

Penggunaan Model Kooperatif *Picture and Picture* Berbantuan *Canva* untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar

Windi Triwahyuni¹, Jajang Bayu Kelana², Duhita Savira Wardani³

¹SDN Giriasih, Indonesia

²IKIP Siliwangi, Indonesia

³IKIP Siliwangi, Indonesia

¹winditriwahyuni05@gmail.com, ²jajang-bayu@ikipsiliwangi.ac.id, ³duhita@ikipsiliwangi.ac.id

Received: 12 Agustus 2023. Accepted: 5 Desember 2024. Published: 31 Desember 2024
doi: 10.22460/jpp.v3i2.20025

Abstract

This study aims to determine the use of the cooperative picture and picture model assisted by Canva to improve students' creative thinking in animal life cycle material in elementary schools. Based on data and facts from the results of the researcher, the problems that occur in the field are that the learning carried out is still monotonous and the low level of student activity in learning. Therefore, the researcher tried to overcome this problem by using the cooperative picture and picture type model assisted by the Canva application. The method used is the mix method to improve students' creative thinking skills. The subjects in this study were grade IV students at one of the State Elementary Schools in Batujajar District with a total of 36 students. The instruments in this study included test instruments, questionnaires and interview guidelines. Based on the results of the study, students were able to think creatively with an average posttest score of 86.67 after using the cooperative picture and picture type model assisted by the Canva application. It can be concluded that the results of creative thinking skills using the cooperative picture and picture type model show an increase and can be said to have achieved the research objectives. So, this exploration can be said to have found success.

Keywords: *creative thinking, picture and picture, elementary school.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui penggunaan model kooperatif *picture and picture* berbantuan *canva* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa pada materi daur hidup hewan di sekolah dasar. Berdasarkan data dan fakta hasil peneliti, permasalahan yang terjadi di lapangan adalah pembelajaran yang dilakukan masih monoton dan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan aplikasi *canva*. Metode yang digunakan adalah metode *mix method* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Batujajar dengan total siswa 36 orang. Instrumen dalam penelitian ini, meliputi instrumen tes, angket dan pedoman wawancara. Berdasarkan hasil penelitian, siswa mampu berpikir kreatif dengan perolehan rata-rata skor *posttest* berkisar 86,67 setelah menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan aplikasi *canva*. Dapat disimpulkan bahwa, hasil dari kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture* menunjukkan peningkatan dan dapat dikatakan telah mencapai tujuan penelitian. Jadi, eksplorasi ini bisa dikatakan menemukan keberhasilan.

Kata Kunci: berpikir kreatif, *picture and picture*, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Tindakan berpikir adalah aktivitas manusia yang mengarah pada penemuan yang berorientasi pada tujuan. Ada beberapa kategori yang bisa digunakan dalam menggambarkan kemampuan mental seseorang, seperti berpikir logis, sistematis, analitis, kreatif dan kritis. Dalam kemampuan atau keterampilan berpikir dapat dikelompokkan menjadi berpikir dasar dan berpikir kompleks. Kecakapan hidup yang dibutuhkan siswa untuk menghadapi kesulitan abad ke-21 yaitu dengan memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif menurut Mc Groger (dalam Asdarina, 2017) yang mengungkapkan bahwa berpikir kreatif ialah cara berpikir yang mengacu pada pemerolehan pengetahuan baru, metodologi baru atau pendekatan yang lebih baik untuk mencari tahu sesuatu. Dengan kemampuan berpikir kreatif yang di miliki peserta didik, dapat mempengaruhi kesuksesan mereka nantinya karena sudah terbiasa memunculkan ide-ide baru, membuat hal yang unik dan beragam. Agar siswa dapat memperoleh dan mencerna fakta atau informasi yang dapat diakses dan menemukan berbagai kemungkinan solusi terhadap masalah yang menekankan pada kualitas, efektivitas, dan variasi jawaban menjadi alasan mengapa kemampuan berpikir kreatif siswa perlu diperkuat dan sangat penting dalam pembelajaran (Lenggogeni dan Ruqoyyah, 2021).

Namun kenyataannya, kemampuan berpikir kreatif siswa masih belum tereksplorasi dengan baik dan tergolong rendah khususnya pada pembelajaran IPA. Menurut pendapat Hartati et al. (2021), belum adanya pemberdayaan kemampuan berpikir siswa ketika pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah dan belum terbimbing untuk berpikir kreatif. Sedikit berbeda dengan Rosidah dan Korino (2021) yang mengungkapkan bahwa lemahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan dikelas hanya diarahkan untuk menghafal informasi yang disampaikan guru. Siswa lebih cenderung menghafal pengetahuan ketika mengikuti pembelajaran IPA yang didasarkan pada penyampaian topik dan kurangnya kesempatan siswa untuk mengungkapkan pandangan maupun ide baru dari pemikirannya. Sehingga proses berpikir kreatif siswa terhadap konsep sains menjadi sangat terhambat.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara pada guru kelas IV di salah satu sekolah yang dijadikan tempat penelitian, bahwasanya hampir seluruh siswa kelas IV sulit mengungkapkan isi pemikirannya terutama pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan. Siswa masih berpaku terhadap penghafalan dan hanya mampu mengulang konsep materi dan belum bisa mengembangkannya menjadi hal baru dari sebelumnya. Penyebab utama hal ini bisa terjadi karena siswa belum mampu menyerap dan memahami materi secara maksimal sehingga mereka pun sulit dan takut atau kurang percaya diri untuk mengutarakan pemikiran, ide, ataupun gagasannya sendiri. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan selama ini masih monoton karena penggunaan model yang tidak menarik, fasilitas alat dan bahan penunjang untuk melaksanakan

model yang sesuai dengan pembelajaran IPA kurang memadai sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar.

Permasalahan tersebut dapat di atas menggunakan model pembelajaran yang mampu mengembangkan serta melatih rasa ingin tahu, menyelidiki sendiri suatu masalah dan berani untuk mengungkapkan atau berbicara mengenai masalah yang selidiki dengan pemahamannya sendiri seperti model kooperatif tipe *picture and picture*. Zaenal (dalam Dewi & Wardani, 2020) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* ialah model yang menjadikan siswa berpusat pada gambar-gambar yang disusun menjadi suatu kelompokan praktis, model pembelajaran ini menciptakan komunikasi dan saling membimbing.

Keunggulan dari model kooperatif tipe *picture and picture* menurut Daryanti & Taufina (2020), yaitu: 1) tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai, karena materi pelajaran dapat tersampaikan walau singkat, 2) siswa mudah menangkap materi pelajaran dengan bantuan gambar, 3) kemampuan siswa dalam menganalisa sesuatu dapat meningkat dengan gambar yang tersedia, 4) tanggung jawab siswa mulai diasah melalui kegiatan tanya jawab mengenai alasan dari penyusunan gambar-gambar yang dibuatnya dan 5) pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Dalam penerapan model pembelajaran akan lebih mudah dan menarik jika memanfaatkan suatu alat bantu berbasis teknologi dalam membuat sumber belajar maupun media pembelajaran sehingga mempermudah seorang pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran yang menarik dan informatif. Salah satu pemanfaatan teknologi yang bisa digunakan pada era sekarang dan telah hadir dalam dunia pendidikan, yaitu aplikasi *canva*. Desniarti et al. (2022) mengemukakan bahwa *canva* ialah aplikasi desain berbasis *web/online* yang memberikan berbagai fitur poster, presentasi, brosur, resume, pamflet, logo, penanda buku, grafik, bulletin, infografis, *banner*, dan lainnya yang dapat diakses di aplikasi *canva*. Semua desain *canva* yang dominan berisi gambar-gambar inilah yang menjadi pemanfaatan dalam penelitian ini.

Aplikasi *canva* memiliki kelebihan yaitu: 1) *canva* mudah digunakan dan memiliki tampilan yang sederhana serta menyediakan banyak pilihan template yang dapat diedit, 2) aplikasi tidak harus di install di laptop karena bisa mengakses URL *Canva.com* melalui *browser web*, 3) aplikasi *canva* juga dapat digunakan pada perangkat seluler, tetapi harus mengunduh aplikasinya terlebih dahulu di *Play Store*, 4) *canva* dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran ataupun media pembelajaran, 5) memudahkan partisipasi siswa dalam proses pendidikan, 6) membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mengaturnya dengan mudah akan membantu menghemat waktu serta mengurangi penggunaan media lain seperti televisi, laptop maupun proyektor (Dwipuspari, dkk., 2023).

Penelitian terdahulu oleh Mabruroh (2020) dengan judul “pengaruh metode *picture and picture* terhadap berpikir kreatif siswa sekolah dasar”, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan metode *picture and picture* terhadap berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes berpikir kreatif kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rerata nilai tes kelas kontrol

diperoleh berkisar 72,11 sedangkan rerata nilai tes kelas eksperimen adalah 78,24. Dari perbedaan rata-rata tes tersebut berarti ada peningkatan nilai tes yang diperoleh dengan menggunakan metode *picture and picture*. Penelitian yang telah dipaparkan menjelaskan bahwa model kooperatif tipe *picture and picture* memberikan pengaruh terhadap berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Namun, dari penelitian tersebut belum memanfaatkan alat bantu pembelajaran yang lebih menarik di era globalisasi saat ini, seperti aplikasi berbasis teknologi yang mempermudah penerapan model kooperatif tipe *picture and picture*, dimana aplikasi dengan berbagai program desain online bisa menjadi modal utama pendukung keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, peneliti memilih aplikasi canva sebagai pembaruan atau inovasi dari penelitian sebelumnya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *Mix Method*. Menurut Creswell (dalam Migoro & Magangi, 2011) penelitian dengan metode *Mix Method* adalah penelitian di mana peneliti menggunakan paradigma penelitian kualitatif untuk satu tahap studi penelitian dan paradigma penelitian kuantitatif yang lain agar dapat memahami suatu masalah penelitian secara lebih utuh. *Mix Method Research* ialah metode yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian, digunakan ketika peneliti memiliki pertanyaan yang perlu diuji dalam hal *outcomes* dan proses (Masrizal, 2011). Metode ini dipilih berdasarkan karakteristiknya karena pertanyaan penelitian yang akan dijawab seperti *outcomes* dan proses yang melibatkan penggabungan hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Adapun desain yang digunakan, yaitu *the explanatory sequential design* karena peneliti ingin memperoleh data kuantitatif terlebih dahulu dan diikuti penjelasan data kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar yang berlokasi di salah satu SD wilayah Kecamatan Batujajar sebanyak 36 siswa. Dan instrumen yang diterapkan pada penelitian ini telah dilakukan validasi kepada ahli serta diuji cobakan sehingga layak digunakan. Instrumen dalam penelitian ini, meliputi instrumen tes berupa soal essay/uraian dengan jumlah 5 soal instrumen tes, angket dan pedoman wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di sekolah dasar di Kecamatan Batujajar. Data kuantitatif didapatkan dari hasil pretest dan posttest. Setelah dilakukan penilaian hasil *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir), selanjutnya dilakukan analisis deskriptif menggunakan SPSS 25.0 untuk mengetahui nilai minimum, maksimum dan rata-rata. Maka diperoleh nilai rata-rata *pretest* adalah 41,00 dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimumnya adalah 60. Sementara perolehan nilai rata-

rata *posttest* adalah 86,67 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Selisih yang didapatkan belum menjadi syarat dalam menentukan kesimpulan ada tidaknya perbedaan kemampuan awal dan akhir pembelajaran karena masih diperlukan tahap selanjutnya, yaitu melakukan uji normalitas. Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan *Sig.* dari nilai *pretest* sebesar 0,200 dan nilai *Sig. posttest* 0,071. Sedangkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* diperoleh *Sig.* nilai *pretest* ialah 0,101 dan nilai *Sig. posttest* 0,061. Dari kedua hasil uji normalitas baik itu *pretest* dan *posttest* memenuhi kriteria signifikansi yaitu lebih besar dari 0,05.

Dengan demikian data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Sehingga hipotesis yang berlaku adalah hipotesis pertama, yaitu H_0 diterima sementara H_1 ditolak. Artinya data berasal dari sampel yang berdistribusi normal. Setelah diketahui bahwa kedua data berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian perbedaan rata-rata. Uji perbedaan rata-rata bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dan kemampuan akhir siswa (*posttest*) setelah diberikan perlakuan. Uji-T yang digunakan, yaitu uji *paired sample t-test*. Untuk menentukan data berdasarkan hasil yang diperoleh, taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Berikut hasil output uji *paired sample t-test* data nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS 25.0

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-45.667	12.229	2.233	-50.233	-41.100	-20.454	29	0.000

Gambar 1. Hasil Uji *Paired Sample T-Test Pretest dan Posttest*

Berdasarkan tabel hasil uji *paired sample t-test* di atas, terlihat bahwa nilai *sig. (2-tailed)* yang didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,000. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 maka nilai yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat dinyatakan adanya perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti penggunaan model kooperatif *picture and picture* berbantuan *canva* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa pada materi daur hidup hewan di sekolah dasar. Pengujian terakhir yang dilakukan dalam menganalisis hasil data *pretest* dan *posttest* untuk menentukan peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa adalah melakukan uji *n-gain*. Berikut adalah hasil uji *n-gain pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh siswa sekolah dasar.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	30	0.50	1.00	0.7744	0.14437
Ngain_Persen	30	50.00	100.00	77.4365	14.43734
Valid N (listwise)	30				

Gambar 2. Hasil Uji *N-Gain*

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat hasil *n-gain* skor dari *pretest* dan *posttest* berkisar 0,7744 (kategori tinggi). Sementara dalam bentuk persen, nilai *n-gain* berada pada angka 77,43% yang termasuk kategori tafsiran efektif. Kesimpulannya, H_1 diterima sedangkan H_0 di tolak yang berarti ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas sekolah dasar menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan aplikasi *canva*. Adapun data kualitatif pada penelitian ini ialah kesulitan yang dihadapi siswa dinyatakan dalam hasil angket terbuka respon siswa. Berdasarkan hasil angket terbuka tersebut terdapat 5 siswa mengalami kesulitan selama pembelajaran. Dimana, terdapat 3 siswa kesulitan dalam pembelajaran berkelompok karena mereka tidak menyukai belajar kelompok bahkan perbedaan pendapat yang terjadi antara anggota kelompok membuat siswa merasa diacuhkan dengan teman kelompoknya. Sedangkan 2 siswa lainnya mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan atau pendapatnya di dalam kelas. Hal ini terjadi karena mereka merasa malu menyampaikan pendapat baik pada kegiatan presentasi kelompok maupun interaksi tanya jawab dengan guru ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Berpikir kreatif sangat penting dan diperlukan sebab digunakan sebagai komponen kunci untuk menentukan pemahaman siswa menginterpretasikan materi dengan pemberian soal-soal latihan secara berkelanjutan yang dapat melatih kemampuan pikiran (Saidah et al., 2020). Dengan memiliki kemampuan berpikir kreatif siswa mampu menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri, melalui ide-ide baru bahkan hasil pemikiran yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Melalui penelitian ini, maka dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memberikan soal tes dengan 5 soal uraian. Siswa akan diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum penerapan model untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam berpikir kreatifnya. Dimana nilai rata-rata dari hasil *pretest* yang diperoleh adalah rendah yaitu setara dengan 41,00.

Hasil tersebut menunjukkan kemampuan berpikir kreatif di kelas IV masih kurang atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dalam pembelajaran. Kemudian, peneliti menerapkan model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan aplikasi *canva* sebagai perlakuan khusus untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN Giriasih. Dalam pembelajaran *picture and picture* berbantuan aplikasi *canva* dilaksanakan pada pertemuan kedua hingga pertemuan keempat. Dalam kegiatan pembelajaran dengan model ini, siswa menjadi lebih aktif karena dengan mengurutkan gambar seperti permainan membuat siswa tidak jenuh. Setelah di berikan perlakuan khusus, siswa melakukan *posttest* pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan kelima penelitian. Dari hasil *posttest* yang diperoleh siswa terdapat peningkatan pada nilai rata-rata *posttest*, yaitu sebesar 86,67. Selain itu, peningkatan juga terlihat dari hasil pengujian *n-gain* yang membuktikan bahwa *n-gain* skor *pretest* dan *posttest* berkisar 0,7744. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, penggunaan model ini mampu meningkatkan kemampuan

berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar. Hal ini terjadi karena pembelajaran dengan gambar-gambar yang bersifat konkret atau nyata dengan lingkungan sekitar menarik minat siswa. Selain itu, dengan pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk memberikan alasannya sendiri setelah mengurutkan gambar sehingga menumbuhkan daya pikir mereka dengan cara pikir yang berbeda-beda yang mampu membuat gagasan maupun ide baru atau unik dari hasil pemikirannya. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian Susanti & Kusmariyani (2017) yang mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran *picture and picture* membuat siswa aktif dalam menemukan sendiri pengetahuannya dan berusaha menyampaikan dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Pada penelitian ini ditemukan beberapa kesulitan yang dihadapi siswa yang dinyatakan dalam hasil angket terbuka respon siswa, dimana terdapat 5 siswa mengalami kesulitan selama pembelajaran. Tiga orang siswa kesulitan dalam pembelajaran berkelompok karena mereka tidak menyukai belajar kelompok bahkan perbedaan pendapat yang terjadi antara anggota kelompok membuat siswa merasa diacuhkan dengan teman kelompoknya. Sedangkan dua siswa lainnya mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan atau pendapatnya di dalam kelas karena mereka merasa malu menyampaikan pendapat.

KESIMPULAN

Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan aplikasi *canva* yang terlihat dari perbedaan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*, dimana nilai rata-rata *pretest* adalah 41,00 sedangkan rata-rata *posttest* adalah 86,67. Sementara itu, hasil akhir dari uji *n-gain* menunjukkan bahwa skor *n-gain* dari *pretest* dan *posttest* adalah 0,7744 sehingga terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD menggunakan model kooperatif tipe *picture and picture* berbantuan aplikasi *canva*. Adapun kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran, yaitu siswa masih merasa malu saat mengemukakan hasil analisisnya di depan kelas dan beberapa siswa juga tidak menyukai pembelajaran secara berkelompok dan belum terbiasa karena mereka belum mampu bekerja sama dengan baik bersama anggota kelompoknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asdarina, O. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Desimal melalui Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *Jurnal Serambi Akademica*, 5(1), 43-52.
- Daryanti, D., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 484- 490.
- Desniarti, D., Zulfitri, Z., Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SD Swasta IT Darussalam. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 5(1), 57-65.

- Dewi, R. K., & Wardani, K. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1066-1073.
- Dwipuspasari, F., Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Sains dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Canva pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 5(3), 138-147.
- Hartati, H., Fahrudin, F., & Azmin, N. (2021). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4), 1770-1775.
- Lenggogeni, L., & Ruqoyyah, S. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(2), 249-256.
- Mabruroh, L. H., Irianto, A., & Yustitia, V. (2020). Pengaruh Metode Picture and Picture Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 102-108.
- Masrizal, M. (2012). Mixed Method Research. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*, 6(2), 53-56.
- Migiro, S. O., & Magangi, B. A. (2011). Mixed methods: A review of literature and the future of the new research paradigm. *African journal of business management*, 5(10), 3757-3764.
- Rosidah, A., & Kurino, Y. D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 150-156.
- Saidah, I., Dwijanto, D., & Iwan, J. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*, 3(1), 1042-1045.
- Susanti, P. A., & Kusmariyani, N. N. (2017). Penerapan Model Picture And Picture Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 99-106.