

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide-ide baru yang relevan dan bermanfaat guna mencapai tujuan hidup. Proses ini tidak hanya menuntut daya imajinasi, tetapi juga melibatkan integrasi berpikir kritis sebagai komponen penting dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, berpikir kreatif mencakup kemampuan untuk mengevaluasi, merefleksi, dan mengembangkan gagasan secara orisinal serta aplikatif dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan nyata. (Maxwell, 2006)

Berpikir kreatif merupakan suatu proses mental yang berorientasi pada penciptaan sesuatu yang baru, bernilai, dan orisinal. Berpikir kreatif sebagai proses menghasilkan karya atau gagasan yang bersifat kreatif dan tidak sekadar meniru, melainkan memiliki unsur kebaruan yang autentik. Proses ini menuntut imajinasi, fleksibilitas berpikir, dan kemampuan untuk melihat hubungan atau kemungkinan yang belum umum dijelajahi. (Pope, 2005).

Berpikir kreatif sebagai kapasitas individu untuk memandang suatu hal dari sudut pandang yang baru dan tidak konvensional, serta menghasilkan solusi yang unik terhadap permasalahan yang dihadapi. Berpikir Kreatif mencerminkan kemampuan berpikir divergen, di mana individu mampu

mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan pendekatan yang tidak biasa guna menemukan jawaban yang inovatif dan relevan. (Santrock, W, 2023)

Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk merancang ide, gagasan, atau solusi yang baru sekaligus orisinal. Kemampuan ini berkaitan erat dengan aspek kognitif, karena menuntut keterampilan berpikir yang memungkinkan individu mengembangkan alternatif pemikiran serta menemukan strategi penyelesaian masalah yang efektif.

Indikator berpikir kreatif antara lain : Fluency (kelancaran): kemampuan mengeluarkan banyak ide atau gagasan secara lancar dalam waktu tertentu; Flexibility (keluwesan): kemampuan menghasilkan berbagai ide yang berbeda atau pendekatan berbeda dalam menjawab masalah; Originality (keaslian): kemampuan menghasilkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasa; Elaboration (kerincian): kemampuan memperkaya dan mengembangkan ide dengan menambah detail sehingga ide menjadi lebih lengkap dan menarik; Metamorphosis thinking (pemikiran metamorfosis): kemampuan menggunakan perbandingan atau analogi untuk membuat hubungan baru dan inovatif. (Treffinger et al., 2002)

Menurut Torrance (1974), indikator berpikir kreatif meliputi: (1) kelancaran (fluency), yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide; (2) keluwesan (flexibility), yaitu kemampuan melihat masalah dari berbagai perspektif; (3) orisinalitas (originality), yaitu kemampuan menghasilkan ide unik; dan (4) elaborasi (elaboration), yaitu kemampuan mengembangkan ide secara rinci.

Berpikir kreatif dapat ditunjukkan melalui tiga aspek utama, yaitu kelancaran berpikir, fleksibilitas berpikir, dan orisinalitas. (Guilford, 1967)

Mengacu pada teori berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Treffinger (2002), Guilford (1967) dan diperkuat oleh Torrance (1974), penelitian ini menetapkan empat indikator utama dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keunikan (originality), dan perincian (elaboration).

Fluency merujuk pada kemampuan menghasilkan banyak ide atau solusi dalam merespons suatu permasalahan. Flexibility mengacu pada kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang atau menghasilkan ide yang bervariasi. Originality berkaitan dengan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang unik, tidak lazim, atau tidak umum dibandingkan dengan kebanyakan orang. Sementara itu, elaboration menunjukkan kemampuan mengembangkan suatu ide secara rinci dan lengkap.

Keempat indikator ini dipandang sebagai dimensi fundamental dalam menilai tingkat berpikir kreatif seseorang, terutama dalam konteks pendidikan, karena mencerminkan kapasitas kognitif peserta didik dalam menghasilkan dan mengembangkan ide-ide baru secara orisinal dan produktif. Indikator-indikator tersebut dijadikan acuan dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi dan menganalisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara menyeluruh. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penelitian ini menggunakan indikator berpikir kreatif yang mencakup: (1) kelancaran, (2) keluwesan, (3) orisinalitas, dan (4) elaborasi (Torrance, 1974; Guilford, 1967).

2. Antusiasme

Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dapat dipahami sebagai dorongan minat atau rasa ketertarikan yang menumbuhkan motivasi untuk lebih mendalami serta berpartisipasi aktif di dalam kegiatan tersebut. Antusiasme ini berperan penting sebagai faktor utama yang memengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Tingkat antusiasme peserta didik tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai aspek, baik yang bersumber dari dalam diri individu (faktor intrinsik), seperti motivasi, minat, dan kebutuhan, maupun yang berasal dari luar diri peserta didik (faktor ekstrinsik), seperti dukungan guru, lingkungan belajar, serta sarana dan prasarana yang tersedia. (Hartono & Dwijayanti, 2025)

Antusiasme belajar memiliki keterkaitan erat dengan motivasi, namun keduanya merupakan konsep yang berbeda. Motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal yang menjadi dasar munculnya perilaku belajar serta menjelaskan alasan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan antusiasme merupakan wujud nyata atau manifestasi afektif dan perilaku dari motivasi yang tampak secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, motivasi berperan sebagai faktor pendorong, sementara antusiasme mencerminkan bagaimana dorongan tersebut diekspresikan melalui perhatian, keterlibatan aktif, rasa senang, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Sardiman, 2018).

Antusiasme belajar dapat dipahami sebagai sikap positif peserta didik yang ditunjukkan melalui semangat, kegairahan, serta minat yang tinggi

dalam mengikuti proses pembelajaran tanpa adanya unsur paksaan. Antusiasme ini erat kaitannya dengan dorongan emosional dan perasaan bahagia yang muncul dari dalam diri, sehingga mampu memengaruhi perubahan sikap serta mendorong individu untuk melakukan suatu aktivitas belajar dengan penuh kesadaran dan keterlibatan (Intaniasari & Utami, 2022).

Antusiasme dapat dimaknai sebagai kondisi di mana seseorang menunjukkan minat dan semangat yang kuat dalam upaya memenuhi keinginannya. Dalam konteks pendidikan, antusiasme belajar merujuk pada dorongan semangat yang muncul dari dalam diri peserta didik untuk secara aktif melibatkan jiwa dan raganya dalam kegiatan pembelajaran. Semangat tersebut mendorong peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap terjadinya perubahan sikap, peningkatan kemampuan, serta perkembangan potensi diri secara menyeluruh. (wangsa, satrya, heri, 2024)

Antusiasme belajar dapat dipahami sebagai perasaan senang yang muncul secara spontan dari dalam diri peserta didik maupun melalui pengalaman sebelumnya, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Antusiasme ditunjukkan melalui adanya perhatian, respon positif, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar tanpa adanya paksaan. Dalam konteks penelitian ini, indikator antusiasme peserta didik mencakup rasa senang untuk terlibat dalam pembelajaran, yang tercermin dari perhatian, respon, kemauan, konsentrasi, serta kesadaran dalam belajar. (Afdhal & Sugiman, 2017)

Menurut Sardiman (2011), antusiasme belajar dapat dikenali dari beberapa indikator perilaku peserta didik, seperti perhatian yang tinggi terhadap materi pelajaran, keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran, munculnya perasaan senang saat belajar, serta adanya ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Dalam pandangannya, semangat belajar merupakan refleksi dari dorongan internal peserta didik yang dapat memengaruhi keberhasilan belajar secara keseluruhan.

Antusiasme belajar tercermin dari komponen-komponen seperti perhatian yang terfokus, partisipasi aktif dalam diskusi kelas, semangat yang tinggi untuk memahami materi, serta ketekunan dalam menghadapi tantangan selama proses pembelajaran berlangsung. Ia menegaskan bahwa antusiasme bukan hanya bersifat sementara, melainkan berkaitan erat dengan motivasi jangka panjang peserta didik untuk mencapai tujuan akademik. (Uno, H. B. 2016).

Penelitian ini merumuskan indikator-indikator antusiasme belajar yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengukuran dan analisis. Indikator tersebut mencakup empat aspek utama, yaitu perhatian (fokus dan konsentrasi peserta didik terhadap materi pelajaran), partisipasi aktif (keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran seperti diskusi, tanya jawab, dan kegiatan kelompok), semangat atau rasa senang (sikap positif dan perasaan antusias saat mengikuti pembelajaran), serta ketekunan (kemauan untuk terus berusaha menyelesaikan tugas dan memahami materi meskipun menghadapi kesulitan). Keempat indikator ini dipilih karena secara komprehensif

merepresentasikan dimensi afektif dan konatif dari antusiasme belajar, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendukung yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. media berperan sebagai perantara informasi yang dapat membangkitkan pemikiran, memusatkan perhatian, serta menumbuhkan minat belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Penggunaan media visual terbukti dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. (Arsyad, 2020)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, informasi, atau materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik secara lebih efektif dan efisien. Secara konseptual, media dapat dipahami sebagai segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang berperan sebagai perantara dalam proses komunikasi pembelajaran, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. (Aulia et al., 2025)

Selain itu, media pembelajaran juga diartikan sebagai instrumen yang tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru, materi, dan peserta didik,

sekaligus mempermudah pemahaman konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam mengoptimalkan efektivitas, efisiensi, serta daya tarik proses pendidikan. (Febrina & Setiawan, 2024)

Secara khusus, media pembelajaran interaktif mengacu pada penggunaan alat dan sumber daya digital yang dirancang untuk memungkinkan adanya interaksi dua arah antara peserta didik dengan materi, guru, maupun sesama peserta didik. Media ini memanfaatkan teknologi modern untuk menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif. Karakteristik interaktif diwujudkan melalui pengintegrasian berbagai format seperti teks, audio, visual, video, serta fitur-fitur responsif yang memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik (Shoffa et al., 2021)

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai sarana yang berfungsi mempermudah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih menarik, kreatif, dan efektif. Pemanfaatan media, terutama media berbasis audio-visual, mampu memberikan dukungan yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. (Nurhasana, 2021)

Media dapat dipahami melalui tiga aspek utama: teknologi yang digunakan, sistem simbol yang dimiliki, serta kemampuannya dalam memproses informasi. Karakteristik paling mencolok dari suatu media adalah teknologinya, yang mencakup aspek mekanis dan elektrik yang menentukan

fungsi utama media tersebut, serta dalam beberapa kasus, memengaruhi bentuk dan tampilan fisiknya. (Kristanto, 2016)

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan ide. Tujuannya adalah untuk membangkitkan pikiran, perasaan, tindakan, minat, dan perhatian peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar dalam diri peserta didik. (Sugawara & Nikaido, 2014)

Media pembelajaran merupakan sarana non-personal yang digunakan oleh pendidik dan berfungsi penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. (Pope, 2005)

Lebih jauh, keberadaan media pembelajaran interaktif mendorong pergeseran dari paradigma pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered learning) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Melalui interaktivitas, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan juga terlibat aktif dalam eksplorasi, diskusi, pemecahan masalah, hingga pengambilan keputusan selama proses belajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kolaborasi, berpikir kreatif, dan literasi teknologi.

4. Media Sicerna

Media Sicerna merupakan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi sistem pencernaan kelas V Sekolah Dasar. Media ini mengintegrasikan beragam elemen multimedia, meliputi teks, gambar, ilustrasi visual, video, serta tautan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti komputer, tablet, dan smartphone.

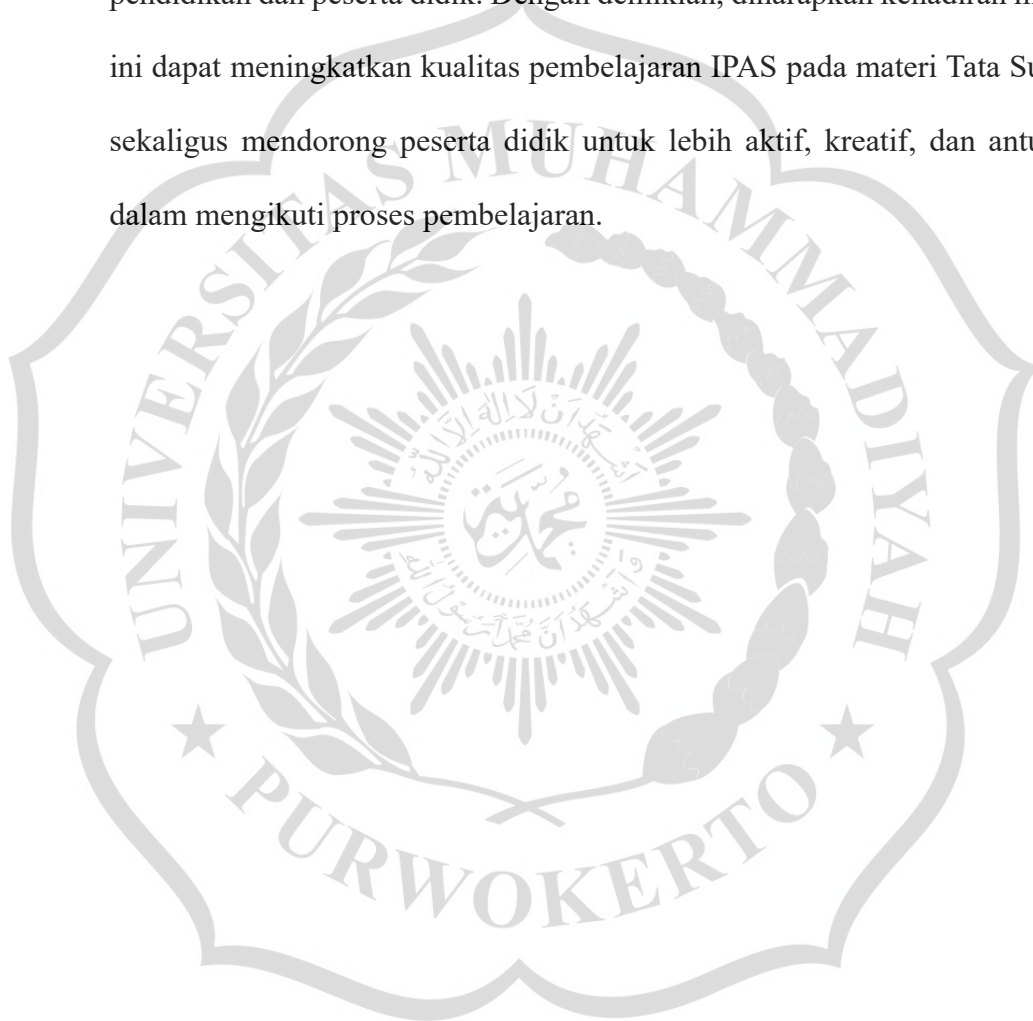
Pemanfaatan Canva sebagai platform utama memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik, interaktif, serta mudah diakses oleh peserta didik. Aspek interaktivitas media ini diperkuat melalui integrasi kuis dan permainan edukatif yang dikembangkan menggunakan Wordwall sebagai media pendukung. Kombinasi kedua platform tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Tujuan utama pengembangan Sicerna adalah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas yang berorientasi pada eksplorasi, analisis, dan pemecahan masalah terkait konsep Tata Surya. Kegiatan pembelajaran yang disajikan mencakup penyampaian materi, latihan interaktif, dan penugasan kolaboratif yang memfasilitasi kerja sama, diskusi, serta penyampaian gagasan secara sistematis dan logis.

Karakteristik utama Sicerna terletak pada sifatnya yang interaktif, visual, dan user-friendly. Setiap bagian media dilengkapi dengan navigasi dan tautan interaktif, memungkinkan peserta didik mempelajari materi sesuai alur

pembelajaran yang diinginkan. Desain visual yang menarik, dipadukan dengan unsur permainan edukatif, berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan kognitif maupun emosional peserta didik .

Validasi pengembangan Sicerna dilakukan melalui penilaian para ahli di bidang materi, media, dan bahasa, serta melalui umpan balik dari praktisi pendidikan dan peserta didik. Dengan demikian, diharapkan kehadiran media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS pada materi Tata Surya, sekaligus mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.



B. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah tabel hasil review *jurnal* yang relevan

Tabel 2. 1 . Penelitian yang Relevan

No	Judul Jurnal	Kesesuaian Hasil Penelitian	Perbedaan Dengan Penelitian
1	Pengembangan Aplikasi Sicerna Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik Kelas V SD Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. (Alika et al., 2025)	IPAS, Sistem Pencernaan Manusia, RnD Sicerna	Tidak membahas kreatifitas dan Antusiasme, Interaktif media
2	Pemanfaatan Apca (Aplikasi Canva) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kreativitas Peserta didik (Widyastuti, 2024)	Canva, Kreatifitas dan Minat	Belum ada wordwall dan gform.
3	The Influence Of Canva Media On Creative Thinking Skills In Science Learning Materials For Grade Iv Students Of Uptd Sd Negeri 122399 (Malau et al., 2025)	Media Canva, kemampuan berpikir kreatif	Belum ada wordwall, gform, dan antusiasme
4	Implementasi Game Interaktif Berbasis Inkuiri Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Antusiasme dan Kreativitas Peserta didik SD/MI. (Wahyudi et al., 2025)	IPA, Kreativitas, Antusiasme	Canva, wordwall, gform,
5	Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif. (Herawati et al., 2023)	Media Interaktif, Canva, Creatif, Motivasi	Fokus Pada Literasi, Bukan Antusiasme
6	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Capera Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V.(Ifadah & Bektiningsih, 2025)	Media pembelajaran interaktif, Canva, IPA, Sistem cerna	Belum memunculkan Kreativitas, dan antusiasme
7	Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Berbantuan “Canva” Terhadap Motivasi Belajar Dan Kreativitas Peserta didik Pada Materi IPA (Pelestarian Tumbuhan Dan Hewan) Putri Wahyuni(Wahyuni et al., 2023)	Canva, IPA, Kreativitas, Motivasi belajar	Belum memunculkan wordwall dan gform
8	The Effect Of Interactive Multimedia And Learning Styles On Students' Physics Creative Thinking Skill.(Yulianci et al., 2021)	Media interaktif, berpikir kreatif, IPA	Bukan canva, wordwall, dan gform, belum membahas antusiasme
9	Effectiveness of Using Canva-Based Learning Videos in Improving Critical Thinking Abilities of Elementary School Students: A Literature Study (Styowati, dina & Anggoro, 2025)	Media Interaktif Canva, Ipa, Peserta Didik Sd	Tidak Eksplisit Membahas Antusias Atau Kreativitas
10	Pengembangan Multimedia Interaktif “Math Undar” Untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Peserta Didik SD (Hijriyah Nurul & Jazuli, 2025)	Multimedia Interaktif, Keterampilan Berpikir Kreatif	Tidak Membahas Antusiasme Dan Bukan IPA, belum wordwall dan gform

Ditemukan adanya kesenjangan penelitian/GEP (Gap of Existing Problems) yang membuka peluang bagi peneliti untuk mengintegrasikan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dengan Wordwall sebagai sarana gamifikasi serta gform untuk melatih kemampuan berpikir kreatif melalui latihan soal. Potensi pengembangan penelitian ini terletak pada upaya kolaboratif dalam memadukan ketiga platform guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Keterbatasan pada aspek berpikir kreatif dan antusiasme.

Sebagian penelitian hanya fokus pada pemahaman konsep (Alika et al., 2025; Ifadah & Bektiningsih, 2025) atau literasi (Herawati et al., 2023), belum secara eksplisit mengkaji bagaimana media interaktif mendukung berpikir kreatif sekaligus antusiasme belajar.

Platform yang digunakan masih terbatas. Penelitian sebelumnya banyak menggunakan Canva saja (Widyastuti, 2024; Malau et al., 2025; Wahyuni et al., 2023), atau multimedia umum (Yulianci et al., 2021), belum mengintegrasikan Canva, Wordwall, dan Google Form dalam satu rangkaian media interaktif.

Materi IPA yang berbeda. Sebagian penelitian mengangkat tema selain sistem pencernaan (misalnya, pelestarian tumbuhan dan hewan oleh Wahyuni et al., 2023; atau matematika interaktif pada Math Undar). Artinya, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengembangkan media interaktif untuk materi sistem pencernaan manusia kelas V SD.

Fokus evaluasi terbatas. Beberapa penelitian menekankan hasil belajar kognitif saja (Styowati & Anggoro, 2025), belum menggali respon pengguna berupa insight, kesan, dan pengalaman yang lebih kualitatif.

C. Novelty (Kebaruan) pada Penelitian ini :

1. Integrasi multi-platform

Media Sicerna memadukan Canva, Wordwall, dan Google Form dalam satu kesatuan, sehingga menghadirkan visualisasi, gamifikasi, sekaligus evaluasi dalam pembelajaran IPA.

2. Fokus ganda: berpikir kreatif & antusiasme

Tidak hanya menekankan hasil belajar, tetapi secara eksplisit mengukur dukungan media terhadap kemampuan berpikir kreatif (fluency, flexibility, originality, elaboration) dan antusiasme belajar IPA.

3. Materi kontekstual: sistem pencernaan manusia

Mengisi celah penelitian dengan fokus pada materi abstrak sistem pencernaan manusia, yang selama ini menjadi salah satu topik sulit bagi peserta didik sekolah dasar.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah Gap penelitian penelitian sebelumnya belum banyak mengintegrasikan beberapa platform digital sekaligus, jarang yang fokus pada sistem pencernaan, dan belum menyoroti berpikir kreatif serta antusiasme secara bersamaan.

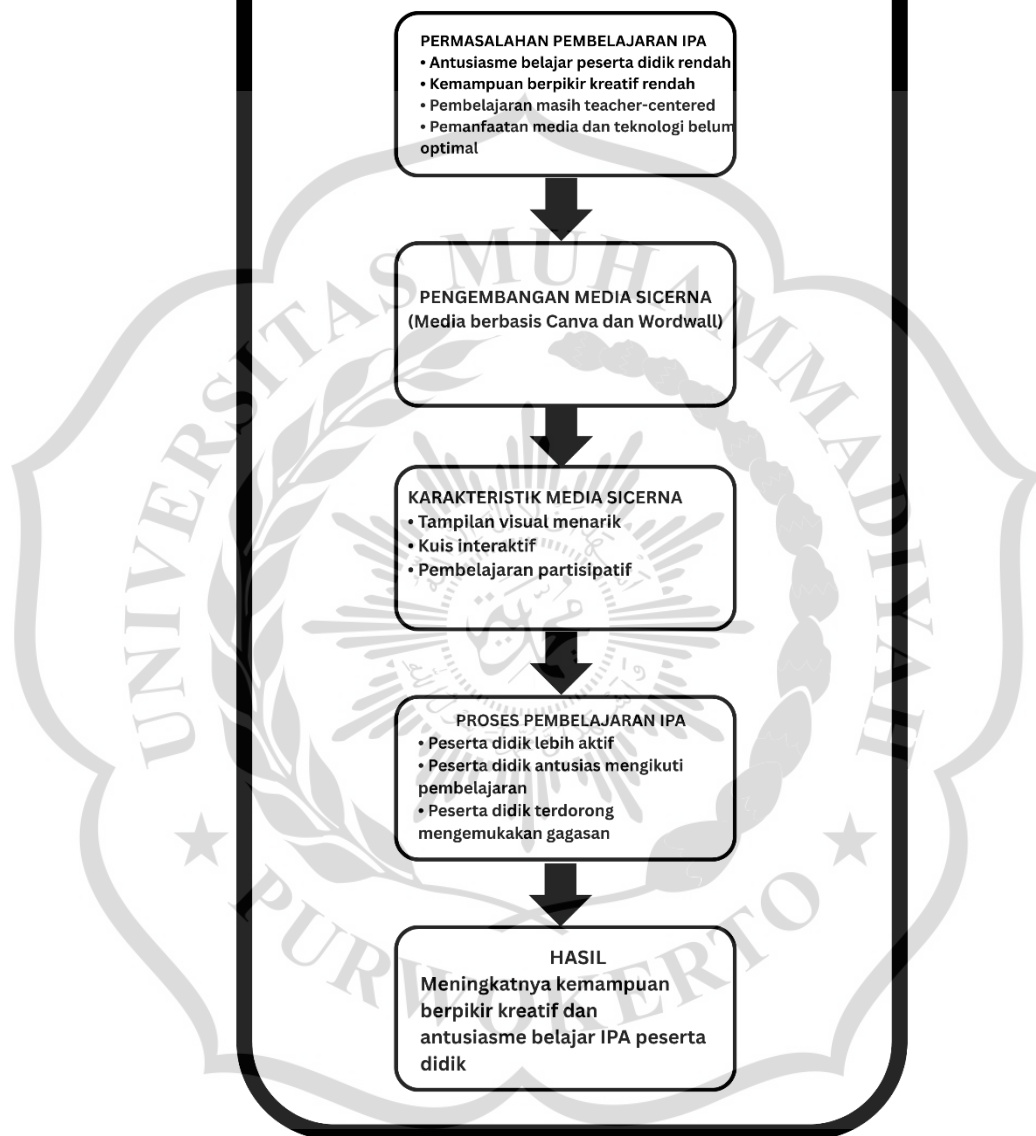
Novelty penelitian yaitu mengembangkan Media Sicerna berbasis Canva-Wordwall-GForm yang mendukung berpikir kreatif dan antusiasme belajar peserta didik IPA kelas V, serta melibatkan evaluasi berbasis respon pengguna.

D. Kerangka Pikir

Penelitian ini berangkat dari kondisi rendahnya minat serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. Selain itu, proses belajar di kelas masih didominasi oleh metode berpusat pada guru, sementara pemanfaatan teknologi pembelajaran oleh guru belum optimal. Untuk menjawab persoalan tersebut, dikembangkan media Sicerna, yaitu media yang menggabungkan kekuatan visual Canva dengan permainan kuis interaktif dari Wordwall sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif.

Melalui penggunaan media ini, peserta didik diharapkan lebih antusias dan terdorong untuk menghasilkan gagasan baru selama proses pembelajaran. Kerangka pikir ini diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital interaktif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar. Berikut bagan kerangka pikirnya.

Bagan Kerangka Pikir Penelitian



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir