen (Jurnal Pendidikan Karakter, 2020). Intrumen sebagai alat pengumpul data atau informasi akan menentukan kualitas maupun kuantitas data atau informasi yang didapatkan. Sementara itu ketersediaan instrumen asesmen untuk pengembangan karakter kreativitas peserta didik pada umumnya belum memadai, hal ini terjadi karena adanya keterbatasan kesempatan dan kemampuan guru bimbingan dan konseling dalam mengidentifikasi dan mengembangkan intrumen kreatifitas.



## PEMBAHASAN

### Asesmen Karakter Kreatif sebagai Asesmen Non Kognitif

Asesmen karakter kreatif dikategorikan sebagai asesmen non kognitif mengingat kreatifitas tidak bersentuhan dengan aspek kognitif (kemampuan akademik) berupa pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, sebagaimana yang disampaikan oleh Salovey & Mayer asesmen non-kognitif mencakup evaluasi terhadap kemampuan sosial, emosi dan perilaku (Salovey & Mayer. 1990.) Kreativitas berkaitan dengan kebaruan perilaku dalam bentuk gagasan, produk, proses yang memiliki kemanfaatan yang bersifat efektif dan efisien. Makna baru sebagai unsur kreatif adalah adanya perbedaan dengan yang telah ada sebelumnya tetapi tidak selalu harus orisinal bisa berupa kombinasi atau pengembangan dari produk, cara, atau gagasan yang sudah ada (Setya Adi Sancaya: 2022).

Sebagai konsekuensi dari pengkategorian di atas maka instrumen asesmen karakter kreatif bukan berupa tes yang harus dikembangkan oleh para ahli atau guru yang telah memiliki lesensi pengembang tes, tetapi instrumen karakter kreatif berupa instrumen non tes dapat dikembangkan oleh guru bimbingan dan konseling. Meskipun demikian untuk dapat menghasilkan instrumen kreativitas yang baik tentu diperlukan pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan yang memadai. Instrumen asesmen kreativitas menjadi suatu kebutuhan bila pihak sekolah melalui guru mata pelajaran/bidang studi dan guru BK memiliki "good will" untuk mengembangkan karakter kreatif peserta didik sebagai modal dalam berkehidupan di era *Artificial Intelligence (AI)* dan *Machine Learning (ML)* sekarang dan dimasa mendatang.

### Urgensi Pengembangan Instrumen Asesmen Karakter Kreatif

Dalam rangka mengembangkan karakter kreatif siswa diperlukan data atau informasi daya kreativitas peserta didik baik sebelum maupun sesudah dilakukan *treatment* pengembangan (dalam teknik tes disebut pretest dan posttest). Untuk itu tentu diperlukan suatu asesmen beserta instrumennya.. Hal ini mengandung arti bahwa tanpa instrumen asesmen tidak dapat dilakukan, tanpa asesmen data atau informasi yang dibutuhkan tidak diperoleh. Data/informasi sebelum *treatment* pengembangan tidak lain adalah pemetaan tentang daya kreatifitas yang dimiliki oleh peserta didik sebagai *base line*. Data/informasi tersebut sangat berguna bagi guru (baik guru mata pelajaran/bidang studi maupun guru bimbingan dan konseling) dalam pengambilan keputusan tentang strategi pengembangan dalam konteks pendidikan berdeferensiasi. Data atau informasi kreativitas peserta didik sesudah *treatment* pengembangan diperlukan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan yang telah dilakukan melalui perbandingan antara kondisi kreativitas sebelum dan sesudah pengembangan.



## Tujuan Pengembangan Instrumen Karakter Kreatif

Pengembangan instrumen karakter kreatif adalah terwujudnya suatu instrumen karakter kreatif yang valid dan reliabel guna memperkaya ketersediaan instrumen bimbingan dan konseling.

Ketersediaan dan kesiapan instrumen ini menjadi salah satu kunci untuk mendorong semangat para guru dalam mengembangkan dan mewujudkan peserta didik yang kreatif, serta meningkatkan efektifitas layanan bimbingan dan konseling dalam pengembangan karakter kreatif.

## Prosedur Pengembangan Instrumen Karakter Kreatif

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan instrumen karakter kreatif sama seperti pengembangan instrumen-instrumen asesmen lainnya.

### 1. Menentukan tujuan

Tujuan pengembangan adalah terwujudnya instrumen karakter kreatif yang valid dan reliabel. Valid dalam arti instrumen tersebut mampu menghasilkan data atau informasi secara akurat sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Reliabel dalam arti instrumen menunjukkan hasil "pengukuran" yang konsisten (berubah-ubah).

### 2. Merumuskan definisi operasional karakter kreatif

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berupa ide-ide, produk, proses baik yang bersifat original (sama sekali baru) maupun pengembangan atau kombinasi dari yang telah ada sebelumnya dan berguna dan efektif (Kotler & Armstrong, 2010; Amabile, 1988), Sternberg, 1985)

### 3. Identifikasi indikator dan prediktor karakter kreatif

TABEL 1. Kisi-Kisi Instrumen Karakter Kreatif

No	Indikator	Prediktor	Item	
			favorable	unfavorable
1	Imajinasi Amabile, 1988	1.1. pemikiran kreatif	1,2,3	-
		1.2. pemikiran inovatif	4,5, 6, 7	-
2	Originalitas Stenberg, 1985	2.1. keunikan	8	-
		2.2. keaslian	9, 10, 11	-
3	Fleksibilitas Torrence, 1966	3.1. kemampuan beradaptasi	-	12
		3.2. kemampuan menghadapi perubahan	-	13
4	Keterbukaan Costa & Mc Crae, 1992	4.1. menerima ide baru	14	-
		4.2. menerima pengalaman baru	15, 16, 17, 18	-
5	Persistensi Goleman, 1995	5.1. ketekunan	20	19, 21
		5.2. motivasi	22	-

### 4. Penentuan jenis instrumen karakter kreatif

Sesuai dengan kategori karakter kreatif yang merupakan suatu bentuk perilaku non kognitif maka jenis instrumen yang dikembangkan adalah instrumen non tes dalam bentuk *rating scale* atau skala bertingkat. Dengan demikian instrumen ini dirancang untuk menghasilkan data atau informasi tentang kadar kreativitas yang ada pada peserta didik.



## 5. Pembuatan intrumen karakter kreatif

### RATING SCALE KREATIVITAS PESERTA DIDIK

#### Pengantar

*Rating scale* (skala bertingkat) ini dibuat dan digunakan semata-mata untuk kepentingan pengembangan karakter kreatif yang sangat diperlukan di era *Artificial Intelligence (AI)* dan *Machine Learning (ML)* di sekarang dan dimasa mendatang. Karena itu kalian tidak perlu ragu-ragu dalam memberikan jawaban/mengisi *rating scale* ini.

#### Petunjuk mengerjakan

1. Tulis data secara lengkap pada tempat yang telah disediakan
2. Jawablah masing-masing item/soal dengan cara memilih alternatif jawaban yang paling sesuai dengan kondisi objektif kalian dan berikan tanda conteng (✓) pada tempat yang disediakan.

#### Identitas

1. Nama : .....
2. Kelas : .....
3. Jenis kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

#### Rating scale

1. Pernahkan kamu mengalami kesulitan dalam menemukan solusi terhadap persoalan yang kamu dihadapi ?

	tidak pernah mengalami
	kadang-kadang saja mengalami
	seringkali mengalami
	selalu mengalami

2. Pernahkah kamu memanfaatkan segala sesuatu yang ada di sekitarmu dalam mengatasi persoalan yang kamu hadapi ?

	tidak pernah memanfaatkan
	kadang-kadang memanfaatkan
	seringkali memanfaatkan
	selalu memanfaatkan

3. Pernahkah kamu berhasil memanfaatkan segala sesuatu yang ada di sekitarmu dalam mengatasi persoalan yang kamu hadapi ?



	tidak pernah memanfaatkan
	kadang-kadang saja berhasil
	seringkali berhasil
	selalu berhasil

4. Pernahkah kamu **memodifikasi** suatu **benda** yang sudah ada sehingga berbeda dengan aslinya tetapi memiliki fungsi/kegunaan yang lebih baik ?

	tidak pernah memodifikasi
	kadang-kadang memodifikasi
	seringkali memodifikasi
	selalu memodifikasi

5. Pernahkah kamu **memodifikasi** suatu **metode** yang sudah ada sehingga berbeda dengan aslinya tetapi memiliki fungsi/kegunaan yang lebih baik ?

	tidak pernah memodifikasi
	kadang-kadang memodifikasi
	seringkali memodifikasi
	selalu memodifikasi

6. Pernahkah kamu **memodifikasi** suatu **teknik** yang sudah ada sehingga berbeda dengan aslinya tetapi memiliki fungsi/kegunaan yang lebih baik ?

	tidak pernah memodifikasi
	kadang-kadang memodifikasi
	seringkali memodifikasi
	selalu memodifikasi

7. Pernahkah kamu **memodifikasi** suatu **prosedur** yang sudah ada sehingga berbeda dengan aslinya tetapi memiliki fungsi/kegunaan yang lebih baik ?

	tidak pernah memodifikasi
	kadang-kadang memodifikasi
	seringkali memodifikasi
	selalu memodifikasi

8. Pernahkah kamu **menciptakan** suatu **benda** yang sama sekali baru yang sebelumnya belum pernah ada ?

	belum pernah menciptakan
	kadang-kadang menciptakan
	sering menciptakan
	selalu menciptakan

9. Pernahkah kamu **menciptakan** suatu **metode** yang sama sekali baru yang sebelumnya belum pernah ada ?



	belum pernah menciptakan
	kadang-kadang menciptakan
	sering menciptakan
	selalu menciptakan

10. Pernahkah kamu **menciptakan** suatu **teknik** yang sama sekali baru yang sebelumnya belum pernah ada ?

	belum pernah menciptakan
	kadang-kadang menciptakan
	sering menciptakan
	selalu menciptakan

11. Pernahkah kamu **menciptakan** suatu **prosedur** yang sama sekali baru yang sebelumnya belum pernah ada ?

	belum pernah menciptakan
	kadang-kadang menciptakan
	sering menciptakan
	selalu menciptakan

12. Pernahkah kamu mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan atau situasi yang baru ?

	belum pernah mengalami kesulitan
	kadang-kadang mengalami kesulitan
	seringkali mengalami kesulitan
	selalu mengalami kesulitan

13. Pernahkah kamu mengalami kesulitan dalam menghadapi perubahan dan perkembangan yang terjadi secara cepat dan tidak terduga (terutama dalam penggunaan teknologi digital yang masif) ?

	tidak pernah mengalami kesulitan
	kadang-kadang mengalami kesulitan
	seringkali mengalami kesulitan
	selalu mengalami kesulitan

14. Apakah kamu bisa menerima gagasan baru yang berbeda dengan yang sudah ada/sudah biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari ?

	tidak bisa menerima
	kadang-kadang bisa menerima
	seringkali bisa menerima
	selalu bisa menerima





15. Apakah kamu **bersedia menggunakan benda** yang baru yang selama ini belum biasa/pernah kamu gunakan ?

<input type="checkbox"/>	tidak bersedia
<input type="checkbox"/>	kadang-kadang bersedia
<input type="checkbox"/>	seringkali bersedia
<input type="checkbox"/>	selalu bersedia

16. Apakah kamu **bersedia menggunakan metode** yang baru yang selama ini belum biasa/pernah kamu gunakan ?

<input type="checkbox"/>	tidak bersedia
<input type="checkbox"/>	kadang-kadang bersedia
<input type="checkbox"/>	seringkali bersedia
<input type="checkbox"/>	selalu bersedia

17. Apakah kamu **bersedia menggunakan teknik** yang baru yang selama ini belum biasa/pernah kamu gunakan ?

<input type="checkbox"/>	tidak bersedia
<input type="checkbox"/>	kadang-kadang bersedia
<input type="checkbox"/>	seringkali bersedia
<input type="checkbox"/>	selalu bersedia

18. Apakah kamu bersedia menggunakan **prosedur** yang baru yang selama ini belum biasa/pernah kamu gunakan ?

<input type="checkbox"/>	tidak bersedia
<input type="checkbox"/>	kadang-kadang bersedia
<input type="checkbox"/>	seringkali bersedia
<input type="checkbox"/>	selalu bersedia

19. Apakah kamu pernah berhenti dalam melaksanakan suatu pekerjaan sehingga pekerjaan menjadi terbengkelai ?

<input type="checkbox"/>	tidak pernah
<input type="checkbox"/>	sangat jarang
<input type="checkbox"/>	kadang-kadang
<input type="checkbox"/>	sering

20. Pernahkah kamu bekerja terus-menerus tanpa henti hingga pekerjaan berhasil terselesaikan ?

<input type="checkbox"/>	tidak pernah
--------------------------	--------------





	sangat jarang
	kadang-kadang
	sering

21. Pernahkah kamu menyerah dan berhenti dalam melakukan suatu pekerjaan karena adanya suatu hambatan ?

	tidak pernah
	sangat jarang
	kadang-kadang
	sering

22. Pernahkah kamu berhasil mengatasi suatu hambatan yang berat sehingga pekerjaan dapat terselesaikan ?

	tidak pernah
	sangat jarang
	kadang-kadang
	sering

## Skoring Rating Scale

TABEL 2. Pedoman Skoring Rating Scale

Alternatif	favorable	Unfavorabel
tidak pernah	1	4
kadang-kadang	2	3
sering	3	2
selalu	4	1

## Validitas dan Reliabilitas instrumen karakter kreatif

Validitas mengacu kemampuan instrumen untuk mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur, sedangkan reliabilitas adalah konsistensi instrumen dalam menghasilkan data/informasi. (Suharsimi Arikunto, 2010). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa validitas berkaitan dengan ketepatan instrumen untuk menghasilkan data sedangkan reliabilitas berkaitan dengan ketetapan atau konsistensi instrumen dalam menghasilkan data.

Karena instrumen ini masih sebatas hasil pemikiran komseptual maka validitasnya pun sebatas pada konstruksi kisi-kisi yang digunakan sebagai dasar pengembangan instrumen. Kisi-kisi dikonstruksi berdasarkan indikator dan prediktor yang dikemukakan oleh para ahli untuk selanjutnya menjadi dasar pengembangan instrumen. Dengan demikian hasil pengembangan instrumen ini dapat dipertanggungjawabkan keilmiahannya. Untuk menjamin keterandalan dari instrumen ini diperlukan uji empiris baik dalam lingkup terbatas maupun dalam lingkup yang lebih luas.



Analisis hasil uji coba diperlukan untuk mengetahui validitas empiris serta reliabilitasnya. Jika analisis data empiris menunjukkan hasil yang valid dan reliabel maka instrumen hasil pengembangan ini layak untuk digunakan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pengembangan instrumen karakter kreatif ini masih sebatas hasil pemikiran konseptual berdasarkan prinsip dan kaidah pengembangan instrumen asesmen. Validitas instrumen masih sebatas validitas logis (*logical validity*) dengan mengkonstruksi kisi-kisi yang menggunakan indikator-indikator kreativitas dari para ahli. Prediktor dari masing-masing indikator di *breakdown* dan dirumuskan kedalam butir-butir *rating scale*. Prosedur ini dilakukan untuk menjamin terwujudnya *rating scale* karakter kreatif yang dapat dipertanggung jawabkan keilmiahannya. *Rating scale* hasil pengembangan ini masih perlu uji empiris untuk mengetahui kelayakan penggunaannya.

### Saran

Penggunaan instrumen karakter kreatif ini disarankan agar terlebih dahulu dilakukan uji empiris dalam kelompok terbatas maupun kelompok lebih luas untuk mengetahui kelayakan dari aspek validitas dan reliabilitasnya.

## DAFTAR RUJUKAN

### 1. Buku Teks

- Amabile, T. M. 1988. *A Model of Creativity and Innovation in Organizations Research in Organizationl Behavior*
- Costa, P. T., & McCrae, R.R. 1992. *Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-PR). Psychological Assessment Resources*
- Goleman, D. 1995. *Emotional Intelligence*. Bantam Books
- Kotler, P., & Armstrong, G. 2010. *Principles of Marketing*. Pearson Prentice Hall
- Popham, W. J. 2014. *Classroom Assessment: What Teachers Need to Know*. Allyn & Bacon
- Sternber, R.J. 1985. *Beyond IQ: A Triarchic Theory of Human Intelligence*. Cambridge University Press
- Tim Penyusun Buku Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter, 2017
- Torrance, E. P. 1996. *The Torrance Tests of Creative Thinking*. Scholastic Testing Service



#### Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Pengembangan Diri
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Kurikulum
4. Kearifan Lokal, Sejarah, Budaya, Peningkatan
5. Pengembangan Perencanaan Generasi Z (Pendidikan Sosial)
6. Akademi & Kajian
7. Akademi & Kajian, Pengembangan
8. Pengembangan & Inovasi dalam Kehidupan Generasi Z
9. Pengembangan & Inovasi dalam Kehidupan Generasi Z
10. Pengembangan & Inovasi dalam Kehidupan Generasi Z

## SENJA KKN #5 PROSIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Remaja Kreatif Nusantara  
"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk  
Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Sabtu, 4 Januari 2025, Via Zoom



Arikunto, S., 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

## 2. Dari Jurnal Cetak

Salovey, P., & Mayer, J. D. 1990. Emotional Intelligence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59 (2), 185-211  
*Jurnal Pendidikan Karakter*, vol 5, No1, 2020

## 3. Dari Prosiding

Setya Adi Sancaya. 2022. Penguatan Karakter Kreatif Siswa melalui Pendekatan Integratif dalam Pembelajaran. *Prosiding SEMDIKJAR 5 oleh FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2 Juli 2022*, Kediri: FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri