

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MENERAPKAN MEDIA SMART BOX**

Septia Dwi Kusumawati<sup>1</sup>, Titim Fatimah<sup>2</sup>, Muhammad Rifqi Mahmud<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGMI, FTK, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung,

<sup>2</sup>PGMI, FTK, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung,

<sup>3</sup>PGMI, FTK, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung,

<sup>1</sup>dseptia374@gmail.com , <sup>2</sup>titimfatimah@uinsgd.ac.id ,

<sup>3</sup>m.rifqi.mahmud@uinsgd.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study was motivated by the low level of creative thinking skills among students in Natural and Social Sciences (IPAS). Of the 30 students, only 3 had achieved KKTP, while the other 27 had not. The factor influencing the low level of creative thinking skills among students was that the learning media used did not fully provide space for creating new ideas. One learning medium that can improve creative thinking skills is the smart box learning medium. This study aims to determine students' creative thinking skills before and after using the smart box medium and how the smart box medium is applied in Natural and Social Sciences in grade IV at SDN Kencana Indah I. The approach used in this study is quantitative and qualitative. The method used in this study was the classroom action research method. This study was conducted in four cycles, and the subjects in this study were 30 fourth-grade students at SDN Kencana Indah I. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation. The results showed that in the pre-cycle stage, classical mastery was only 23% with an average score of 60. Teacher activity increased from 64% in cycle I to 100% in cycle IV, while student activity increased from 63% to 96%. Classical mastery also increased, namely cycle I 17% (average 64), cycle II 60% (76), cycle III 83% (77), and cycle IV 90% (80). Overall, classical mastery reached 67% with an average score of 76. Based on these results, the smart box media proved to be effective in improving students' creative thinking skills in IPAS learning.*

*Keywords: smart box, creative thinking skills, IPAS*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dari 30 siswa, hanya 3 siswa sudah mencapai KKTP, sementara 27 lainnya belum mencapai KKTP. Faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa adalah media pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya memberikan ruang dalam menciptakan ide-ide baru. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah media pembelajaran *smart box*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *smart box* serta bagaimana proses penerapan media *smart box* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV SDN Kencana Indah I. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Metode yang digunakan

dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat siklus dan subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN Kencana Indah I yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pada tahap prasiklus ketuntasan klasikal hanya 23% dengan nilai rata-rata 60. Aktivitas guru meningkat dari 64% pada siklus I menjadi 100% pada siklus IV, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 63% menjadi 96%. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan, yaitu siklus I 17% (rata-rata 64), siklus II 60% (76), siklus III 83% (77), dan siklus IV 90% (80). Secara keseluruhan, ketuntasan klasikal mencapai 67% dengan nilai rata-rata 76. Berdasarkan hasil tersebut, media *smart box* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: *smart box*, kemampuan berpikir kreatif, IPAS

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan proses interaktif yang melibatkan siswa, guru, dan lingkungan pendidikan dengan tujuan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan sosial siswa. Di era zaman digital saat ini, pembelajaran yang efektif harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar (Asari et al., 2021). Pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa agar aktif terlibat dan belajar secara lebih efektif (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Mata pelajaran IPAS memiliki peran penting dalam mengembangkan literasi ilmiah siswa melalui kompetensi menjelaskan

fenomena ilmiah, merancang eksperimen, serta menilai dan menafsirkan data secara ilmiah. Tujuan dari mata pelajaran ini yakni adalah untuk mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan dasar, keterampilan, dan sikap (*hard skills and soft skills*) (Natalia et al., 2023). Pada tingkat SD/MI, IPAS dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan memecahkan masalah yang relevan dengan lingkungan sekitar (Mustapidah et al., 2025).

Pendidikan saat ini menekankan kompetensi abad 21, yaitu keterampilan penting bagi generasi muda untuk menghadapi tantangan zaman modern (Lubis et al., 2023). Sesuai dengan perkembangan teknologi, kemampuan yang menjadi tuntutan pada era abad ke-21 mencakup empat kemampuan utama,

yakni kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi yang sering disebut sebagai istilah keterampilan 4C (*critical thinking, creative thinking, collaboration, and communication*). Diantara keterampilan tersebut, kemampuan berpikir kreatif menjadi aspek penting karena melibatkan kemampuan menciptakan ide-ide inovatif dan penyelesaian masalah dari berbagai perspektif (Rajagukguk et al., 2020). Adapun indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan merinci (*elaboration*) (Munandar, 1997).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan wali kelas IV SDN kencana Indah I, kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang mendukung pengembangan ide kreatif, serta rendahnya antusiasme dan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran. Dari 30 siswa, hanya 3 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)  $\geq 75$ , sementara sebagai besar siswa belum mencapai ketuntasan.

Pembelajaran praktikum IPAS menunjukkan potensi lebih baik dalam menstimulasi kreativitas siswa, namun masih diperlukan perhatian khusus untuk mengoptimalkan hasil belajarnya.

Berpikir tingkat tinggi dapat dipengaruhi oleh pengelolaan proses pembelajaran yang diterapkan, termasuk penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dan efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta merangsang kemampuan berpikir kreatif. Lingkungan belajar yang dirancang oleh guru akan lebih dihargai oleh peserta didik apabila mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Untuk mewujudkan kondisi tersebut, guru perlu memiliki berbagai sumber daya yang mendukung agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, serta inovatif. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung proses pembelajaran (Alfarizi et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran juga membuat proses belajar mengajar lebih menarik, memperjelas materi, dan

meningkatkan kualitas belajar siswa (Allatif et al., 2024). Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam memilih dan merancang media pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan perkembangan teknologi agar pesan dapat tersampaikan dengan baik (Handayani et al., 2025). Salah satu media yang berpotensi mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa adalah media *smart box* atau kotak pintar, sebuah media pembelajaran interaktif. Istilah *smart box* berasal dari bahasa Inggris yang berarti kotak pintar. Media pembelajaran ini berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat berbagai gambar dan kata-kata yang dirancang khusus untuk membantu guru menyampaikan bahan ajar secara interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa (Polinda et al., 2023). Kotak pintar memiliki dua sisi, satu sisi berisi materi pembelajaran dan sisi lainnya memuat pertanyaan terkait materi tersebut. Media ini didesain berbentuk balok yang memuat pelajaran yang akan disampaikan oleh guru (Sukaryanti et al., 2023).

Penggunaan media *smart box* berpotensi meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

karena memungkinkan interaksi langsung dengan materi secara menyenangkan dan kreatif. Media ini memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah dan sosial dalam pembelajaran IPAS serta mendorong kreativitas dalam menyelesaikan masalah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *smart box*, serta proses penerapan setiap siklusnya.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan campuran yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan ialah metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* merupakan suatu pendekatan penelitian yang dilaksanakan secara langsung di dalam kelas. Metode PTK dapat diartikan sebagai jenis penelitian yang dilaksanakan oleh pendidik atau peneliti ketika berada dalam kegiatan pembelajaran sedang dilaksanakan di ruang kelas, dengan tujuan untuk

mengevaluasi dan menganalisis efek dari tindakan atau perlakuan yang diterapkan kepada siswa (Azizah, 2021). Model PTK yang digunakan, yaitu model Kemmis dan Mc Taggart yang merupakan bentuk pengembangan dari model Kurt Lewin, yang prosesnya diimplementasikan dalam empat tahapan berikut: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) dalam bentuk siklus (Tampubolon, 2014).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kencana Indah I yang berjumlah 30 siswa. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi dan tes siswa. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, dokumentasi, hasil observasi aktivitas guru dan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis, mengkaji peningkatan proses pembelajaran yang berhubungan dengan pemberian tindakan yang dilakukan oleh guru. Sedangkan analisis data kuantitatif

yaitu dengan mengolah data hasil observasi selama kegiatan pembelajaran, serta hasil tes peserta didik. Analisis ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum dan setelah penggunaan media *smart box* pada pembelajaran IPAS di setiap siklus pembelajaran. Berikut ini rumus-rumus yang digunakan untuk menganalisis data:

1) Ketuntasan Belajar Individual:

$$KBI = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Kurniawan et al., 2022)

**Tabel 1 Interpretasi Nilai Ketuntasan Belajar Individual**

Nilai	Abjad	Kategori
85 - 100	A	Sangat Baik
70 - 84	B	Baik
55 - 69	C	Cukup
40 - 54	D	Kurang
0 - 39	E	Sangat Kurang

2) Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 2 Interpretasi Ketuntasan Belajar Klasikal**

Persentase Ketuntasan Belajar	Kategori
81 - 100%	Sangat Baik
61 - 80%	Baik
41 - 60%	Cukup
21 - 40%	Kurang
0 - 20%	Sangat Kurang

(Tampubolon, 2014)

3) Rata-rata Nilai Siswa

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-Rata hasil belajar siswa

$\sum X$  = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = Jumlah siswa

(Usman et al., 2019)

#### 4) Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

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

Keterangan:

P = Persentase aktivitas guru dan siswa

F = Jumlah skor perolehan

N = Jumlah skor maksimal

100% = Nilai konstan

**Tabel 3 Interpretasi Aktivitas Guru dan Siswa**

Persentase Ketuntasan Belajar	Kategori
80 - 100%	Sangat Baik
66 - 79%	Baik
56 - 65%	Cukup
40 - 55%	Kurang
0 - 39%	Sangat Kurang

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam empat siklus yang dimana setiap siklus terdiri atas satu pertemuan. Penelitian ini menitikberatkan mata pelajaran IPAS pada bab delapan mengenai “Membangun Masyarakat Yang Beradab”.

#### Pra Siklus

Penelitian dimulai dengan melaksanakan tahap pra siklus dilakukan untuk mengidentifikasi keadaan awal kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Kencana Indah I sebelum diterapkan media *smart box*. Pada tahap pra siklus, peneliti mengajar menggunakan metode konvensional dan mempersiapkan beberapa langkah, antara lain: menyusun modul ajar, menyiapkan materi, serta menyiapkan lembar soal berisi lima butir soal yang berfungsi menilai keterampilan berpikir kreatif siswa. Setiap butir soal telah dirancang selaras dengan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa pada tahap sebelum penerapan media *smart box*.

Kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum penerapan media *smart box* pada pembelajaran IPAS bab delapan mengenai membangun masyarakat yang beradab dapat diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 4 Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pra Siklus**

Aspek	Nilai
Jumlah Nilai Seluruh Siswa	1790
Rata-rata	60
Nilai Terkecil	40
Nilai Terbesar	95
Banyaknya Siswa Tuntas	7

Persentase Ketuntasan	23%
Ketuntasan Klasikal	Belum tuntas

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa jumlah nilai kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran *smart box* adalah 1790 dengan nilai rata-rata 60. Dari 30 siswa terdapat sebanyak 7 siswa yang mencapai KKTP dan ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 23%. Adapun siswa yang belum mencapai ketuntasan klasikal sebanyak 23 siswa.

### **Siklus I, Siklus II, Siklus III, dan Siklus IV**

Penelitian ini dilaksanakan selama empat siklus dengan satu kali pertemuan pada setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari 2 jam pelajaran (2 × 35 menit). Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Implementasi media pembelajaran *smart box* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Kencana Indah I berlangsung dengan baik dan tanpa hambatan. Hal tersebut dapat diamati dari adanya peningkatan aktivitas baik dari pihak guru maupun

peserta didik yang berlangsung secara bertahap mulai dari siklus I sampai siklus IV. Peningkatan tersebut didasarkan pada hasil observasi yang dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pembelajaran dengan media *smart box* dari siklus I hingga siklus IV, terdapat peningkatan dimana aktivitas guru dan siswa telah melebihi 75%. Oleh karena itu, pelaksanaan siklus ini dapat dihentikan. Untuk informasi lebih lanjut, rata-rata persentase hasil pengamatan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5 Rata-rata Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Setiap Siklus**

Aktivitas	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus IV
Siswa	63%	74%	84%	96%
Guru	64%	78%	85%	100%

Kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *smart box* pada setiap siklus terdapat peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang dicapai siswa sebesar 64 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 17%. Karena persentase ketuntasan tersebut masih berada dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran  $\geq 75\%$ , dengan demikian, pelaksanaan penelitian

dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, terjadi peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata menjadi 76 serta persentase ketuntasan klasikal mencapai 60%. Pada siklus II ini, persentase ketuntasan klasikal masih berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)  $\geq 75\%$ , maka penelitian dilanjutkan ke siklus III agar memastikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemudian, pada siklus III terjadi peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai-rata-rata menjadi 77 serta persentase ketuntasan klasikal mencapai 83%. Meskipun persentase ketuntasan klasikal telah melampaui batas minimal 75%, penelitian tetap dilanjutkan ke siklus IV agar tingkat ketuntasan klasikal yang diharapkan tercapai secara maksimal. Pada siklus IV, terjadi peningkatan pada kemampuan berpikir kreatif siswa secara optimal yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai-rata-rata menjadi 80 serta persentase ketuntasan klasikal mencapai 90%. Persentase ketuntasan klasikal telah melampaui batas minimal KKTP yang ditetapkan,

yaitu  $\geq 75\%$  maka penelitian dihentikan sampai dengan siklus IV.

### **After-Siklus**

Setelah seluruh siklus pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan tes untuk mengevaluasi kemampuan berpikir kreatifnya, hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa mencapai 76, dengan tingkat pencapaian ketuntasan klasikal mencapai 67%.

**Tabel 6 Kemampuan Berpikir Kreatif  
Seluruh Siklus**

<b>Aspek</b>	<b>Nilai</b>
Jumlah nilai Seluruh Siswa	2273
Nilai Rata-rata Siswa	76
Banyaknya Siswa Tuntas	20
Persentase Siswa Tuntas	67%

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat pada siklus berikutnya, namun pada saat tes seluruh siklus ada sedikit penurunan. Hal tersebut tidak dipermasalahkan dikarenakan siswa sudah menunjukkan suatu peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan baik pada setiap siklusnya.

### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas IV



SDN Kencana Indah I mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menerapkan media pembelajaran *smart box*, dapat disimpulkan bahwa media ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sebelum diterapkannya media pembelajaran *smart box*, kemampuan siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 60 serta nilai ketuntasan klasikalnya mencapai 23%. Setelah media pembelajaran diterapkan pada setiap siklus, terdapat peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus I mencapai 64%, siklus II mencapai 79%, siklus III mencapai 86%, dan siklus IV mencapai 100%. Adapun persentase aktivitas siswa pada siklus I mencapai 63%, siklus II mencapai 74%, siklus III mencapai 84%, dan siklus IV mencapai 96%. Kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 64 dengan ketuntasan klasikalnya 17%, kemudian pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 76 dengan ketuntasan klasikalnya sebesar 60%, pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebesar 77 dengan ketuntasan klasikalnya sebesar 83%, dan pada siklus IV diperoleh nilai rata-rata sebesar 80

dengan ketuntasan klasikalnya mencapai 90%. Setelah seluruh siklus dilaksanakan, kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami penurunan dengan diperoleh nilai rata-rata sebesar 76 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 67%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, M., Nasihudin, N., & Mahmud, M. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 1989–2000. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2269>
- Allatif, N., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Developmet of Digital Comic Learning Media Based Flipbook to Improve Understanding od The Concept of Mutual Cooperation Lifestyle Mtaerial Grade IV SDN Ngeni 05 Blitar District. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2, 15–25.
- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapратиwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Sukaris, S., Ernawati, E., & Rahim, A. R. (2021). PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan). *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 3(4), 1139. <https://doi.org/10.30587/dedikasi mu.v3i4.3249>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi

- Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Handayani, H., Saefuddin, A., & Widowati, K. (2025). *MAPPING AND PICTURE STORY MEDIA : A CLASSROOM ACTION*. 8(1), 61–73.
- Kurniawan, A., Febrianti, A. N., Hardianti, T., Ichsan, Desy, Risan, R., Sari, D. M. M., Sitopu, J. W., Dewi, R. S., Sianipar, D., Fitriyah, L. A., Zulkarnain, Jalal, N. M., Hasriani, & Hasyim, F. (2022). Evaluasi pembelajaran. In *Remaja Rosdakarya*. <http://repository.uki.ac.id/8714/3/EvaluasiPembelajaran.pdf>
- Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Dalam Pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.222>
- Munandar, U. (1997). Mengembangkan Inisiatif Dan Kreativitas Anak. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 2(2). <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol2.iss2.art3>
- Mustapidah, H., Saefuddin, A., & Rahman, A. Y. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Interactive Conceptual Intruction (ICI) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Mata Pelajaran IPAS. *J-TELITE: Journal of Transforming Education through Leadership, Innovation, and Teaching Excellence*, 01.
- Natalia, D., Herpratiwi, H., Nurwahidin, M., & Riswandi, R. (2023). Pengembangan Modul IPAS Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 327. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6459>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Polinda, A., Rustinar, E., Kusmiarti, R., & Lisdayanti, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 9758–9762.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Pratiwi, A., & Syafira, H. (2020). Analisis tingkat kemampuan berpikir kreatif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris*, 3(1), 9–16.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk

Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140.  
[https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.675](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675)

Tampubolon, S. M. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Penerbit Erlangga.

Usman, J., Mawardi, Zein, H. M., & Rasyidah. (2019). Pengantar Praktis Penelitian Tindakan kelas (PTK). In *Pengantar Praktis Penelitian Tindakan kelas (PTK)*.