
Pengaruh Model Pembelajaran *Osborn* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif pada Peserta Didik Sekolah Dasar

Arya Setya Nugroho, M.Pd.
Email: arya.nugroho15@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Gresik

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari kemampuan siswa yang kurang sensitif terhadap masalah-masalah, mencari solusi untuk persoalan, kesulitan dalam menemukan jawaban yang bersifat alternatif dari persoalan yang ada, kurang dalam mencari solusi suatu permasalahan. Dari permasalahan tersebut, solusi yang diberikan adalah dengan menerapkan model pembelajaran Osborn. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh dari model pembelajaran Osborn terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Instrumen yang digunakan lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran Osborn berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: Model pembelajaran *Osborn*, berpikir kreatif

Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran memiliki tujuan yang dicapai sebagai tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Seperti halnya tujuan dari suatu pembelajaran sampai dengan tujuan berskala nasional. Aspek pendukung pembelajaran yang mempengaruhi berjalannya suatu sistem pembelajaran seperti guru, peserta didik, suasana belajar, bahan ajar, sumber belajar, media pembelajaran, bahkan evaluasi sebagai ukuran keberhasilan pembelajaran itu sendiri.

Kegiatan pembelajaran harus diorganisir dengan terarah sesuai kompetensi dan indikator yang ingin dicapai sebagai hasil pembelajaran dari kegiatan belajar dan mengajar. Proses pembelajaran yang baik akan menentukan hasil pembelajaran yang baik, sehingga diharapkan bagi pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik untuk menguasai pembelajaran dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Berkaitan dengan hal itu, pendidik dituntut untuk mengetahui dan menguasai model, metode, pendekatan, dan media pembelajaran.

Pembelajaran yang didominasi oleh pendidik dalam hal ini guru dan posisi peserta didik sebagai objek pembelajaran akan berakibat pembelajaran yang tidak bermakna dan kemampuan kreatifitas peserta didik tidak akan berkembang. Kemampuan pendidik untuk mengembangkan kemampuan kreativitas peserta didik akan sangat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik melalui kegiatan yang mengarah kreatifitas peserta didik. Menurut Freire (dalam Topasimassang, 2005:49) sejatinya manusia sebagai pelaku bukan penanggung (penderita) atau objek dalam hidupnya. Sebagai pelaku manusia menentukan apa yang harus diperbuat dan apa yang harus dicipta. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting membuat peserta didik untuk berperan secara aktif sebagai pelaku pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran IPS harus menekankan pada peserta didik sebagai subjek pembelajaran dan mengubah pembelajaran yang monoton ke arah pembelajaran konstruktivisme dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Gerih II, pembelajaran di kelas sebagai berikut guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan ceramah; menggunakan buku ajar dari sekolah sebagai pedoman belajar dan mengajar tanpa ada literasi lain atau proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik; dan di akhir pembelajaran memberikan evaluasi berupa soal secara langsung. Dari proses pembelajaran seperti itu tidak mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Hasil diskusi, wawancara, ataupun observasi diperoleh aktivitas peserta didik dalam pembelajaran sebagai berikut. (1) pendidik hanya menyampaikan pemecahan masalah tanpa melibatkan peserta didik bagaimana untuk menganalisis suatu permasalahan. (2) jenis evaluasi yang diberikan oleh pendidik berupa latihan soal yang sebelumnya disajikan materi beserta contohnya, tanpa memberikan jenis evaluasi yang lain (soal cerita). Dalam hal ini beranggapan soal cerita adalah jenis evaluasi yang sulit untuk dimengerti dan dipahami peserta didik. (3) pendidik hanya memberikan pembelajaran dengan menyajikan contoh soal dan penyelesaian secara langsung tanpa memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengutarakan ide dan gagasan yang dimiliki. (4) Dalam penyelesaian permasalahan tanpa mendorong keterampilan kreatif peserta didik pada hal menemukan jawaban. Pembelajaran yang dilakukan tersebut tidak memperhatikan porsi peserta didik sebagai pelaku pembelajaran untuk berkreasi dalam hal mengembangkan pikiran dan perbuatan kreatifitas peserta didik yang nantinya berguna untuk kehidupan peserta didik di masa depan.

Proses pembelajaran seperti itu dapat ditingkatkan dengan melaksanakan beberapa refleksi dalam hal penyajian materi, metode pembelajaran, media pembelajaran, pengelolaan kelas yang membuat peserta didik menarik dan merangsang kemampuan kreatifitas peserta didik. Upaya yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifitas peserta didik adalah dengan penentuan model pembelajaran yang sesuai dan menunjang ketertarikan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir seperti model pembelajaran *Osborn*. Model pembelajaran *Osborn* yaitu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstorming* yang mengacu pada

proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah. Proses menemukan masalah dan memunculkan gagasan yang ada pada peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal tersebut didukung dari langkah model pembelajaran *Osborn* yaitu menemukan solusi, menemukan gagasan, dan menemukan fakta.

Kajian pustaka

Model pembelajaran *Osborn* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstorming*. Metode *brainstorming* dipopulerkan oleh *Alex Faickney Osborn* dalam bukunya *Applied Imagination* pada tahun 1953. *Osborn* (dalam Hady, 2015) mengemukakan bahwa kelompok dapat menggandakan hasil kreatifnya dengan *brainstorming*. *Brainstorming* bekerja dengan cara fokus pada masalah, lalu selanjutnya dengan bebas bermunculan sebanyak mungkin solusi dan mengembangkannya sejauh mungkin. Menurut Luthfiyati (jurnal pendidikan:3) menjelaskan *brainstorming* mungkin istilah yang paling sering digunakan, tetapi juga merupakan teknik yang paling tidak banyak dipahami. orang menggunakan istilah *brainstroming* untuk mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah.

Dalam dunia industri, metode *brainstorming* ini banyak digunakan dalam rangka menyelesaikan suatu masalah. *Osborn*, mengatakan bahwa dalam memecahkan masalah, terdapat 3 prosedur yang ditempuh, yaitu:

- a. Menemukan fakta, melibatkan penggambaran masalah, mengumpulkan dan meneliti data dan informasi yang bersangkutan.
- b. Menemukan gagasan, berkaitan dengan memunculkan dan memodifikasi gagasan tentang strategi pemecahan masalah.
- c. Menemukan solusi, yaitu proses evaluatif sebagai puncak pemecahan masalah.

Berdasarkan pengertian dan ketentuan dasar dari metode *brainstorming* maka untuk tahapan-tahapan pembelajaran untuk memulai *brainstorming*, antara lain:

- a. Tahap Pemberian informasi dan motivasi (Orientasi). Guru menjelaskan

masalah yang dihadapi beserta latar belakangnya dan mengajak peserta didik aktif untuk menyumbangkan pemikirannya.

- b. Tahap Identifikasi (Analisa). Pada tahap ini peserta didik diundang untuk memberikan sumbang saran pemikiran sebanyak-banyaknya. Semua saran yang masuk ditampung, ditulis dan tidak dikritik. Pimpinan kelompok dan peserta hanya boleh bertanya untuk meminta penjelasan. Hal ini agar kreativitas peserta didik tidak terhambat.
- c. Tahap Klasifikasi (Sintesis). Semua saran dan masukan peserta ditulis. Langkah selanjutnya mengklasifikasikan berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh kelompok. Klasifikasi bisa berdasarkan struktur/ faktor-faktor lain.
- d. Tahap Verifikasi. Kelompok secara bersama melihat kembali sumbang saran yang telah diklasifikasikan. Setiap sumbang saran diuji relevansinya dengan permasalahannya. Apabila terdapat sumbang saran yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang tidak relevan bisa dicoret. Kepada pemberi sumbang saran bisa diminta argumentasinya.
- e. Tahap Konklusi (Penyepakatan). Guru/pimpinan kelompok beserta peserta lain mencoba menyimpulkan butir-butir alternatif pemecahan masalah yang disetujui. Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat.²²

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* adalah merupakan salah satu metode atau teknik mengajar yang digunakan untuk mendapatkan ide-ide atau gagasan sebanyak mungkin dari peserta didik tentang materi yang diajarkan. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru di dalam kelas, dalam hal ini peserta didik diminta untuk dapat mengemukakan setiap ide atau gagasannya yang berkaitan dengan tema pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan baik.

Menurut Surjadi (dalam Sudjana,2001:83) tugas-tugas yang harus

dilakukan oleh guru dalam metode *brainstorming* untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tugas guru tersebut diantaranya sebagai berikut.

1. Mengemukakan masalah atau materi kepada kelompok.
2. Menunjuk seorang penulis yang mencatat apa yang disampaikan oleh anggota kelompok.
3. Menerapkan peraturan pokok bagi para anggota seperti mengemukakan pemecahan dengan cepat, mengemukakan gagasan yang terlintas dalam pikiran menghindari mengevaluasi orang lain.
4. Menentukan berapa lama kegiatan pengungkapan pendapat berlangsung.
5. Meminta saran penelaah.

Berdasarkan penjelasan diatas, dalam pelaksanaan metode ini tugas guru adalah memberikan masalah yang mampu merangsang pikiran siswa, sehingga mereka bisa menanggapi, dan guru tidak boleh mengomentari bahwa pendapat siswa itu benar atau salah. Disamping itu, pendapat yang dikemukakan tidak perlu langsung disimpulkan, guru hanya menampung semua pernyataan pendapat siswa, sehingga semua siswa didalam kelas mendapatkan giliran, memberikan pertanyaan untuk memancing siswa yang kurang aktif menjadi tertarik. Selama pengungkapan pendapat tidak perlu komentar atau evaluasi secara langsung.

Sedangkan peran siswa dalam metode *brainstorming* ini adalah bertugas memiliki bekal pengetahuan untuk menanggapi masalah, mengemukakan pendapat, bertanya, atau mengemukakan masalah baru melalui proses imajinasi yang dimilikinya. Mereka belajar dan melatih merumuskan pendapatnya dengan bahasa dan kalimat yang baik, sehingga mereka bisa memperoleh suatu kesimpulan yang tepat setelah pembelajaran. Menurut Sudjana (2001:84) siswa yang kurang aktif perlu dipancing dengan pertanyaan dari guru agar turut berpartisipasi aktif, dan berani mengemukakan pendapatnya.

Berpikir merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh manusia. Tanpa berpikir manusia tidak akan dapat hidup dengan sempurna. Dikarenakan kemampuan berpikir ini merupakan kemampuan yang sangat menunjang bagi kelangsungan hidup. menurut Dewey tentang berpikir, Dewey (dalam Sudarma, 2013:38) ada beberapa makna

berpikir, berpikir adalah “*stream of consciousness*”, berpikir adalah imajinasi atau kesadaran, dan berpikir sama dengan keyakinan (*believing*). Dari ketiga makna tersebut apabila dijelaskan lebih lanjut yaitu:

- a. Berpikir adalah “*stream of consciousness*”.

Arus kesadaran itu muncul dan hadir setiap hari, mengalir tanpa terkontrol, termasuk di dalamnya yaitu mimpi atau impian, dan lamunan.

- b. Berpikir adalah imajinasi atau kesadaran.

Pada umumnya imajinasi ini muncul secara tidak langsung atau tidak bersentuhan langsung dengan sesuatu yang sedang dipikirkan.

- c. Berpikir sama dengan keyakinan (*believing*).

Satu bentuk keyakinan yang dimiliki seseorang, sehingga dirinya beropini, berpendapat, atau malahan bertindak seiring keyakinan dimaksud.

Berdasarkan ketiga makna tentang definisi berpikir tersebut dapat didefinisikan berpikir sebagai usaha seseorang secara mental dengan melibatkan kerja otak untuk memahami sesuatu yang dialami atau mencari jalan keluar dari persoalan yang sedang dihadapi, menyampaikan gagasan, ide, menanggapi suatu hal, mengajukan pertanyaan, maupun dalam hal melakukan tindakan yang tanpa disengaja seperti melamun dan bermimpi.

Menurut Suryabrata (dalam Siswono, 2008) berpendapat bahwa berpikir merupakan proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses atau jalannya. Proses berpikir itu pada pokoknya terdiri dari 3 langkah, yaitu pembentukan pengertian, pembentukan pendapat dan penarikan kesimpulan.

Kreativitas adalah kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan, dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan orisinal untuk memecahkan masalah (Sudarma, 2013:21). Sedangkan menurut Ahmadi (2011:3), kreativitas merupakan kemampuan (berdasarkan data dan informasi yang tersedia) untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Menurut Susanto (2012:99) berasumsi bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Secara sederhana, Sudarma (2013:9) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas dapat dikemukakan dalam bentuk tindakan (perilaku) dan gagasan (ide). Dengan kata lain hubungan kreativitas dengan keterampilan berpikir kreatif yaitu keterampilan keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu produk dari kreativitas dalam bentuk ide (gagasan) atau bisa juga dikatan bahwa keterampilan berpikir kreatif merupakan bentuk kreativitas secara mental.

Berdasarkan beberapa teori yang diuraikan di atas, maka disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah suatu cara berpikir dimana seseorang mencoba menemukan hubungan-hubungan baru untuk memperoleh jawaban baru terhadap pemecahan masalah melalui aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan permasalahan tersebut, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasa. Sehingga dapat dikatakan berpikir kreatif merupakan tahapan berpikir tingkat tinggi yang akan menumbuhkan kreativitas yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang sedang dan atau akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berpikir kreatif, seseorang dituntut untuk dapat memperoleh lebih dari satu jawaban terhadap suatu persoalan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dilakukan karena untuk meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat antar variable (antara model pembelajaran *Osborn* dan berpikir kreatif). Peneliti akan mengujicobakan penelitiannya ke dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Waktu yang dialokasikan untuk penelitian ini adalah selama semester genap 2014/2015. Tempat penelitian di SDN Gerih II Ngawi. Pemilihan SDN Gerih II Ngawi sebagai tempat penelitian berdasarkan pertimbangan-pertimbangan: (1) sekolah bersifat terbuka dan mau menerima upaya inovasi terhadap pendidikan, (2) kesediaan dari pihak sekolah

(kepala sekolah, guru, dan murid) untuk bekerjasama dalam kegiatan penelitian, dan (3) memiliki kelas paralel sehingga memudahkan untuk pengelompokan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas 4 SDN Gerih II Ngawi tahun ajaran 2014/2015. Sampel penelitian adalah 20 peserta didik untuk masuk kelas kontrol dan 20 peserta didik untuk masuk kelas eksperimen.

1. Variabel Bebas

Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Osborn*

2. Variable Terikat

Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan berpikir kreatif.

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Analisis data *independent sample t-test* digunakan untuk mengukur apakah ada perbedaan hasil penguasaan konsep antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk melakukan uji independent t-test digunakan bantuan SPSS. Dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada derajat kesalahan 5% (Sugiyono, 2012:230) dengan keterangan jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima; jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$), maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

Pembahasan

Berdasar hasil penelitian diperoleh hasil model pembelajaran *Osborn* terhadap keterampilan berpikir kreatif di kelas IV SDN Gerih II Ngawi baik. Hasil koefisien regresi untuk variabel model pembelajaran *Osborn* terhadap berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN Gerih II Ngawi tahun ajaran 2014/2015 sebesar 0,532. Besarnya nilai koefisien regresi menunjukkan pengaruh variabel model pembelajaran *Osborn* berpengaruh signifikan terhadap berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN Gerih II Ngawi tahun ajaran 2014/2015 ada pengaruh positif, yang artinya setiap terjadi kenaikan satu unit skor model pembelajaran *Osborn*, maka akan diikuti dengan meningkatnya berpikir kreatif peserta didik

kelas IV SDN Gerih II Ngawi tahun ajaran 2014/2015 sebesar 0,532 pada konstanta 33,283. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pelaksanaan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN Gerih II Ngawi tahun ajaran 2014/2015 dapat terlaksana dengan baik apabila didukung oleh model pembelajaran *Osborn*.

Berdasar hasil analisis data, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,827. Hal tersebut menunjukkan keeratan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, karena nilai koefisien korelasi yang diperoleh mempunyai derajat keeratannya sangat kuat karena mendekati nilai 1. Sementara itu hasil pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa nilai signifikan untuk t hitung sebesar 0,000, nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai α ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian bahwa model pembelajaran *Osborn* (X) berpengaruh signifikan terhadap berpikir kreatif (Y) peserta didik kelas IV SDN Gerih II Ngawi tahun ajaran 2014/2015. Semakin baik model pembelajaran *Osborn*, maka berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN Gerih II Ngawi tahun ajaran 2014/2015 juga akan semakin baik.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru menggunakan model pembelajaran *Osborn* mengalami kemajuan dan mencapai hasil yang terbaik pada keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Aspek menumbuhkan keaktifan dan mengembangkan gagasan atau ide-ide harus diperhatikan dalam setiap langkah kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran *Osborn* membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan karena siswa dengan bebas mengeluarkan pendapat, gagasan serta ide yang mereka ketahui tentang materi yang diajarkan, sehingga dapat membangkitkan pengetahuan awal (*schemata*) peserta didik, dan tentu akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Osborn* diharapkan aktivitas peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, temuan yang didapat pada aktivitas siswa melakukan kegiatan awal pembelajaran siswa sangat aktif terbukti dengan nilai yang selalu konstan pada tiap-tiap tahapan. Hal ini dipengaruhi bimbingan guru yang baik disaat kegiatan awal, sehingga siswa duduk dengan rapi, menjawab salam dari guru dengan

semangat, berdoa bersama-sama, dan mendengarkan saat diabsen. Sedangkan pada aspek siswa melakukan ice breaking dan menanggapi apresepsi siswa lebih demokrasi dalam memberikan respon dilihat dari tiap siklus mengalami peningkatan. Dengan demikian maka penelitian ini menunjukkan model pembelajaran *Osborn* terdapat kesesuaian dan memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SDN Gerih II Ngawi tahun ajaran 2014/2015.

Penutup Simpulan

Terdapat perbedaan berpikir kreatif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen siswa kelas IV SDN Gerih II Ngawi tahun ajaran 2014/2015. Khusus untuk kelas eksperimen terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai *Post Test* dan *Pre Tes* yang dicapai peserta didik. Terbukti bahwa model pembelajaran *Osborn* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka guru hendaknya memperhatikan beberapa hal yaitu guru sebaiknya menggunakan pembelajaran model pembelajaran *Osborn* untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya; hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Osborn* ini berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif; adapun untuk penelitian selanjutnya akan lebih baik apabila pengukuran tidak terbatas hanya untuk keterampilan berpikir kreatif tetapi lebih mengarah kepada keterampilan yang lebih tinggi.

Daftar pustaka

- Ahmadi, IK dan Amri Sofian. (2011). *Paikem Gembrot*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Kak Hady. (2015). *Model Pembelajaran Brainstorming*. dalam <http://hady-berbagi.blogspot.com/2014/01/model-pembelajaran-brainstorming.html> diakses 12:16 tanggal 13 January 2015
- Luthfiyati N.A, Elah Nurlaela, Dian Usdiyana.(2013) *Model Pembelajaran Osborn*. Bandung: Jurnal Penelitian
- Siswono, T.Y.E. (2008). *Meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. (online). Tersedia di <http://suaraguru.wordpress.com>
- Sudarma. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Rajagrfindo Pustaka.
- Sudjana, D. (2001). *Metode & Metode Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: kencana Prenada Media Group
- Topasimasang, Rahardjo, Fakih. (2005). *Pendidikan Populer Membangun Kesadaran*