

Pengembangan Buku Cergamatik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Febyanti Awanda Risma¹, Ery Rahmawati², Galuh Kartika Dewi³
STKIP PGRI SIDOARJO

Article Info

Article history:

Accepted: 25 Desember 2021

Publish: 03 Januari 2022

Keywords:

*cergamatic book,
creative thinking skill*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kelayakan buku cergamatik, (2) mengetahui respon siswa kelas IV sekolah dasar terhadap buku cergamatik, (3) mendeskripsikan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar setelah menggunakan buku cergamatik. Dalam penelitian ini ada permasalahan yang dialami bahwa rata-rata nilai siswa tergolong masih rendah. Dengan adanya masalah tersebut maka peneliti mengembangkan buku cergamatik. Penelitian ini dilakukan di SDN Kalipecabean dengan subjek penelitian siswa kelas IVA dan IVB tahun pelajaran 2021-2022. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan salah satunya adalah model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Berdasarkan data penelitian diperoleh kelayakan buku cergamatik yang dilakukan oleh validasi ahli media dengan skor persentase 92% termasuk kriteria sangat baik dan validasi ahli materi dengan skor persentase 87,5% kriteria sangat baik, kelas eksperimen memperoleh data rata-rata nilai *pretest* sebesar 41,3% dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 79,5% dari hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan angket penilaian diperoleh data respon siswa dengan skor persentase sebesar 85% termasuk kriteria sangat baik. Berdasarkan penelitian tersebut maka dengan adanya buku cergamatik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Article Info

Article history:

Diterima: 25 Desember 2021

Terbit: 03 Januari 2022

Abstract

This study aims to (1) describe the feasibility of textbooks, (2) determine the response of fourth grade elementary school students to comic books, (3) describe the creative thinking skills of fourth grade elementary school students after using comic books. In this study, there was a problem experienced that the average student score was still low. With this problem, the researchers developed a cergamatic book. This research was conducted at SDN Kalipecabean with the research subjects being students in grades IVA and IVB for the academic year 2021-2022. The type of research carried out is research and development, one of which is the ADDIE model with the stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. Based on the research data, it was obtained that the feasibility of cergamatic books was carried out by media expert validation with a percentage score of 92% including very good criteria and material expert validation with a percentage score of 87.5% very good criteria, the experimental class obtained an average pretest score of 41.3 % and the average posttest score of 79.5% from the pretest and posttest results showed that there was an increase in students' creative thinking skills. Based on the assessment questionnaire, the student response data was obtained with a percentage of 85% including very good criteria. Based on this research, the presence of cergamatic books can improve students' creative thinking skills.

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-
BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



Corresponding Author:

Febyanti Awanda Risma

STKIP PGRI SIDOARJO

Email: febyawanda123@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai suasana belajar yang efektif serta dapat meningkatkan potensi dalam dirinya untuk mempunyai kepribadian, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang dibutuhkan dalam dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia, sehingga dapat merubah manusia menjadi terampil dan terpelajar. Melalui pendidikan yang lebih maju maka dalam mengembangkan pemikiran yang kreatif akan lebih mudah sehingga manusia diharapkan mampu memiliki kemampuan dalam berpikir, dapat mengambil keputusan serta dapat mengembangkan berbagai keterampilan.

Menurut Santrock (dalam Sit, dkk. 2016:1) menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu permasalahan yang dihadapi akan muncul solusi yang baik sehingga mampu memikirkan sesuatu dengan cara yang baru.

Menurut Runish, dkk (dalam Ndiung, S. dkk. 2020:169) berpikir kreatif adalah salah satu dari jenis pemikiran yang menghasilkan wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru dalam mengetahui sesuatu.

Menurut Nada, dkk (2018:217) berpikir kreatif merupakan pemikiran yang asli dan memberikan hasil yang lebih kompleks, mencakup rumusan ide-ide dan keefektifannya.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan dengan menggunakan ide-ide untuk memikirkan sesuatu hal agar tercipta hal yang baru.

Menurut Munandar (dalam Harisuddin, 2019:17) indikator kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu (1) berpikir lancar, (2) berpikir luwes, (3) berpikir orisinal, (4) berpikir elaborasi.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SDN Kalipecabean ada permasalahan yang dialami siswa saat pembelajaran yaitu (1) siswa yang kurang konsentrasi saat pembelajaran karena sudah mulai bosan dengan pelajaran yang telah diberikan oleh guru, (2) ketika guru memberikan pertanyaan ada siswa yang tidak menjawab sehingga siswa tersebut belum menunjukkan kelancaran dalam mengeluarkan pendapatnya. Maka peneliti mengembangkan buku cerita bergambar tematik pada subtema ayo cintai lingkungan. Dari data hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV memiliki nilai KKM yaitu 70, hasil perolehan yang memiliki nilai diatas KKM yaitu 35% siswa, sedangkan hasil perolehan yang memiliki nilai dibawah KKM yaitu 65% siswa. Rata-rata nilai siswa kelas IV memperoleh nilai yang rendah yaitu 60.

Salah satu bagian dari sumber belajar yang sering digunakan adalah buku. Penggunaan sumber belajar dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya yaitu buku cerita bergambar tematik.

Buku cerita bergambar tematik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif sehingga siswa dapat berlatih memecahkan masalah secara mandiri dalam menjawab sebuah pertanyaan, oleh karena itu buku cerita bergambar tematik juga diharapkan dapat membantu siswa untuk berimajinasi secara bebas sesuai dengan kreativitas yang dimiliki.

Menurut Dessiane dan Hardjono (2020:43) cerita bergambar adalah media pembelajaran yang sangat menarik karena didalam sebuah cerita yang memiliki gambar dan kata-kata sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh.

Menurut Nurjanah dan Hakim (dalam Apriliani dan Radia, 2020:995) buku cerita bergambar adalah suatu kesatuan cerita yang berisi gambar-gambar. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar tematik adalah suatu bahan ajar yang dapat memadukan antara ilustrasi dan naskah yang saling berhubungan.

Buku cerita bergambar tematik dimaksudkan untuk mendorong peserta didik ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Buku cerita bergambar tematik harus mengandung gambar sehingga dapat mempengaruhi minat siswa untuk membaca cerita.

Menurut Nugiantoro (dalam Suryaningsih dan Fatmawati, 2017:115) selain menarik buku cerita bergambar tematik mempunyai beberapa manfaat antara lain: (1) peserta didik mudah memperoleh kesenangan, (2) dapat membantu peserta didik untuk memstimulasi imajinasi yang kreatif, (3) dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

Menurut Effendy, dkk (2013:4) mengatakan bahwa kriteria buku cerita yang baik meliputi: (1) buku dirancang menggunakan full colour, (2) tampilan buku lebih dominan gambar dibandingkan teks, (3) jenis huruf memiliki tingkat kemudahan untuk dibaca.

Menurut Chandra (2014:4) cergam memiliki fungsi yaitu (1) cergam sebagai media hiburan, (2) cergam sebagai media pendidikan

Menurut Jean Piaget (dalam Ibda, 2015:32) membagi perkembangan anak menjadi empat tahap yaitu: (1) Tahap sensorimotorik (usia 0-2 tahun), (2) Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), (3) Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), (4) Tahap operasional formal (usia 11 atau 12 tahun ke atas). Jadi pada tahap perkembangan anak usia SD termasuk tahap operasional konkret. Dimana anak sudah mampu berpikir dalam menyelesaikan suatu masalah yang konkret.

Keterkaitan keterampilan berpikir kreatif dengan buku cerita bergambar tematik yaitu dalam buku cerita bergambar tematik dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa melihat dan membaca isi dari buku, dengan memperhatikan ilustrasi di buku siswa mampu mengungkapkan pendapat atau gagasan melalui lisan atau tulisan dengan cara berpikir kreatif, siswa mampu memiliki minat membaca yang tinggi. Agar siswa mempunyai keterampilan dalam memecahkan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dengan menggunakan ide dan keterampilan yang mereka miliki maka siswa harus diarahkan untuk memiliki keterampilan berpikir yang kreatif.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan (*R&D*). Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE.

Menurut Affandi dan Badaruddin (2011:24) terdapat lima tahapan meliputi (1) analisis yaitu menganalisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik, (2) desain yaitu merancang bahan ajar berupa buku cerita bergambar tematik, (3) pengembangan yaitu mengembangkan desain yang berupa gambar dan menambahkan cerita sehingga menjadi bahan ajar buku cerita bergambar tematik, (4) pelaksanaan: penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IVA SDN Kalipecabean, (5) evaluasi merupakan penilaian kelayakan terhadap buku cergamatik dengan cara memberikan angket respon siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kalipecabean Candi-Sidoarjo. Penelitian ini dilakukan pada Semester Ganjil Tahun ajaran 2021-2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB, dimana kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 10 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan, sedangkan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 10 siswa yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Menurut Sugiyono (2019: 296) teknik pengumpulan data adalah langkah yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut: (1) lembar validasi terdiri dari ahli materi meliputi aspek kelayakan isi dan kebahasaan sedangkan validasi ahli media meliputi aspek penilaian yaitu cover buku dan desain buku, (2) lembar angket respon siswa, (3) lembar tes keterampilan berpikir kreatif.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan data validasi ahli menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase kelayakan
- $\sum x$ =Jumlah total skor dari validator
- $\sum xi$ =Jumlah total skor tertinggi
- 100 =Bilangan konstanta

Untuk menganalisis data angket respon siswa menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P =Persentase (Ya/ Tidak)
- F =Jumlah siswa yang menjawab (Ya/ Tidak)
- N =Jumlah seluruh siswa yang mengisi angket

Analisis data tes keterampilan berpikir kreatif (*Pretest-posttest*) meliputi: (a) analisis data awal yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas.

Adapun uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan butir soal dengan menggunakan rumus:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n(\sum X^2) - (\sum X)^2)(n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- n =Banyaknya responden
- X =Skor variabel (jawaban responden)
- Y =Skor total dari variabel (jawaban responden)

Uji reliabilitas untuk mengetahui apakah suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak, dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} =Reliabilitas instrumen
- k =Jumlah butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$ =Jumlah varian butir
- σ_t^2 =Varian total

Analisis data lanjutan yang terdiri dari analisis keterampilan berpikir kreatif (*pretest-posttest*) dengan menggunakan rumus

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Uji normalitas dapat dihitung menggunakan bantuan SPSS dengan analisis *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengujian pada normalitas data jika signifikan (*Sig*) > 0,05 maka H_0 diterima jika signifikan (*Sig*) < 0,05 maka H_0 ditolak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi bahwa buku cergamatik yang dikembangkan tersebut layak dengan melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

Dari hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media bahwa buku cerita bergambar tematik (cergamatik) diperoleh skor persentase sebesar 92% termasuk dalam kriteria sangat baik. Sedangkan dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh skor persentase sebesar 87,5% termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil validasi soal diperoleh skor sebesar 82,8% dari hasil validasi tersebut buku cergamatik dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Pada uji coba dengan menggunakan buku cergamatik yang dilakukan oleh 10 peserta didik kelas IV. Berikut hasil angket respon siswa:

Tabel 1. Hasil Respon Siswa

No	Nama Siswa	Jumlah Respon Siswa	
		Ya	Tidak
1.	AH	10	0
2.	JAK	8	2
3.	NKPL	8	2
4.	FZZ	8	2
5.	PWM	6	4
6.	RD	7	3
7.	SDF	10	0
8.	VA	10	0
9.	YEP	9	1
10.	ZAA	9	1
Jumlah		85	15

Persentase respon ya:

$$P = \frac{85}{100} \times 100\% \\ = 85\%$$

Persentase respon tidak:

$$P = \frac{15}{100} \times 100\% \\ = 15\%$$

Berdasarkan hasil respon siswa yang menjawab Ya yaitu 85% dan respon yang menjawab Tidak yaitu 15%. Maka dapat disimpulkan hasil perolehan skor persentase sebesar 85% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Uji validitas digunakan untuk mengukur data instrumen tes. Berikut hasil uji validitas butir soal menggunakan program SPSS 26 for windows.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (Alpha)	Keterangan
1.	0,844	0,707	0,002	0,05	Valid
2.	0,844	0,707	0,002	0,05	Valid
3.	0,944	0,707	0,000	0,05	Valid
4.	0,944	0,707	0,000	0,05	Valid
5.	0,890	0,707	0,001	0,05	Valid
6.	0,890	0,707	0,001	0,05	Valid
7.	0,890	0,707	0,001	0,05	Valid
8.	0,730	0,707	0,016	0,05	Tidak Valid
9.	0,085	0,707	0,815	0,05	Tidak Valid
10.	0,684	0,707	0,029	0,05	Tidak Valid

Apabila butir soal dikatakan valid maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan apabila butir soal dikatakan tidak valid maka $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Berdasarkan tabel diatas jumlah butir soal sebanyak 10 dari perhitungan uji validitas tersebut terdapat 7 soal dikatakan valid dan 3 soal yang tidak valid. Dari 3 soal yang tidak valid tersebut maka dilakukan revisi.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas maka data menunjukkan bahwa instrumen penelitian dikatakan reliabel karena nilai *cronbach alpha* sebesar 0,933 dan lebih dari 0,6.

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics**

Cronbach's	
Alpha	N of Items

Analisis dari hasil yang diperoleh pada saat dilakukan tes dikelas eksperimen menunjukkan bahwa ketuntasan *pretest* yaitu 41,3% termasuk dalam kriteria kurang kreatif sesuai. Sedangkan dari hasil *posttest* menunjukkan bahwa ketuntasan *posttest* yaitu 79,5% termasuk dalam kriteria kreatif Berikut hasil *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	AH	40	70
2.	JAK	49	90
3.	NKPL	36	85
4.	FZZ	48	75
5.	PWM	38	80
6.	RD	34	75
7.	SDF	40	80
8.	VA	50	90
9.	YEP	40	75
10.	ZAA	38	75
Jumlah		413	795
Rata-Rata		41,3	79,5

No	Nama Siswa	Kelas Kontrol

Persentase eksperimen:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$\frac{413}{1000} \times 100\% = 41,3\%$$
 Persentase kelas eksperimen:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	AS	30	50
2.	AFD	30	50
3.	CVS	35	55
4.	FRF	45	70
5.	GVS	30	50
6.	MKP	50	60
7.	NFI	40	60
8.	RA	30	55
9.	VAS	30	60
10.	ZNM	35	40
Jumlah		355	550
Rata-Rata		35,5	55

ketuntasan *pretest* kelas

ketuntasan *posttest*

$$P = \frac{795}{1000} \times 100\% = 79,5\%$$

Dengan demikian setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen terdapat peningkatan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan rata-rata yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan.

Berikut hasil uji normalitas dengan menggunakan program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) 26 for windows

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov

Test

		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,91016084
Most Extreme Differences	Absolute	,127
	Positive	,127
	Negative	-,109
Test Statistic		,127
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dari hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikan dari uji *one-sample kolmogorov-smirnov* diatas adalah 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Menurut Ratnasari dan Zubaidah (2019:270) bahwa buku cerita bergambar adalah sebuah cerita berupa buku yang terdapat gambar dan tulisan yang mewakili cerita sehingga saling berkaitan. Menurut Umar dan Ahmad (2019:39) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang yang memiliki daya cipta untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Buku cergamatik merupakan buku menyerupai komik yang didalamnya terdapat cerita yang membentuk dialog dan terdapat gambar dan teks yang saling berhubungan. Melalui buku cergamatik siswa dapat membaca dan mengamati isi buku, dengan mengamati ilustrasi di buku siswa mampu mengeluarkan pendapat atau gagasan yang akan disampaikan.

Maka dapat disimpulkan bahwa buku cergamatik tersebut dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian terhadap buku cergamatik memiliki kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan pada siswa kelas IV sekolah dasar dari penilaian validasi ahli media dengan skor 92%, validasi ahli materi dengan skor 87,5% dan validasi soal diperoleh skor persentase 82,8%

Berdasarkan hasil respon siswa setelah menggunakan buku cergamatik diperoleh skor dengan persentase sebesar 85% termasuk dalam kriteria sangat baik.

Hasil yang diperoleh pada saat dilakukan di kelas eksperimen menunjukkan bahwa ketuntasan *pretest* yaitu 41,3% termasuk dalam kriteria kurang kreatif, dari hasil *posttest* menunjukkan bahwa ketuntasan *posttest* yaitu 79,5% termasuk dalam kriteria kreatif. Dengan demikian setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen terdapat peningkatan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas IV sekolah dasar pada saat pembelajaran menggunakan buku cergamatik siswa secara berkelompok sehingga kurang memperhatikan saat diberi penjelasan, oleh karena itu peneliti harus memberikan buku cergamatik secara individu agar siswa lebih konsentrasi saat pembelajaran

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., & Badarudin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol.4 No.4*. Universitas Kristen Satya Wacana: Jawa Tengah. (Diakses 4 Agustus 2021).
- Chandra, S. L. (2014). Perancangan Cergam Interaktif Dengan Tema Bullying Untuk Anak Umur 10-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna Vol.1 No.2*. Universitas Kristen Petra: Surabaya. (Diakses 16 Desember 2020).
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol.2 No.1*. Universitas Kristen Satya Wacana: Jawa Tengah. (Diakses 3 Agustus 2021).
- Effendy, Y. dkk. (2013). Perancangan Buku Cerita Bergambar Dang Gedunai Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna Vol.1 No.2*. Universitas Kristen Petra: Surabaya. (Diakses 16 Desember 2020).
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita Vol.3 No.1*. UIN Ar-Raniry. (Diakses 28 Juli 2021).
- Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: Panca Terra Firma.
- Nada, I., Utaminingsih, S., & Ardianti, S. D. (2018). Penerapan Model Open Ended Problems Berbantuan SD Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD 1 Golantepus. *JPSD, Vol.4 No.2*. Universitas Muria Kudus. (Diakses 1 Agustus 2021).
- Ndiung, S. dkk. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Treffinger dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Prisma Vol. 9 No.2*. Universitas Surya Kencana. (Diakses 3 Agustus 2021).
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol.9 No.3*. Universitas Negeri Yogyakarta. (Diakses 30 Juli 2021).
- Sit, M. dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suryaningsih, E., & Fatmawati, L. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Vol.4 No.2*. Universitas Ahmad Dahlan: Yogyakarta. (Diakses 1 Agustus 2021).
- Umar, A., & Ahmad, N. Q. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Calon Guru Matematika. *Jurnal As-Salam Vol.3 No.1*. STAIN Gajah Putih Takengon: Aceh. (Diakses 30 Juli 2020)