

## ***Gallery Walk sebagai Strategi Penguatan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial***

**Revi Dahlianti**

Institut Agama Islam Lukman Edy Riau, Indonesia

Email: [revidahlianti1106@gmail.com](mailto:revidahlianti1106@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve students' creative thinking skills through the implementation of the gallery walk method in Social Studies learning for fourth-grade students at SDN 015 Gunung Bungsu. The method used is Classroom Action Research CAR, conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results show a significant improvement from the first cycle to the second cycle. Student participation increased from 60% to 85%, while the average creative thinking ability rose from 50% to 77.5%. This improvement was observed across all indicators of creative thinking, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. Through this method, students became more active in discussions, more confident in expressing their ideas, and more capable of generating diverse and innovative ideas. Therefore, the gallery walk method is proven to be effective in creating an interactive, enjoyable, and meaningful learning environment for students in the classroom. This study also provides important implications for teachers in selecting appropriate and innovative learning strategies.*

**Keywords:** *Gallery Walk, Creative Thinking, Social Studies.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan metode *gallery walk* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 015 Gunung Bungsu. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas PTK yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Keterlibatan siswa meningkat dari 60% menjadi 85%, sedangkan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa naik dari 50% menjadi 77,5%. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran fluency, keluwesan flexibility, keaslian originality, dan keterincian elaboration. Melalui metode ini, siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta mampu menghasilkan ide-ide yang beragam dan inovatif. Dengan demikian, metode *gallery walk* terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa di kelas tersebut. Penelitian ini juga memberikan implikasi penting bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat dan inovatif di sekolah dasar secara umum keseluruhan.

**Kata Kunci:** *Gallery Walk, Berpikir Kreatif, IPS.*

## A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses transformasi sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam rangka mematangkan manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan.<sup>1</sup> Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri.<sup>2</sup> Dengan demikian, pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir dan sikap peserta didik.

Dalam perkembangan kehidupan modern saat ini, peserta didik dituntut untuk memahami berbagai bidang ilmu pengetahuan, salah satunya adalah pendidikan IPS. IPS merupakan bidang ilmu yang mempelajari kehidupan sosial manusia dalam berbagai aspek, sehingga IPS berkaitan erat dengan pembentukan sikap sosial, keterampilan berkomunikasi, serta kemampuan bekerja sama.<sup>3</sup> IPS merupakan pelajaran wajib yang dipelajari dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dalam kehidupan sehari-hari, IPS sangat bermanfaat untuk membantu peserta didik memahami interaksi sosial, sistem ekonomi, budaya, dan politik yang ada di masyarakat.<sup>4</sup>

IPS adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dari hasil proses belajar, di mana yang menjadi persoalan atau permasalahannya adalah tentang kehidupan sosial manusia.<sup>5</sup> Pembelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan mampu melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan memiliki sikap sosial yang baik dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Namun, hasil observasi di kelas IV SDN 015 Gunung Bungsu menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS belum berjalan secara optimal. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan pemahaman konsep sosial, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan bekerja sama. Dalam pembelajaran IPS, siswa seharusnya memperoleh pengalaman melalui diskusi, pengamatan, dan analisis fenomena sosial. Namun semua itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan siswa, sehingga pada akhirnya akan sangat membantu dalam kelancaran proses belajar mengajar IPS di sekolah.

Salah satu metode yang bisa diandalkan adalah *gallery walk*. Metode ini digunakan untuk mengaktifkan setiap individu maupun kelompok (*cooperative learning*) dalam belajar. Metode

---

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 12.

<sup>2</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sekretariat Negara, 2003), hlm. 5.

<sup>3</sup> Ahmad Fauzi, *Konsep Dasar Pendidikan IPS di Sekolah Dasar* (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 22.

<sup>4</sup> Siti Fatimah, "Pentingnya Pembelajaran IPS dalam Membentuk Keterampilan Sosial Siswa," *Jurnal Pendidikan IPS* Vol. 5, No. 2 (2023): hlm. 115.

<sup>5</sup> Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 45.

ini memiliki tujuan, yaitu untuk membangun kerja sama kelompok dan saling memberi apresiasi serta koreksi dalam belajar.<sup>6</sup>

Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah dan siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Secara teoritis, pembelajaran IPS seharusnya menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan serta mengekspresikan ide-ide kreatifnya. Akan tetapi, dalam praktiknya metode pembelajaran yang digunakan belum mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan bekerja sama secara optimal dalam kelompok. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori pembelajaran yang ideal dengan kenyataan di lapangan.

Jika permasalahan tersebut dibiarkan, maka pembelajaran IPS akan kurang bermakna dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal. Siswa akan terus mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, serta kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *gallery walk*. Melalui metode ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif, kreatif, dan berani mengemukakan pendapat dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, guru dapat mengoptimalkan penerapan metode *gallery walk* agar siswa lebih senang belajar IPS sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan metode *gallery walk* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 015 Gunung Bungsu.

## B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena sesuai untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkesinambungan melalui tindakan nyata di kelas.<sup>7</sup> Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.<sup>8</sup>

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis metode *gallery walk*, menyiapkan media pembelajaran, serta instrumen observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok,

---

<sup>6</sup> Riana Cahyani, *Pembelajaran IPS Kreatif (Panduan bagi Pendidik)* (Jakarta: Balai Pustaka, 2022), hlm. 33.

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 3

<sup>8</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 62.

mendiskusikan materi IPS, membuat poster atau diagram, kemudian mempresentasikan hasilnya melalui kegiatan *gallery walk*.<sup>9</sup>Tahap observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, serta kemampuan berpikir kreatif siswa. Sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil siklus, mengidentifikasi kelemahan, dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.<sup>10</sup>

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas pendidik, lembar observasi aktivitas peserta didik, tes kemampuan berpikir kreatif dengan indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketercapaian setiap indikator. Hasil analisis digunakan untuk menilai efektivitas penerapan metode *gallery walk* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS.<sup>11</sup>

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Peningkatan Keterlibatan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Metode Gallery Walk

Penerapan metode *gallery walk* pada siklus I menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 015 Gunung Bungsu masih mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran aktif. Hasil observasi mencatat bahwa keterlibatan siswa baru mencapai 60%, sementara rata-rata kemampuan berpikir kreatif hanya 50%.<sup>12</sup> Rendahnya keterlibatan ini terlihat dari sikap pasif sejumlah siswa yang cenderung hanya mengikuti arahan guru tanpa memberikan kontribusi berarti dalam diskusi kelompok. Hal ini menegaskan bahwa perubahan metode pembelajaran membutuhkan waktu adaptasi, terutama pada jenjang sekolah dasar yang belum terbiasa dengan pembelajaran kooperatif berbasis proyek.

Teori pembelajaran kooperatif menyatakan bahwa keberhasilan metode seperti *gallery walk* sangat bergantung pada kesiapan siswa untuk bekerja sama dan berbagi ide.<sup>13</sup> Pada siklus I, guru juga belum optimal dalam memberikan instruksi yang jelas dan memotivasi siswa, sehingga aktivitas pendidik belum maksimal.

---

<sup>9</sup> Riana Cahyani, *Pembelajaran IPS Kreatif (Panduan bagi Pendidik)* (Jakarta: Balai Pustaka, 2022), hlm. 33.

<sup>10</sup> Siti Fatimah, "Pentingnya Pembelajaran IPS dalam Membentuk Keterampilan Sosial Siswa," *Jurnal Pendidikan IPS* Vol. 5, No. 2 (2023): hlm. 118.

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2016), hlm. 45.

<sup>12</sup> Hasil observasi siklus I, SDN 015 Gunung Bungsu, 2024.

<sup>13</sup> Slavin, R. E., *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (London: Allyn & Bacon, 2015), hlm. 78.

Ketidaksiapan ini menyebabkan indikator berpikir kreatif seperti *fluency* (55%), *flexibility* (50%), *originality* (45%), dan *elaboration* (50%) berada pada kategori rendah. Dengan demikian, refleksi awal menjadi titik kritis untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Setelah dilakukan refleksi, guru memperbaiki beberapa aspek penting pada siklus II, yaitu pemberian instruksi yang lebih sistematis, pembagian kelompok secara seimbang, serta peningkatan motivasi belajar. Hasilnya, keterlibatan siswa melonjak menjadi 85%, dan rata-rata kemampuan berpikir kreatif meningkat menjadi 77,5%.<sup>14</sup> Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *gallery walk* tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Siswa mulai berani menanggapi karya kelompok lain, aktif dalam diskusi, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi.

Data pada siklus II memperlihatkan peningkatan pada semua indikator berpikir kreatif. *Fluency* naik dari 55% menjadi 80%, *flexibility* dari 50% menjadi 78%, *originality* dari 45% menjadi 75%, dan *elaboration* dari 50% menjadi 77%.<sup>15</sup> Peningkatan ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan karena siswa memperoleh ruang untuk bereksplorasi melalui pembuatan poster dan kunjung karya (*gallery walk*). Aktivitas ini mendorong siswa untuk melatih kelancaran ide, keluwesan berpikir, serta keberanian mengemukakan gagasan orisinal.

Berdasarkan temuan tersebut, *gallery walk* terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa asalkan didukung oleh perencanaan yang matang dan peran aktif guru sebagai fasilitator. Metode ini mengubah peran guru dari pusat informasi menjadi pendamping yang memandu siswa menemukan sendiri pemahaman melalui interaksi sosial.<sup>16</sup> Oleh karena itu, adaptasi metode ini perlu dilakukan secara bertahap dengan evaluasi berkelanjutan agar hasil optimal dapat dicapai, terutama pada mata pelajaran IPS yang membutuhkan pemahaman kontekstual.

Dengan demikian, keberhasilan siklus II memberikan bukti empiris bahwa *gallery walk* mampu menjawab tantangan rendahnya keterlibatan dan kreativitas siswa. Pembelajaran IPS yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi dinamis, kolaboratif, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan pada 4C (*Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication*), di

---

<sup>14</sup> Data hasil observasi siklus II, SDN 015 Gunung Bungsu, 2024.

<sup>15</sup> Tabel hasil observasi kemampuan berpikir kreatif, lampiran penelitian, 2024.

<sup>16</sup> Suprijono, A., *Model-Model Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 112.

mana kreativitas dan kolaborasi menjadi kompetensi utama yang harus dikembangkan sejak sekolah dasar.<sup>17</sup>

## 2. Analisis Indikator Berpikir Kreatif dan Implikasi Teoritis Metode *Gallery Walk*

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dijelaskan melalui perubahan pada masing-masing indikator. Pada aspek *fluency* (kelancaran ide), terjadi peningkatan dari 55% menjadi 80%.<sup>18</sup> Hal ini disebabkan oleh kebiasaan siswa dalam diskusi kelompok yang menuntut mereka untuk terus mengemukakan ide secara bergantian. Aktivitas *gallery walk* memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk menyumbangkan gagasan, sehingga kelancaran berpikir terlatih secara alami. Proses ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung didominasi oleh siswa tertentu.

Aspek *flexibility* (keluwesan berpikir) meningkat dari 50% menjadi 78% karena siswa dilatih untuk melihat materi IPS dari berbagai sudut pandang melalui pengamatan karya kelompok lain. Saat berkeliling, siswa menemukan cara berbeda dalam menyajikan materi yang sama, sehingga mereka belajar bahwa suatu masalah dapat didekati dengan berbagai alternatif solusi. Kemampuan ini sangat penting dalam IPS karena banyak isu sosial yang memerlukan pemahaman multidimensi, seperti keragaman budaya, interaksi sosial, dan pemanfaatan sumber daya alam.

Peningkatan paling signifikan terjadi pada indikator *originality* (keaslian ide), yaitu dari 45% menjadi 75%. Sebelumnya siswa cenderung meniru contoh dari guru, tetapi setelah siklus II mereka berani mengemukakan ide-ide baru yang berbeda dari kelompok lain. Keberanian ini muncul karena metode *gallery walk* menciptakan atmosfer yang menghargai perbedaan dan inovasi. Guru juga memberikan apresiasi terhadap karya orisinal, sehingga siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus menghasilkan gagasan unik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fatimah yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS berbasis kerja kelompok mampu membentuk keterampilan sosial sekaligus mengembangkan kreativitas.<sup>19</sup>

Aspek *elaboration* (pengembangan ide) meningkat dari 50% menjadi 77% seiring dengan meningkatnya keterampilan siswa dalam memperkaya poster dengan detail, gambar, warna, dan penjelasan yang lebih terstruktur. Pada siklus I, poster yang dihasilkan masih sederhana dan kurang informatif. Namun setelah mendapatkan umpan

---

<sup>17</sup> Trilling, B. & Fadel, C., *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times* (San Francisco: Jossey-Bass, 2009), hlm. 45.

<sup>18</sup> Data observasi indikator *fluency*, penelitian tindakan kelas, 2024.

<sup>19</sup> Fatimah, "Peningkatan Keterampilan Sosial dan Berpikir Kreatif melalui Model Gallery Walk pada Pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2022): hlm. 134-135.

balik dari kelompok lain saat *gallery walk*, siswa belajar untuk mengembangkan gagasan menjadi lebih kompleks dan menarik. Proses elaborasi ini merupakan tingkat tertinggi dalam berpikir kreatif karena membutuhkan ketekunan dan perhatian terhadap detail.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pendapat Riani bahwa pembelajaran IPS berbasis aktivitas kreatif dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa.<sup>20</sup> *Gallery walk* sebagai metode pembelajaran aktif menekankan pada keterlibatan penuh siswa dalam proses belajar, bukan sekadar menerima informasi. Selain itu, temuan ini juga mendukung teori Vygotsky tentang *zone of proximal development*, di mana siswa mencapai tingkat kreativitas lebih tinggi melalui kolaborasi dan bimbingan teman sebaya saat diskusi kelompok dan kunjung karya.<sup>21</sup>

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru IPS di sekolah dasar sebaiknya mengintegrasikan metode *gallery walk* secara berkala, tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar tetapi juga untuk membentuk sikap sosial positif seperti kerja sama, apresiasi terhadap karya orang lain, dan keberanian mengemukakan pendapat.<sup>22</sup> Metode ini juga dapat dikombinasikan dengan media digital untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, penerapan *gallery walk* terbukti efektif dan berkelanjutan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 015 Gunung Bungsu.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *gallery walk* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 015 Gunung Bungsu terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada siklus I, keterlibatan siswa masih rendah dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif hanya mencapai 50%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dan kerja sama kelompok. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II berupa instruksi yang lebih jelas, pembagian kelompok yang seimbang, serta pemberian motivasi, keterlibatan siswa meningkat menjadi 85% dan kemampuan berpikir kreatif mencapai rata-rata 77,5%.

Peningkatan ini terlihat pada semua indikator berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Siswa menjadi lebih lancar dalam mengemukakan ide, mampu melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, berani menyampaikan gagasan yang

---

<sup>20</sup> Riani, "Pembelajaran IPS Berbasis Aktivitas Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 10, no. 1 (2021): hlm. 55.

<sup>21</sup> Vygotsky, L. S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge: Harvard University Press, 1978), hlm. 86.

<sup>22</sup> Arends, R. I., *Learning to Teach* (New York: McGraw-Hill, 2012), hlm. 356.

orisinal, serta terampil mengembangkan ide menjadi karya yang lebih detail dan menarik. Selain itu, suasana kelas juga menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kondusif untuk belajar.

Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penerapan metode *gallery walk* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS terbukti diterima. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa metode *gallery walk* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

### Referensi

- Arends, R. I. *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Cahyani, Riana. *Pembelajaran IPS Kreatif (Panduan bagi Pendidik)*. Jakarta: Balai Pustaka, 2022.
- Departemen Pendidikan Nasional. \*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional\*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2003.
- Fatimah, Siti. "Pentingnya Pembelajaran IPS dalam Membentuk Keterampilan Sosial Siswa." *Jurnal Pendidikan IPS* Vol. 5, No. 2 (2023): hlm. 115–118.
- Fatimah, Siti. "Peningkatan Keterampilan Sosial dan Berpikir Kreatif melalui Model Gallery Walk pada Pembelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2022): hlm. 134–135.
- Fauzi, Ahmad. *Konsep Dasar Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Riani. "Pembelajaran IPS Berbasis Aktivitas Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 10, no. 1 (2021): hlm. 55.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2016.
- Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Slavin, R. E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. London: Allyn & Bacon, 2015.
- Suprijono, A. *Model-Model Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Trilling, B. & Fadel, C. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass, 2009.
- Vygotsky, L. S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.