

---

## Penerapan Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Kerajinan Tangan Peserta Didik

Aris Abdul Rohman<sup>1</sup>, Ace Iwan Suryawan<sup>2</sup>, Imam Jahrudin Priyanto<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Langlangbuana

---

### Article Info

---

#### Keywords

*Experiential Learning Model, Handicraft Creativity.*

### Abstract

---

*The title of this research is the application of experiential learning models assisted by picture media to enhance the creativity of students' handicrafts. The problem under study is about the results of students' creativity using the experiential learning model assisted by the image media. This research aims to determine the results of the creativity of handicrafts in arts and culture lessons and crafts using experiential learning models. The theory used in this study is David Kolb (1984) for the experiential learning model and Utami Munandar (2012) for creativity. This research is quantitative. The population in this study was 28 people for the control class and 28 people for the experimental class. Data collection techniques used were observation, and practice tests. Data collection instruments consisted of observation sheets and practice test assessment rubrics. The results of this study indicate that there is a difference in the increase in the results of the creativity of handicrafts aided by media images.*

---

### Correspondence Author

<sup>1</sup>arismase16@gmail.com

<sup>2</sup>aceiwansur@gamil.com

<sup>3</sup>imamjepe@yahoo.com

---

### How to Cite

*Rohman, A.A., Suryawan, A.I., Priyanto, I.J. (2019). Penerapan Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Kerajinan Tangan Peserta Didik. Educare, Vol. 17, No. 2, Des. 2019, 119-126.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam hidup manusia, itu berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Pendidikan pertama kali kita dapatkan di lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan diri melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai dengan prosedur pendidikan itu sendiri. Pendidikan juga dapat disebut sebagai usaha sadar dalam pembentukan karakter, akhlak mulia, dan pengembangan kepribadian.

Pada kenyataannya, saat ini pendidikan di Indonesia belum stabil terhadap kurikulum yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi hal tersebut ialah guru yang kurang memahami dan kurang menguasai kurikulum yang sedang berjalan, terutama pada materi pembelajaran yang disampaikan di kelas.

Dalam pembelajaran di Indonesia, peran guru masih sangat dominan walaupun mereka hanya melaksanakan peran sebagai fasilitator. Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh siswa. Guru juga dituntut untuk bisa memberikan kemudahan bagi para siswa dengan pembelajaran yang mudah dipahami dan menyenangkan. Diperlukan komponen-komponen lain untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Salah satu

komponen yang bisa memudahkan siswa belajar adalah pemanfaatan media. Media mempunyai klasifikasi mulai dari yang sederhana hingga yang canggih.

Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik harus memiliki kerangka pembelajaran secara konseptual agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kurangnya kreativitas peserta didik berpengaruh terhadap kemampuan menyampaikan ide atau gagasan. Contohnya kurang mampu memanfaatkan barang bekas yang sebenarnya bisa menjadi media pembelajaran dan dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas. Atas dasar hal tersebut penelitian dengan menggunakan model experiential learning.

Model experiential learning merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, saat murid mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, murid tidak hanya belajar tentang konsep materi karena dalam hal ini murid dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran agar memperoleh pengalaman. Hasil pembelajaran experiential learning tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dalam proses belajar. Pengetahuan yang tercipta dari model ini merupakan perpaduan antara memahami dan menstransformasi pengalaman. Semua mengetahui bahwa barang bekas atau biasa disebut sampah hanya dibuang dan tidak memiliki nilai lagi. Akan tetapi, siapa sangka, barang bekas dapat diolah dan dikelola yang kemudian dapat dijadikan media pembelajaran yang memiliki nilai kreativitas tinggi.

Pada saat ini, sudah banyak pemanfaatan barang bekas yang menghasilkan barang baru dapat dijadikan media pembelajaran. Pengelolaan barang bekas dapat menjadikan siswa berpikir kreatif, dan meningkatkan kreativitas untuk menghasilkan sesuatu.

Kreativitas merupakan potensi yang

dimiliki setiap manusia. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir, individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Istilah kreativitas menunjukkan kemampuan seseorang dalam menciptakan hasil karya baru yang merupakan produk-produk kreatif. Melalui pemanfaatan barang bekas, banyak hal yang dapat mendorong kreativitas siswa. Barang yang sudah tak terpakai dan tak bernilai dapat dikelola menjadi barang yang memiliki nilai seni dan nilai jual tinggi. Namun, penelitian ini mengembangkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Kerajinan tangan (seni kria) adalah kegiatan yang berkaitan dengan pembuatan suatu barang atau produk yang dihasilkan dari kerja terampil. Kerajinan/kria adalah jenis karya seni rupa terapan (seni pakai) yang umumnya dihasilkan melalui kerja terampil para perajin.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas kerajinan tangan dari barang bekas menggunakan model experiential learning berbantuan media gambar.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kreativitas kerajinan tangan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dari judul “Penerapan Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Kerajinan Tangan Peserta Didik” dapat dijabarkan menjadi:

1. Apakah penerapan model experiential learning berbantuan media gambar dapat meningkatkan kreativitas kerajinan tangan dari barang bekas?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kreativitas kerajinan tangan dari barang bekas yang pembelajarannya

menggunakan experiential learning berbantuan media gambar dengan pembelajaran konvensional?

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti “globe” adalah model dari bumi tempat kita hidup. Dalam istilah selanjutnya istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai kerangka konseptual. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud model belajar mengajar adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Ada banyak sekali model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyusun strategi dalam pembelajaran, di antaranya adalah model experiential learning.

Experiential learning dapat disebut juga experiential education sebagai gaya belajar di luar ruangan, artinya pembelajaran yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung dengan program pendidikan yang memanfaatkan pengalaman dunia nyata untuk mencapai tujuan belajarnya. Oleh karena itu, pendidikan berbasis pengalaman semakin berkembang sehingga muncullah karya dan pendapat Kolb (1984) yang mengungkapkan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman sebagai landasan dalam menetapkan pendidikan formal. Dengan mengalami materi belajar secara langsung, diharapkan murid dapat lebih membangun makna serta kesan dalam memori atau ingatannya.

Seperti halnya pembelajaran kontekstual yang menghubungkan dan melibatkan

murid dengan dunia nyata, model ini pun lebih mengedepankan model *connected knowing* (menghubungkan antara pengetahuan dan dunia nyata). Dengan demikian, pembelajaran dianggap sebagai bagian integral dari kehidupan.

Model *experiential learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik untuk membangun pengetahuan, keterampilan, juga nilai dalam menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik atau melibatkan peserta didik lebih banyak dan peserta didik belajar berdasarkan pengalaman langsung. Dalam hal ini, *experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pemelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuan dalam pembelajaran. *Experiential learning theory* (ELT), yang menjadi dasar model pembelajaran *experiential learning*, dikembangkan Kolb pada awal dekade 1980 an. Model ini menekankan pada model pembelajaran yang holistik. Kolb dalam Cahyani (2013, hlm.164) menjelaskan bahwa, "Model *experiential learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik untuk membangun keterampilan serta nilai-nilai, juga sikap melalui pengalaman secara langsung. Menurut Kolb (dalam Abdul Majid: 2014) model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, ketika peserta didik mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, tetapi juga dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran untuk dijadikan suatu pengalaman. Hasil dari pembelajaran *experiential learning* tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik.

Terdapat langkah-langkah dalam melaksanakan model *experiential learning* Menurut Kolb (1984: 21), Pembelajaran

model *experiential learning* menurut Kolb (dalam Eveline dan Siregar 2011: 35), yaitu:

1. Tahap pengalaman konkret
2. Tahap observasi refleksi
3. Tahap konseptualisasi atau berpikir abstrak
4. Tahap pengalapan aktif atau penerapan

Kreativitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-empat, berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Sementara kreativitas memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru yang berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia berada. Dengan demikian, perubahan di dalam individu ataupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Terlebih kreativitas dapat digali dan dikembangkan melalui pemanfaatan barang bekas yang ada di lingkungan sekitarnya menjadi barang yang bernilai dan bermanfaat.

Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik, Maslow (2014) dan Rogers (2005) menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila dia menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu untuk mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya. Menurut Maslow, aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, tetapi sering hilang, terhambat atau terpendam dalam kebudayaan. Jadi sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang.

Menurut Munandar (2009: 12), kreativitas adalah hasil interaksi antara

individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya, baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Menurut Rogers (dalam Munandar, 2009:18) mengemukakan kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Jadi sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang.

Dari uraian di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diteliti dengan maksud untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam penelitian. Sugiono (2017:3) mengatakan bahwa "Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode kuasi eksperimen

atau eksperimen semu. Metode ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Eksperimen ini disebut kuasi karena bukan merupakan eksperimen murni, tetapi seperti murni, seolah-olah murni atau eksperimen semu. Dengan menggunakan metode ini, peneliti memberikan suatu perlakuan terhadap sekelompok subjek atau kelas eksperimen. Perlakuan ditunjukkan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi setelah kelompok subjek atau kelas eksperimen tersebut diberi perlakuan. Sugiono (2017:116). Sementara menurut Arikunto (2013:9), eksperimen "selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan".

Lokasi pada penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Badan Perguruan Indonesia (BPI) Bandung yang beralamat di Jalan Halimun No. 40, Lingkar Selatan, Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018-2019, yaitu dimulai pada bulan Maret dan selesai pada bulan Juni 2019, terbagi ke dalam tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap.

Teknik nontes dilihat dari kata yang menyusunnya, maka nontes dapat kita artikan sebagai teknik penilaian yang dilakukan tanpa menggunakan tes. Teknik ini dilakukan lewat pengamatan secara teliti dan tanpa menguji peserta didik. Nontes biasanya dilakukan untuk mengukur hasil belajar yang berkenaan dengan soft skill, terutama yang berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh peserta didik dari apa yang diketahui atau dipahaminya. Dengan kata lain, instrumen ini berhubungan dengan penampilan yang dapat diamati dari pengetahuan dan proses mental lainnya yang tidak dapat diamati dengan pancaindera (Widiyoko: 2009).

Selain itu, instrumen seperti ini memang merupakan satu kesatuan dengan instrumen lainnya, karena tes pada umumnya

mengukur apa yang diketahui, dipahami, atau yang dapat dikuasai oleh peserta didik dalam tingkatan proses mental yang lebih tinggi. Akan tetapi, belum ada jaminan bahwa mereka memiliki mental itu untuk mendemonstrasikan dalam tingkah lakunya. Dengan demikian, instrumen nontes merupakan bagian dari alat ukur hasil peserta didik.

Dengan teknik nontes, penilaian atau evaluasi hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan pengamatan secara sistematis (observasi), melakukan wawancara, menyebar angket, dan memeriksa atau meneliti dokumen-dokumen (documentary analysis), studi kasus (case study).

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peran metode experiential learning untuk meningkatkan kreativitas kerajinan tangan peserta didik. Alat yang digunakan sebagai pengumpul data adalah melalui lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi.

Instrumen pembelajaran dari penelitian ini menggunakan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja peserta didik. Adapun instrument pengumpulan data menggunakan observasi, dan tes praktek dengan kisi-kisi yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, jenis tes yang diberikan berupa Pretest dan Posttest yang akan diberikan kepada kelas kontrol dan eksperimen. Jenis tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan memahami isi cerita peserta didik yaitu tes objektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil Penelitian*

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model experiential learning yang dilakukan peneliti sudah terlaksana dengan baik.

Dari hasil tes yang dilakukan kepada peserta didik, peneliti dapat mengambil

kesimpulan bahwa kreativitas kerajinan tangan dari barang bekas pada peserta didik di kelas IV masih banyak kekurangan dan banyak dari peserta didik yang merasa bahwa barang bekas tidak bisa digunakan lagi.

Penelitian telah dilakukan oleh peneliti selama enam pertemuan yang diantaranya tiga pertemuan pertemuan dilakukan kegiatan pembelajaran di kelas kontrol, dan tiga pertemuan dilakukan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen.

Hasil yang diperoleh peneliti pada saat observasi, dimulai dari pretest, treatment dan post-test sudah dijabarkan dalam bentuk tabel.

### *Pembahasan Hasil Penelitian*

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model experiential learning berbantuan media gambar yang telah peneliti lakukan di kelas IV dan diobservasi dengan bantuan guru kelas, diperoleh hasil yang telah terlaksana dengan baik. Penggunaan model experiential learning berbantuan media gambar ini dapat diterapkan pada saat ingin melatih kreativitas kerajinan tangan melalui pemanfaatan barang bekas.

Di SD Badan Perguruan Indonesia telah dilakukan penggunaan metode experiential learning berbantuan media gambar dalam pembelajaran seni prakarya khususnya pada kreativitas kerajinan tangan peserta didik di kelas IV dan telah mencapai hasil yang cukup baik, terbukti dari hasil observasi dan wawancara peneliti dengan beberapa informan (guru mata pelajaran Sseni prakarya dan peserta didik kelas IV).

Maka dapat peneliti simpulkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran seni prakarya dengan menggunakan model experiential learning berbantuan media gambar pada siswa kelas IV terlaksana dengan baik dan mendapat respon positif dari seluruh peserta didik yang awalnya pasif menjadi aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan begitu dapat dikatakan, hasil kreativitas kerajinan tangan

peserta didik kelas IV pada mata pelajaran seni prakarya ketika sudah menggunakan model experiential learning berbantuan media gambar terdapat peningkatan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang penggunaan metode experiential learning berbantuan media gambar untuk meningkatkan kreativitas kerajinan tangan peserta didik dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan kreativitas kerajinan tangan terhadap mata pelajaran seni prakarya menggunakan barang bekas peserta didik di Sekolah Dasar yang menggunakan model pembelajaran experiential learning berbantuan media gambar.
2. Peningkatan kreativitas kerajinan tangan peserta didik pada mata pelajaran seni prakarya menggunakan model pembelajaran experiential learning berbantuan media gambar lebih baik dari pada pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Dari dua pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat Peningkatan Kreativitas Kerajinan Tangan Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning Berbantuan Media Gambar dari Barang Bekas di Sekolah Dasar.

## REFERENSI

- Abdul Majid, S.Ag, M,Pd, (2014) Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 127
- Abdul Majid, M.Pd, (2013). Strategi Pembelajaran, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya), hal. 94.
- Akbar.A. (2014). Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar. Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Berpikir Kreatif dan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. 2 (3), hlm.463-476.

- Arifin, Z. (2014). Evaluasi Pembelajaran, Cetakan Ke-6, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pnedektan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki dan Hariyanto, (2015). Asesmen Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Basuki, H. (2005). Kreativitas Keberbakatan Intelektual dan Faktor-faktor pendukung dalam. Jakarta: Gunadarma
- Cahyani.I. (2013). Pembelajaran Menuli#s Berbasis Karakter dengan Pendekatan Experiential Learning. Bandung: Program Studi Pendidikan Dasar SPS UPI.
- Eveline dan Siregar. (2011). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Eka Arista Susilowati. 2011. Skripsi "Pemanfaatan Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Karya Siswa Dalam Pembelajaran Keterampilan Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya". Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). Perkembangan Anak. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Feist, J. & Feist, G. J. (2014). Teori Kepribadian. Jakarta: Salemba Humanika
- Gustami, S.P. (1992). Seni Kriya Indonesia: Dilema Pembinaan dan Pengembangannya. Bandung: ITB.
- Husna, dkk. (2013). "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (tps). Jurnal Peluang 1 (2) : 81-92.
- Hastuti, Sri. (1996). Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia.Jakarta:

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III
- Ibnu Trianto, Suseno Hadi, (2017). *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Jakarta: Prenenda Media Group.
- Istigfaroh Zikrina (2014). *Pelaksanaan Model Pembelajaran Experiential Learning di Pendidikan Sekolah Dasar Alam Prima Yogyakarta*. [Online] Tersedia  
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/download/143?136>  
(Diunggah: 21 September 2017, Pukul 19.30)
- Kolb David, A. (1984). *Experiential Learning*. Englewood Cliffs, Nj: Prentice Hall
- Makmur (2015). Efektifitas penggunaan metode base methode dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar matematika siswa SMPN 10 Padangsidempuan *Jurnal Edu Tech Vol 1. No 1*
- Munandar, Utami (1992). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah (Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua)*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, Utami (2012). *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta
- Munandar, Utami (2009). *Kreativitas Sepanjang Massa* Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Setiawan, Cony, Putrawan M, Setiawan, Th.I, (1998). *Dimensi Kreatif dalam filsafat ilmu*. Bandung: Remaja Karya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan Ke-28, Bandung: Alfabeta.
- Torrance, E. P. (1988). *The Nature of Creativity as manifest in its test-*, New York: Cambridge University Press.