

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBANTUKAN KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
KELASII SDN 058122 BATANG REJO**

Betti Meliana Nainggolan¹, Marah Doly Nasution²

^{1,2}RPL PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

¹bettimelianasd25@gmail.com, ²marahdoly@umsu.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve the creative thinking skills of second-grade students at SDN 058122 Batang Rejo through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by comic media. The primary problem addressed in this research is the low level of students' creative thinking skills, caused by conventional learning processes and the minimal use of innovative visual media. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects consisted of 10 second-grade students at SDN 058122 Batang Rejo. Data collection was carried out through creative thinking skills tests, observations of teacher and student activities, interviews, and documentation. The results of the study show a significant increase in every indicator of students' creative thinking skills. The achievements in Cycle II demonstrate that the indicator for fluency reached 83.33%, flexibility reached 80%, elaboration reached 71.67%, and originality reached 65%. The use of comic media proved effective in visualizing abstract material concepts into more concrete forms for lower-grade students, thereby triggering imagination and independent idea exploration. It is concluded that the integration of the PBL model and comic media successfully and significantly improves the creative thinking skills of second-grade students at SDN 058122 Batang Rejo.

Keywords: Creative thinking, problem-based learning, comic media, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II SDN 058122 Batang Rejo melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media komik. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang bersifat konvensional dan minimnya penggunaan media visual yang inovatif. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa kelas II SDN 058122 Batang Rejo. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan berpikir

kreatif, observasi aktivitas guru dan siswa, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif siswa. Capaian pada Siklus II menunjukkan indikator kelancaran (*fluency*) mencapai 83,33%, keluwesan (*flexibility*) mencapai 80%, penguraian (*elaboration*) mencapai 71,67%, dan keaslian (*originality*) mencapai 65%. Penggunaan media komik terbukti efektif dalam memvisualisasikan konsep materi yang abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa kelas rendah, sehingga mampu memicu imajinasi dan eksplorasi gagasan secara mandiri. Disimpulkan bahwa integrasi model PBL dan media komik berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II SDN 058122 Batang Rejo secara signifikan.

Kata Kunci: Berpikir kreatif, *problem based learning*, media komik, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif. Salah satu aspek kognitif yang menjadi fokus utama dalam pendidikan modern adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini menuntut siswa untuk memiliki kapasitas dalam melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang serta menghasilkan ide-ide inovatif. Di tingkat sekolah dasar, pengembangan kemampuan berpikir kreatif sangat krusial agar siswa memiliki daya adaptasi dan fleksibilitas berpikir yang baik. Oleh karena itu, kurikulum pendidikan saat ini sangat menekankan pada penciptaan lingkungan belajar yang mampu menstimulasi seluruh potensi kreatif siswa sejak dini.

Masa anak-anak pada jenjang kelas II sekolah dasar merupakan fase perkembangan kognitif operasional konkret yang sangat membutuhkan stimulasi melalui visualisasi dan imajinasi. Secara psikologis, anak pada usia ini lebih mudah menyerap informasi yang bersifat visual dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak. Melalui visualisasi yang tepat, daya imajinasi siswa akan terpacu sehingga mereka mampu membangun skema pemikiran yang lebih luas dalam memproses informasi. Tanpa dukungan visual yang memadai, proses konstruksi ide dalam pikiran siswa akan terhambat, yang pada akhirnya membatasi ruang gerak kreativitas mereka dalam mengeksplorasi materi pelajaran.

Namun, Realita di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih

didominasi oleh pendekatan konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah satu arah dan terpaku sepenuhnya pada buku teks yang minim ilustrasi. Akibatnya, suasana kelas menjadi kurang bergairah dan interaksi edukatif tidak berjalan secara maksimal. Kondisi ini menyebabkan potensi berpikir kreatif siswa menjadi tidak berkembang karena mereka tidak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi gagasan mereka secara mandiri. Tantangan utama dalam pembelajaran di kelas rendah sering kali terletak pada penyampaian konsep kompleks yang sulit dicerna jika hanya disampaikan melalui teks naratif yang panjang. Media yang mampu mengintegrasikan gambar dan narasi sangat dibutuhkan untuk mengubah konsep yang rumit menjadi alur cerita yang mudah dipahami.

Berpikir kreatif merupakan seluruh rangkaian kegiatan kognitif yang digunakan individu dalam menghadapi masalah sehingga mereka mencoba menggunakan imajinasi, kecerdasan, wawasan, dan ide-ide baru. Kreativitas merupakan kategori berpikir tingkat atas yang mencakup kemampuan untuk menghasilkan inovasi baru yang

dituangkan dalam ide-ide atau gagasan yang diaplikasikan langsung dalam penyelesaian suatu masalah. Karakteristik kemampuan berpikir kreatif meliputi empat aspek utama: (1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide dan solusi; (2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu memiliki variasi jawaban dan mampu melihat masalah dari sudut pandang berbeda; (3) *Originality* (keaslian), yaitu memiliki ide unik dan tidak biasa; serta (4) *Elaboration* (penguraian), yaitu kemampuan menambahkan rincian pada ide-ide yang didapat untuk memperkaya gagasan tersebut.

Sebagai solusi atas permasalahan rendahnya kreativitas siswa, penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dinilai sebagai alternatif yang efektif. Model PBL merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan kendala dunia nyata sebagai sumber pembelajaran. Dalam model ini, siswa diminta untuk mencari solusi masalah secara aktif melalui pengalaman langsung. Karakteristik PBL yang berpusat pada siswa (*student-centered*) memungkinkan mereka untuk menggali pengetahuannya

sendiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memonitor kemajuan kegiatan siswa. Struktur PBL yang terdiri dari orientasi masalah hingga analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif secara simultan.

Keberhasilan model PBL akan semakin optimal jika dipadukan dengan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah media komik. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Sebagai media komunikasi visual, komik mampu menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang menyenangkan dan tidak intimidasi bagi anak-anak. Media komik memiliki peran strategis dalam pendidikan, seperti mempermudah anak didik menangkap hal-hal abstrak, menambah daya imajinasi, serta membangkitkan potensi kreatif agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Integrasi materi pelajaran ke dalam alur cerita komik merangsang kognitif siswa melalui gambar-gambar yang

representatif, sehingga beban kognitif dalam memahami materi dapat berkurang secara signifikan.

Beberapa kajian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media komik memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek kognitif siswa, mulai dari kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, hingga penguatan nilai karakter tanggung jawab. Namun, penelitian yang secara spesifik menggabungkan model Problem Based Learning dengan media komik untuk menasah kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas rendah masih perlu diperdalam. Kombinasi antara tantangan pemecahan masalah dalam PBL dan stimulus visual dari komik diharapkan dapat menciptakan sinergi yang kuat dalam mengembangkan potensi kreatif siswa pada tahap operasional konkret.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan pembelajaran berbantuan komik serta mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melalui tindakan kelas yang berfokus pada penggunaan media visual yang kontekstual, diharapkan tercipta

suasana belajar yang lebih dinamis, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Classroom Action Research* (CAR). Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan utama penelitian, yaitu untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan memecahkan masalah nyata yang dihadapi di dalam kelas.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 058122 Batang Rejo yang berlokasi di Dusun Batang Rejo, Securai Selatan, Kecamatan Babalan, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 058122 Batang Rejo pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 10 orang, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan..

Penelitian ini bersifat kolaboratif dan partisipasi. Kolaboratif artinya peneliti tidak bekerja sendiri,

melainkan bekerja sama dengan guru kelas II SDN 058122 Batang Rejo sebagai mitra dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksikan tindakan. Sedangkan partisipasi berarti peneliti terlibat langsung dalam seluruh proses penelitian sejak awal hingga akhir untuk memantau perubahan yang terjadi akibat tindakan yang diberikan. Alasan mendasar pemilihan jenis PTK dalam penelitian ini adalah karena adanya permasalahan mendesak di kelas II SDN 058122 Batang Rejo, yaitu rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Permasalahan ini memerlukan penanganan segera melalui tindakan perbaikan yang terencana dan terukur. Melalui PTK, peneliti dapat menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media komik sebagai "tindakan" untuk mengatasi masalah tersebut.

Proses penelitian ini akan dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang. Penelitian ini direncanakan akan berlangsung dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Meskipun

direncanakan dua siklus, apabila pada siklus kedua indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi, hingga tujuan penelitian, yaitu peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, dapat tercapai secara optimal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua pertemuan tatap muka pada tanggal 29 Januari 2026 dan 5 Februari 2026, yang mencakup seluruh rangkaian kegiatan pada Siklus I dan Siklus II. Peneliti melakukan upaya perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media komik yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas II yang berada pada tahap operasional konkret. Implementasi tindakan ini dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan utama yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi untuk memastikan setiap kendala dalam proses pembelajaran dapat teratasi secara terukur. Pemilihan strategi ini didasarkan pada kebutuhan untuk

mentransformasi pendekatan konvensional yang sebelumnya mendominasi kelas menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata melalui stimulasi visual.

Evaluasi terhadap efektivitas tindakan diukur melalui perbandingan hasil tes yang dirancang khusus untuk mengukur indikator kemampuan berpikir kreatif siswa. Instrumen evaluasi terdiri atas butir soal uraian yang menguji empat aspek kognitif utama, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). Pada tahap awal sebelum diberikan tindakan (*pre-test*), perolehan nilai siswa pada materi pola bilangan menunjukkan bahwa keempat aspek berpikir kreatif tersebut belum memasuki kategori kreatif. Rendahnya capaian awal ini dipicu oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak serta minimnya stimulus yang dapat memicu daya imajinasi mereka dalam mengeksplorasi jawaban, sehingga siswa cenderung pasif dalam merespons persoalan matematika yang diberikan.

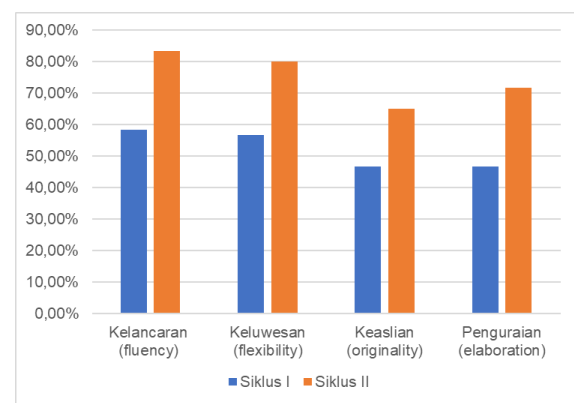
Setelah diberikan perlakuan melalui integrasi media komik dalam sintaks PBL, terjadi perubahan signifikan pada cara siswa memahami dan menyelesaikan permasalahan. Penggunaan komik mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep pola bilangan melalui alur cerita dan gambar yang representatif, sehingga beban kognitif mereka dalam mencerna materi yang kompleks dapat berkurang secara signifikan. Peningkatan pemahaman ini terlihat jelas pada hasil tes akhir di setiap siklus, di mana siswa mulai mampu merumuskan berbagai alternatif solusi, memberikan sudut pandang yang berbeda, dan merinci gagasan mereka dengan lebih baik dibandingkan saat tahap pra-tindakan. Untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa pada setiap indikator, berikut disajikan data perbandingan hasil tes dari tahap pre-test, Siklus I, hingga Siklus II:

Tabel 1 Analisis Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Indikator	Pre-Test	Siklus I	Siklus II
Kelancaran (<i>fluency</i>)	41,67%	58,33%	83,33%
Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	36,67%	56,67%	80%
Keaslian (<i>originality</i>)	31,67%	46,67%	65%

Penguraian (<i>elaboration</i>)	21,67%	46,67%	71,67%
-----------------------------------	--------	--------	--------

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas II untuk setiap indikatornya mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Untuk memperjelas akan disajikan dalam grafik sebagai berikut :



Grafik 1 Peningkatan Indikator Berpikir Kreatif untuk Siklus I dan Siklus II

Analisis terhadap data penelitian menunjukkan adanya transformasi kognitif yang signifikan pada siswa kelas II SDN 058122 Batang Rejo setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media komik. Pada tahap awal atau pre-test, kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada level yang sangat rendah di seluruh indikator. Hal ini tercermin dari rendahnya skor kelancaran (*fluency*) yang hanya mencapai 41,67% dan keluwesannya (*flexibility*) sebesar 36,67%. Kondisi ini

mengonfirmasi bahwa tanpa stimulus visual yang tepat, siswa mengalami kesulitan dalam merumuskan gagasan awal dan melihat permasalahan matematika dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Rendahnya capaian pada tahap pra-tindakan juga terlihat sangat kontras pada aspek keaslian (*originality*) yang hanya sebesar 31,67% dan penguraian (*elaboration*) yang menjadi skor terendah yakni 21,67%. Minimnya kemampuan penguraian menunjukkan bahwa siswa sebelumnya tidak mampu mendeskripsikan langkah-langkah penyelesaian masalah secara mendalam atau memberikan detail pada jawaban mereka. Siswa cenderung memberikan jawaban singkat tanpa proses berpikir kreatif yang memadai, yang merupakan dampak dari pola pembelajaran konvensional yang tidak membiasakan siswa mengeksplorasi imajinasi mereka.

Memasuki Siklus I, implementasi tindakan mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif siswa. Indikator kelancaran meningkat menjadi 58,33%, yang menunjukkan bahwa penggunaan

media komik mulai berhasil memicu kecepatan siswa dalam memberikan respons atau ide. Melalui alur cerita komik yang menarik, siswa merasa lebih nyaman dan tidak terintimidasi oleh materi matematika yang biasanya dianggap sulit. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis di mana siswa mulai berani mengungkapkan gagasan mereka secara lebih terbuka di dalam kelas.

Peningkatan juga terjadi pada indikator keluwesan di Siklus I yang mencapai 56,67%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa siswa mulai mampu mengategorikan informasi dan memberikan variasi jawaban yang lebih beragam. Masalah-masalah kontekstual yang disajikan dalam media komik mendorong siswa untuk tidak hanya terpaku pada satu cara penyelesaian, melainkan mulai mencoba memikirkan alternatif solusi lainnya. Meskipun demikian, pada tahap ini kemampuan siswa masih perlu dioptimalkan karena beberapa siswa masih tampak ragu dalam mengambil keputusan akhir.

Aspek penguraian pada Siklus I mengalami lonjakan yang cukup berarti dari 21,67% menjadi 46,67%. Angka ini mencerminkan bahwa

stimulasi gambar-gambar dalam komik sangat membantu siswa kelas rendah untuk memvisualisasikan prosedur yang sebelumnya bersifat abstrak. Siswa mulai belajar bagaimana merinci sebuah masalah dan menghubungkan satu konsep ke konsep lainnya melalui bantuan narasi visual. Namun, perolehan nilai pada aspek keaslian di Siklus I (46,67%) menunjukkan bahwa kemandirian dalam menciptakan ide yang benar-benar unik masih menjadi tantangan bagi siswa kelas II.

Berdasarkan refleksi dari Siklus I, peneliti melakukan penguatan pada Siklus II dengan lebih menekankan pada kemandirian siswa dalam bereksplorasi. Hasilnya, indikator kelancaran melonjak drastis hingga mencapai 83,33%. Capaian ini merupakan angka tertinggi dalam penelitian ini, yang menandakan bahwa siswa telah mencapai tingkat kefasihan yang sangat baik dalam merespons masalah. Keberhasilan ini sangat dipengaruhi oleh konsistensi penggunaan model PBL yang membiasakan siswa untuk selalu berhadapan dengan masalah nyata dan mencari solusinya secara aktif.

Seiring dengan meningkatnya kelancaran, indikator keluwesan pada

Siklus II juga mencapai angka yang mengesankan yaitu 80%. Siswa menunjukkan kemampuan fleksibilitas berpikir yang luar biasa dengan mampu memberikan sudut pandang yang berbeda terhadap persoalan pola bilangan yang diberikan. Grafik peningkatan yang stabil pada indikator ini membuktikan bahwa media komik yang relevan dengan dunia anak-anak mampu merangsang kognitif siswa untuk berpikir lebih luas dan tidak kaku, sehingga mereka dapat menemukan kaitan antar disiplin dalam penyelesaian masalah.

Peningkatan yang sangat membanggakan terlihat pada aspek penguraian di Siklus II yang mencapai 71,67%. Nilai ini menunjukkan keberhasilan tindakan dalam membantu siswa mengembangkan detail-detail penyelesaian masalah. Kemampuan menguraikan atau memerinci ide merupakan keterampilan yang kompleks bagi siswa kelas II, namun dengan bantuan media komik, kerangka berpikir mereka menjadi lebih sistematis. Siswa tidak lagi hanya menjawab secara intuitif, tetapi sudah mampu menyusun prosedur pemecahan masalah dengan langkah-langkah yang lebih terstruktur dan logis.

Pada indikator keaslian, meskipun peningkatannya tidak sebesar indikator lainnya, skor 65% pada Siklus II tetap menunjukkan kemajuan yang berarti dibandingkan nilai awal yang hanya 31,67%. Hal ini menandakan bahwa siswa mulai mampu memproduksi jawaban atau gagasan yang bersifat personal dan unik. Model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan orisinalitas ide tanpa takut melakukan kesalahan, sehingga memunculkan kepercayaan diri dalam menciptakan solusi-solusi baru yang tidak hanya sekadar meniru buku teks.

Sebagai simpulan dari hasil pembahasan, integrasi model Problem Based Learning berbantuan media komik telah terbukti secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II SDN 058122 Batang Rejo. Tren positif yang terlihat pada tabel dan grafik hasil tes dari *pre-test* hingga Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang kontekstual merupakan kunci utama dalam merangsang kreativitas siswa pada tahap operasional konkret. Dengan tercapainya indikator keberhasilan

yang telah ditetapkan, penelitian ini memberikan bukti nyata bahwa pembelajaran yang inovatif dan berbasis media kreatif mampu mengubah pola pikir pasif siswa menjadi lebih aktif, kritis, dan imajinatif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media komik secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II SDN 058122 Batang Rejo. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh tren peningkatan skor pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif dari tahap pra-tindakan hingga berakhirnya Siklus II. Data menunjukkan bahwa indikator kelancaran (*fluency*) mencapai tingkat pencapaian tertinggi sebesar 83,33%, disusul oleh indikator keluwesan (*flexibility*) sebesar 80%, penguraian (*elaboration*) sebesar 71,67%, dan keaslian (*originality*) sebesar 65%.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif ini dipicu oleh

penggunaan media komik yang mampu mentransformasi materi matematika yang bersifat abstrak menjadi bentuk visual yang konkret dan menarik bagi siswa kelas rendah. Integrasi alur cerita dan gambar dalam komik tidak hanya mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga berhasil membangkitkan imajinasi serta rasa ingin tahu siswa dalam memecahkan masalah. Melalui sintaks PBL yang berpusat pada siswa, media komik berperan sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk berpikir divergen, berani mengemukakan ide-ide unik, dan mampu memerinci langkah-langkah penyelesaian masalah secara lebih terstruktur dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. T. (2009). *Inovasi pendidikan melalui problem based learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aqib, Z., dkk. (2011). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach*. New York: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., dkk. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyari, M. (2006). *Penerapan pendekatan sains teknologi masyarakat dalam pembelajaran sains di sekolah dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. Alexandria: ASCD.
- Budiman. (2006). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2006). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jill, S., & Schirmacher, R. (2009). *Art and creative development for young children*. Belmont: Cengage Learning.
- Kunandar. (2011). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Subali, B. (2012). *Prinsip asesmen & evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*.

Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wardhani, I., & Wihardit, K. (2014).
Penelitian tindakan kelas.
Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.