

**PENERAPAN MODEL *OPEN ENDED PROBLEMS* BERBANTUAN CD  
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SD 1 GOLANTEPUS**

**Izzatun Nada, Sri Utaminingsih, Sekar Dwi Ardianti**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muria Kudus

izzatunnada21@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *open ended problems* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD 1 Golantepus. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian 25 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Analisis data yang digunakan merupakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh presentase 74,1% dengan kriteria cukup kreatif, dan meningkat di siklus II presentase 85,92% dengan kriteria kreatif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *open ended problems* berbantuan *compact disk* (CD) pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD 1 Golantepus.

**Kata Kunci:** *Open Ended Problems*, CD Pembelajaran, Berpikir Kreatif.

**Abstract.** *This research aims to describe the application of open ended problems model to the improvement of students' creative thinking ability the fourth grade students of SD 1 Golantepus. The type of this research is a classroom action research, with the subject of 25 students in fourth grade students. Technique of collecting data is done by technique of tes, product assesment and performance. Data analysis used is qualitative and quantitative analysis. The results of this research showed that students' creative thinking ability improved. In the firt cycle obtained precentage 74,1% with criteria creative enough, and increased in the second cycle of 85,92% with creative criteria. Based on the result of research, it can be concluded that the implementation of open ended problems problem with compact disk (CD) learning can improve creative thinking ability fourth grade students of SD 1 Golantepus.*

**Keywords:** *Open Ended Problems, CD Learning, Creative Thiking.*

## A. Pendahuluan

Pada kurikulum 2013 proses kreatif dipandang penting dalam belajar berpusat pada siswa (*student centered*). Siswa dituntut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, mediator, serta perancang pembelajaran agar siswa aktif mencari pengetahuan baru (Sani, 2014). Mindset kurikulum 2013 sejatinya ialah ingin menciptakan manusia Indonesia kreatif. Guru sebagai seorang pendidik tidak sekedar membuat siswa menjadi tahu atau berkompeten, tetapi juga harus membuat siswa menjadi pribadi lebih kreatif. Kenyataannya, tidak semua individu muncul sebagai pribadi kreatif, ada pula yang muncul sebagai pribadi kurang kreatif. Hal tersebut dapat disebabkan karena rangsangan dari lingkungan, atau proses pembelajaran yang kurang menantang. Bentuk kreatif salah satunya dapat ditunjukkan melalui berpikir kreatif.

Berpikir kreatif menurut Krulik (Ramadhani, 2017) diartikan sebagai pemikiran yang orisinil dan memberikan hasil yang kompleks, meliputi rumusan ide-ide dan keefektifannya. Kemampuan berpikir

JPSD Vol. 4 No. 2, September 2018  
ISSN 2540-9093  
E-ISSN 2503-0558

pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa akan memiliki banyak cara dalam menyelesaikan ragam persoalan dengan berbagai persepsi dan konsep yang berbeda. Pentingnya berpikir kreatif menurut Munandar (2014) didasarkan pada empat alasan, yaitu kemampuan kreatif menjadikan seseorang dapat mengaktualisasikan dirinya sendiri, kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan yang membuat manusia mampu meningkatkan kualitas hidupnya, mampu memberi kepuasan pada individu dan berpikir kreatif juga menjadikan seseorang dapat melihat beragam kemungkinan untuk menyelesaikan masalah.

Kemampuan berpikir kreatif seseorang didasarkan pada empat indikator yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), kelenturan berpikir (*flexibility*), keaslian berpikir (*originality*) dan elaborasi (Susanto, 2016). Kelancaran berpikir terkait dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan. Kelenturan berpikir artinya kemampuan dalam melihat

Izzatun, Sri & Sekar

permasalahan dari berbagai macam sudut pandang atau alternatif jawaban. Keaslian berpikir dilihat berdasar orisinalitas ide atau gagasan yang dihasilkan, sehingga dapat mengukur kebaruan ide. Elaborasi merupakan pendukung dari ketiga indikator, yaitu kemampuan dalam memperinci gagasan. Pengembangan gagasan dilakukan agar gagasan semakin luas dan mendalam.

Berpikir kreatif juga disinggung dalam tujuan pendidikan nasional, yang pada intinya ingin mengembangkan peserta didik agar memiliki akhlak mulia, berilmu, sehat, pribadi kreatif, mandiri, cakap serta dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Berdasarkan hal tersebut, maka untuk pencapaiannya harus diintegrasikan pada setiap muatan pelajaran. Termasuk muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran IPA sejatinya ditekankan pada pengalaman-pengalaman langsung untuk menjelajah alam sekitar, sehingga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif (Neka, 2015). Penanaman berpikir kreatif perlu dibiasakan dalam pembelajaran, JPSD Vol. 4 No. 2, September 2018  
ISSN 2540-9093  
E-ISSN 2503-0558

khususnya pembelajaran IPA (Ardianti, 2017). Hal ini dikarenakan pembelajaran IPA tidak sebatas fakta, konsep atau prinsip-prinsip tetapi merupakan pada proses penemuan (Permatasari, 2017). Sifat inkuiri atau penemuan pada pembelajaran IPA, mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan berpikir dan bertindak yang mendukung proses pemecahan masalah. Bahasa Indonesia juga memiliki keterkaitan dengan proses berpikir kreatif. Dijelaskan oleh Muallimah dan Usmadi (2018) bahwa, ungkapan bahasa seseorang dapat mencerminkan pikirannya ialah benar adanya. Semakin terampil seseorang dalam berbahasa, semakin terlihat tingkatan berpikir kreatif dan jalan berpikirnya.

Berdasarkan hasil uji pra siklus di kelas IV SD 1 Golantepus pada 2 November 2017, didapatkan hasil bahwa dari 25 siswa, 6 siswa dalam kriteria tidak kreatif, 7 siswa dalam kriteria kurang kreatif, 11 siswa dalam kriteria cukup kreatif, dan hanya 1 siswa dalam kriteria kreatif. Secara klasikal kemampuan berpikir kreatif siswa prasiklus sebesar 64,1%. Menurut kriteria presentase Izzatun, Sri & Sekar

keberhasilan berpikir kreatif oleh Firdaus (2016), maka ketuntasan belajar siswa kelas IV SD 1 Golantepus termasuk dalam kriteria  $55\% \leq PK < 65\%$  yang artinya kurang kreatif. Aktivitas belajar yang dilakukan siswa juga hanya 42%, dan keterampilan mengajar guru sebesar 48%. Dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung, guru kurang terampil mengajar karena selalu terpaku pada RPP yang dibuat berdasarkan buku guru. Guru juga belum menguasai atau melakukan variasi pada model pembelajaran yang diuraikan di buku guru. Ditinjau dari sudut pandang siswa, aktivitas yang dilakukan siswa cukup menyimak dan membaca materi. Ketika proses membangun konsep dengan beberapa pertanyaan yang disajikan, guru tidak membimbing siswa secara personal. Hal ini menyebabkan kemampuan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif menjadi terhambat. Tidak semua siswa juga mendapat kesempatan yang sama untuk turut menggunakan media karena jumlahnya terbatas.

Kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang disebabkan oleh pembelajaran monoton, serta kurangnya

JPSD Vol. 4 No. 2, September 2018  
ISSN 2540-9093  
E-ISSN 2503-0558

keterampilan guru dalam mengelola kelas dapat diatasi dengan variasi pembelajaran yang tepat. Pembelajaran dapat dirancang melalui penerapan model *open ended problems*. Siswa bereksplorasi dan berdiskusi, untuk menemukan ragam jawaban sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kreatifnya. Pembelajaran yang dilakukan, seringkali menggunakan pertanyaan tertutup atau sesuai dengan buku siswa dan guru. Ariani (2014), menyebutkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah, antara siswa yang mengikuti pembelajaran *close ended problems* dengan *open ended problems*. Pembelajaran *open ended problem* akan menghasilkan beragam alternatif jawaban.

Model *open ended problems* merupakan pembelajaran yang diawali dengan penyajian suatu permasalahan, dimana permasalahan tersebut memiliki penyelesaian dari satu (Faridah, 2016). Berdasarkan jawaban atau cara penyelesaian yang digunakan siswa dalam memecahkan masalah, maka dapat diketahui tingkat pemikiran kreatif siswa (Ramadhani, 2017).

Izzatun, Sri & Sekar

Sintaks model *open ended problems* secara umum dijelaskan oleh Shoimin (2014): (1) siswa membentuk kelompok; (2) siswa memperoleh pertanyaan bersifat *open ended problems*; (3) siswa berdiskusi terkait penyelesaian dari pertanyaan yang diberikan; (4) perwakilan setiap kelompok menyampaikan gagasannya secara bergantian; (5) siswa kemudian saling mengoreksi jawaban dari kelompok lain untuk menemukan jawaban yang lebih tepat dan efektif. Kegiatan akhirnya, siswa menyimpulkan mengenai materi yang telah dipelajari.

Pembelajaran dapat lebih mudah diterima apabila menggunakan media. Pemilihan jenis metode mengajar, mempengaruhi jenis media

pembelajaran yang sesuai, hal ini didasarkan pada fungsi media yaitu sebagai alat bantu yang dapat mempengaruhi kondisi dan iklim belajar (Ketut 2013). Ditambahkan oleh Arda (2015) yang mendeskripsikan media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, serta dapat merangsang pikiran siswa maupun perasaannya sehingga timbul motivasi untuk belajar. Terdapat beragam jenis media salah satunya audio visual. Media audio visual seperti CD pembelajaran, dapat digunakan untuk berbagai muatan pelajaran. Hal ini didasarkan pada kebutuhan materi, kemampuan perancang dan aplikasi yang digunakan .

## B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian ini yaitu model Kemmis dan Mc Taggart, meliputi empat tahapan diantaranya perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (Rosna, 2014). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas JPSD Vol. 4 No. 2, September 2018  
ISSN 2540-9093  
E-ISSN 2503-0558

IV SD 1 Golantepus Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus dengan jumlah 25 siswa, jumlah siswa perempuan 13 siswa dan laki-laki 12 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 8 Januari – 9 Januari 2018  
Izzatun, Sri & Sekar

dan siklus II pada tanggal 15 Januari – 16 Januari 2018. Penelitian dilakukan pada tema 6 Cita-citaku, subtema 1 Aku dan Cinta-citaku serta subtema 2 Hebatnya Cita-citaku, masing-masing pada pembelajaran 1 dan 2

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan non tes. Tes yang dimaksud pada teknik pengumpulan data ini, yaitu tes prasiklus dan tes evaluasi akhir tiap siklus. Non tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa psikomotorik siswa. Tes prasiklus dilaksanakan pada tanggal 2 November 2017. Tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus baik siklus I maupun siklus II dengan model *open ended*

*problems* berbantuan CD pembelajaran. Tes evaluasi untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif aspek kognitif siswa terdiri dari 4 soal uraian, yang disusun dengan mengacu pada indikator berpikir kreatif. Non tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif aspek psikomotorik, terdiri dari produk dan unjuk kerja didasarkan pada kompetensi dasar masing-masing muatan.

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil tes dan non tes siswa dianalisis dengan mengacu tabel kriteria menurut Akbar (Firdaus, 2016) yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1**  
**Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif**

Keberhasilan Tindakan %	Kriteria
$95 \leq PK \leq 100$	Sangat Kreatif
$80 \leq PK < 95$	Kreatif
$65 \leq PK < 80$	Cukup Kreatif
$55 \leq PK < 65$	Kurang Kreatif
$PK < 55$	Tidak Kreatif

Cara mencari presentase keberhasilan tindakan ialah sebagai berikut:

$$PK = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100.$$

### C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil penelitian prasiklus yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SD 1 Golantepus, diperoleh presentase 64,1% dengan kriteria kurang kreatif. Pada siklus I kemampuan berpikir kreatif aspek kognitif diperoleh presentase 69,10% dan aspek psikomotorik diperoleh 79,2%. sehingga secara klasikal kemampuan berpikir kreatif siklus I sebesar 74,1% dalam kriteria cukup kreatif. Pada siklus I siswa dapat memecahkan masalah lebih dari satu solusi yang sifatnya berbeda dari yang lain (*originality*). Akan tetapi siswa belum sepenuhnya mencapai kelancaran berpikir (*fluency*). Rekapitulasi hasil kemampuan berpikir kreatif aspek kognitif dan psikomotorik siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I**

Komponen	Siklus I		
	Kognitif	Psikomotorik	
		IPA	Bahasa
Skor rata-rata	10,2	-	-
NA KD	-	79,7	78,64
Presentase	69,10%	79,2%	
Presentase klasikal	74,1%		
Kriteria	Cukup Kreatif		

Tabel 2 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I dalam kriteria cukup kreatif. Pada siklus I kemampuan siswa terkait kelancaran mengungkapkan gagasan (*fluency*) masih kurang. Soal *open ended* mengarahkan siswa untuk berpikir dari sudut pandang berbeda, akan tetapi menyulitkan siswa apabila tidak memiliki pemahaman dan kemampuan berbahasa yang baik.

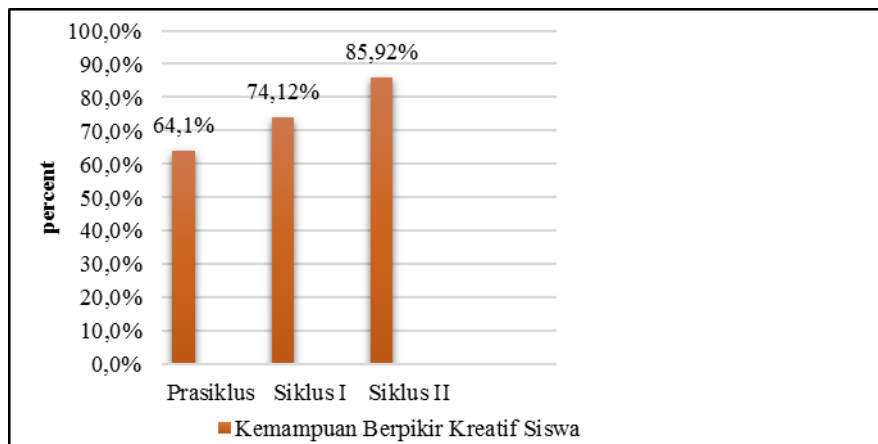
Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat pada siklus II, dengan perolehan presentase aspek kognitif 80,12% dan aspek psikomotorik 91,72%. Secara klasikal kemampuan berpikir kreatif siklus II mencapai 85,92% dalam kriteria kreatif. Pada siklus II siswa telah mengalami peningkatan dalam menterjemahkan pertanyaan yang diajukan guru. Rekapitulasi hasil kemampuan berpikir kreatif aspek kognitif dan psikomotorik siklus II dapat dilihat di bawah ini.

Izzatun, Sri & Sekar

**Tabel 3**  
**Rekapitulasi Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II**

Komponen	Siklus I		
	Kognitif	Psikomotorik	
		IPA	Bahasa
Skor rata-rata	13,62	-	-
NA KD	-	95,44	88
Presentase	80,12%	91,71%	
Presentase klasikal	85,92%		
Kriteria	Kreatif		

Pada Tabel 3 dapat diketahui, Perbandingan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kemampuan berpikir kreatif siswa siklus II pada kriteria kreatif. Hasil ini dapat dilihat pada Grafik 1. meningkat sebesar 11,82% dari siklus I



**Grafik 1. Diagram Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

Berdasarkan gambar diagram di atas, maka dapat diketahui kemampuan berpikir kreatif siswa secara klasikal mengalami peningkatan. Prasiklus sampai dengan siklus II, rentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu 10,2% - 21,82%.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa penerapan model *open ended problems* berbantuan CD pembelajaran dapat

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD 1 Golantepus. Model *open ended* termasuk dalam pembelajaran berbasis masalah. Penelitian sebelumnya telah dilakukan Bilqis (2016) yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah, didapatkan hasil bahwa model tersebut berpengaruh positif terhadap hasil dan aktivitas belajar siswa. Penggunaan model penyelesaian masalah dalam pembelajaran pada penelitian Wati Izzatun, Sri & Sekar



(2015), dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sekar (2015), kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditigkatkan melalui penggunaan metode pembelajaran yang lebih variatif, melaksanakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan seperti lebih banyak mengajak peserta didik melakukan eksperimen di kelas atau diluar kelas. Sama halnya penelitian Ariani (2014) yang menyatakan bahwa pertanyaan *open ended problems* memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Sintaks *open ended problems* yang digunakan penelitian, dimodifikasi oleh peneliti dengan menambahkan sintaks eksplorasi sebelum pelaksanaan diskusi untuk memaksimalkan pengetahuan siswa. Hal ini sejalan hasil penelitian Mursidik (2014) bahwa melalui eksplorasi dengan investigasi, siswa dapat menyelesaikan berbagai permasalahan dengan memaksimalkan pengetahuan yang dimiliki. Eksplorasi yang dilakukan, dengan memanfaatkan media interaktif dan *think-share* kepada siswa. Siswa yang bisa, berperan sebagai fasilitator kepada rekan sejawat. Rianti (2017)

JPSD Vol. 4 No. 2, September 2018

ISSN 2540-9093

E-ISSN 2503-0558

menjelaskan, melalui *student facilitator and explaining*, siswa dapat lebih mudah memahami konsep mengenai apa yang dikerjakan.

Diterapkannya model *open ended problems* ini, juga dapat membantu melihat tingkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada langkah 3 “setiap perwakilan kelompok menyampaikan gagasannya atau solusi yang ditawarkan secara bergantian”, hasil kerja (gagasan) siswa yang dipresentasikan dapat menunjukkan proses berpikir kreatifnya (Lambertus, 2013). Dikuatkan oleh penelitian Agustian (2015) pembelajaran dengan *open-ended* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD dengan lebih baik, bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Media CD pembelajaran yang digunakan juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Didukung dengan penelitian Prawiro (2012), media pembelajaran interaktif CD pembelajaran dapat membantu pendidik untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi yang dijelaskan. Begitu pula dengan penelitian Basri (2013) dan Andriana (2017) yang

Izzatun, Sri & Sekar

menyatakan penggunaan multimedia interaktif seperti CD pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,

sehingga siswa terpacu untuk memahami permasalahan dan memiliki pemikiran lebih baik.

#### D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *open ended problems* berbantuan CD pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD 1 Golantepus. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I diperoleh presentase 74,1% dalam kriteria cukup kreatif. Pada siklus II

meningkat, dengan presentase 85,92% dalam kriteria kreatif. *Open ended problems* dapat diterapkan sebagai variasi model pembelajaran, untuk mengasah ragam kreativitas siswa khususnya berpikir kreatif. Pemberian pertanyaan terbuka, dapat melatih siswa untuk berpikir lebih luas dan berkembang sesuai minat dan kemampuan-nya.

#### Daftar Pustaka

- Agustian, Egi,. Atep Sujana dan Yedi Kurniadi. 2015. Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 234-242.
- Andriana Encep, Mudmainah Vitasari, Yuvita Oktarisa dan Dyah Novitasari. 2017 Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *JPSD*, 3(2), 186-200.
- Arda, Sahrul Saehana & Darsikin. 2015. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VII. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3 (1), 69-77.
- JPSD Vol. 4 No. 2, September 2018  
ISSN 2540-9093  
E-ISSN 2503-0558
- Ardianti, Sekar Dwi,. Ika Ari Pratiwi dan Muhammad Kanzunudin. 2017. Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7 (2), 146-150.
- Ariani, I M Desi,. I M Candiasa dan AAIN Marhaeni. 2014. Pengaruh Implementasi Open-Ended Problem dalam Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Pengendalian Kemampuan Penalaran Abstrak. *E-Journal Evaluasi dan Pendidikan*  
Izzatun, Sri & Sekar

- Universitas Pendidika Ganesha*.  
4 (1).
- Basri, Hasan Waspodo dan Sumarni, Sri. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3 (1), 35-44.
- Bilqis, A Syachruroji, dan M Taufik. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Antara Model Problem Based Learning dengan Model Pembelajaran Langsung. *JPSD*, 2 (2), 147 – 155.
- Faridah, Nenden,. Isrok'atun dan Ani Nur Aeni. 2016. Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1 (1), 1061-1070.
- Firdaus, Abdur Rahman As'ari dan Abd Qohar. 2016. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA melalui Pembelajaran Open Ended Pada Mate SPLDV. *Jurnal Pendidikan*. 1 (2), 227-236.
- Ketut, Erni Suardani,. Lasmawan I Wayan dan Sadia I Wayan. 2013. Pengaruh Media CD Interaktif Berbantuan LKS Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V di SD 1,2,5 Banyuasri-Singaraja. *E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 3 (1).
- Lambertus, La Arapu dan Tandri Patih. 2013. Penerapan Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 (1), 73-82.
- Mualimah, Eka Nurul dan Usmaedi. 2018. Pengaruh Kebiasaan Membaca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Kubanglaban. *JPSD*, 4 (1), 43-54.
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mursidik, Elly's Mersina,. Nur Samsiyah dan Hendra Erik Rudyanto. 2015. Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah Matematika Open Ended Ditinjau dari Tingkat Kemampuan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogia*. 4 (1), 22-23.
- Neka, I Ketut,. AAIN Marhaeni dan I Wayan Suastra. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Penguasaan Konsep IPA Kelas V SD Gugus Viii Kecamatan Abang. *Jurnal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 5 (1), 1-11.
- Permatasari, Norhayati Endah. 2017. Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar. *JPSD*. 3 (2), 96-104.
- Prawiro, Sasmito Adi dan Andjrah Hamzah Irawan. 2012. Perancangan Media Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas 4 SD dengan Metode Learning The Actual Object. *Jurnal Sains dan Seni*. 1 (1), F-28–F-39.

- Ramadhani, Dini dan Nuyanis. 2017. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD dalam Menyelesaikan Open-Ended Problem. *JPSD*, 4 (1), 55-62.
- Rianti, Luh & Lukman Nulhakim. 2017. Pengaruh Penerapan Model Student Facilitator and Explaining (SFAE) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA. *JPSD*, 3 (1), 64-73.
- Rosna, Andi. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Terpencil Binaa Barat. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4 (6), 235-246.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sekar, Desak Ketut Sarining,. Ketut Pudjawan dan I Gd Margunayasa. 2015. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Pameron Kecamatan Buleleng. *Jurnal PGSD*. 3 (1).
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wati, Nanik Istika, Sri Utaminingsih, dan Fina Fakhriyah. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V SD Negeri Pasuruhan Pati. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 5 (1), 1-7.