

# PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATERI SENI RUPA MELALUI TEKNIK KOLASE

Sajidda Andani Rahmawati<sup>1</sup>, Fidel Amelia Sani<sup>2</sup>, Diana Ermawati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Muria Kudus

202133219@std.umk.ac.id<sup>1</sup>, 202133220@std.umk.ac.id<sup>2</sup>, diana.ermawati@umk.ac.id<sup>3</sup>

**Diterima:** 1 Juni 2024, **Direvisi:** 19 Juni 2024, **Diterbitkan:** 28 Juni 2024

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas belajar siswa menggunakan teknik kolase. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas III dengan jumlah 20 siswa di SD 03 Wergu Wetan. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus yang terdiri dari 2 pertemuan pada setiap siklusnya dengan fase perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 20% hingga 50% berada dalam kategori cukup. Dengan demikian peningkatan kreativitas belajar siswa kelas III melalui teknik kolase dapat dikatakan berhasil.

**Kata kunci:** Kolase; Kreativitas; Seni Rupa

## Abstract

This research aims to improve students' creative learning abilities using collage techniques. The research method used was classroom action research (PTK) using quantitative and qualitative approaches. The research subjects were 20 class III students at SD 03 Wergu Wetan. This research took place over 2 cycles consisting of 2 meetings in each cycle with planning, implementation, observation and reflection phases. The instruments used in this research include observation sheets and interview guidelines. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. The research results showed that from cycle 1 to cycle 2 there was an increase of 20% to 50% in the sufficient category. Thus increasing the learning creativity of class III students through collage techniques can be said to be successful.

**Keywords:** Collage; Creativity; Art

## PENDAHULUAN

Perkembangan yang terjadi di dunia pendidikan khususnya kurikulum dan materi banyak sekali mengalami perubahan. Akan tetapi perubahan kurikulum dan materi ini

saling berhubungan. Berjalannya proses pembelajaran akan terus bergantung pada kurikulum yang berlangsung (Nuraeni et al., 2023). Peningkatan kreativitas peserta didik merupakan salah satu manfaat yang signifikan

dari implementasi Kurikulum Merdeka dan Perangkat Pembelajaran Terbuka, bukan hanya tenaga pendidik tetapi juga peserta didik, mereka dituntut untuk berpikir kritis, berinovasi, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif. Kreativitas juga berpengaruh terhadap peningkatan nilai dimana kreativitas bisa masuk ke dalam akademik dan non akademik.

Siswa memang dituntut untuk lebih kreatif apalagi untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat dan kreativitas wajib dikembangkan karena mempunyai peran penting bagi perubahan kehidupan seseorang. Di era perkembangan global dan teknologi, peran guru tidak hanya sebagai penyampaian informasi, tetapi juga sebagai penggerak utama pembelajaran yang merangsang potensi kreatif siswa (Crisvin. et al., 2023). Guru harus lebih aktif dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran. Kemampuan anak yang berbeda membuat guru harus memberikan penanganan yang berbeda pada setiap siswa (Ermawati et al., 2022). Hal ini berlaku pada pemberian penanganan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu diciptakannya suasana belajar yang aman dan nyaman dapat membentuk motivasi siswa sehingga siswa dapat lebih kreatif. Kreatifitas dapat dikaitkan dengan pembelajaran seni karena kegiatan seni dapat membantu dalam pembentukan kreativitas, karena seseorang yang berimajinasi bisa menghasilkan sebuah produk ataupun karya (Setyaningrum & Hutami, 2021).

Salah satu bentuk pengembangan kreativitas siswa yakni dengan pembelajaran yang menarik karena dapat membangkitkan motivasi belajarnya, seperti pada pembelajaran seni kolase. Kolase dalam Bahasa Inggris "*collage*" berasal dari kata "*coller*" yang artinya merekat, secara istilah kolase adalah kreas aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan

teknik melukis dengan menempelkan bahan-bahan tertentu (Nur Insana et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas III di SD 3 Wergu Wetan pada tanggal 30 Mei 2024, permasalahan yang terjadi yaitu siswa kelas III masih kurang aktif dan kreatif dalam pembelajaran seni budaya terutama pada materi seni rupa. Tidak hanya keterampilan dan kreativitas yang diperlukan, namun juga perlu adanya motivasi dalam diri seorang siswa pada saat belajar mengenai seni budaya.

Kurangnya motivasi siswa dalam belajar yakni (1) rendahnya daya konsentrasi anak, (2) lebih senang mengobrol saat kegiatan pembelajaran. Kurang adanya minat dalam diri siswa dapat menyebabkan motivasi siswa untuk belajar juga berkurang (Fitriya et al., 2024). Berdasarkan observasi terhadap pembelajaran seni budaya, masih menggunakan metode ceramah yang menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan siswa cepat merasa bosan. Guru harus menggunakan model pembelajaran yang inofatif agar suasana pembelajaran lebih menarik. Hal tersebut sependapat dengan (Wijayanti & Deniyanti, 2020) bahwa diperlukan usaha yang membuat proses belajar mengajar yang lebih menarik dengan inofasi seperti penggunaan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa.

Salah satu teknik pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas belajar seni rupa yakni dengan melakukan teknik kolase. Proses pembelajaran melalui kegiatan kolase dengan bahan yang mudah didapatkan, menarik, dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat mendorong anak untuk lebih berekspresi terhadap hasil karya yang mereka buat. Kreativitas anak meningkat tampak dari sebagian besar anak sudah mampu membuat hasil karya sendiri dan membuat hasil karya

yang cukup rapi sehingga berada pada kriteria berkembang sangat baik.

Penelitian tersebut relevan dengan yang dilakukan oleh (Julfatujahra et al., 2022) berjudul “Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Teknik Kolase Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tindakan pada siklus II meningkat menjadi kriteria berkembang sesuai harapan 14,28%, kriteria berkembang sangat baik 85,71%. Jadi pada siklus II kreativitas anak meningkat menjadi 85,71%.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti tertarik menggunakan teknik kolase untuk meningkatkan kreativitas seni rupa siswa. Dengan menggunakan teknik kolase, pembelajaran akan lebih menarik, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan kreativitas siswa semakin meningkat (Puspitasari & Zultiar, 2018).

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi seni rupa melalui teknik kolase. Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai hal yang ditemukan serta mengembangkan kreativitas siswa dalam hal seni rupa.

## METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan kinerja dan hasil belajar (Sugiarni et al., 2021). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 Mei dan 31 Mei 2024. Pada model ini, terdiri empat tahapan yang berkaitan dengan satu sama lain, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi (Sukardi & Rozi, 2019). Materi pada penelitian ini yaitu teknik kolase pada mata pelajaran seni budaya di

kelas III semester 2 dengan jumlah siswa 20 yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi sebelum melakukan penelitian (Puspita, 2022). Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran seni budaya. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk foto sebagai bukti melakukan penelitian dan memperkuat data penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif untuk menentukan mean atau rata-rata. Dimana data yang dihasilkan berupa kualitatif dan kuantitatif (Sandy et al., 2023)

Instrument dalam penelitian ini berupa lembar kerja yang berisi gambar dan dibagikan pada setiap siklusnya. Di mana gambar yang terdapat dalam lembar kerja pada setiap siklusnya itu sama. Ketuntasan belajar klasikal digunakan untuk menilai tingkat pencapaian belajar siswa secara keseluruhan (Juliandi et al., 2018). Perhitungannya dapat menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Hasil skor ketuntasan belajar kemudian dicari rata-rata berdasarkan skala Likert yang disajikan sebagai berikut:

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

Keterangan:

F = frekuensi yang akan dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi

P = angka persentase

Kriteria skor penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel 1, sebagai berikut:

Tabel 1: Kriteria skor penilaian

No.	Name of Style	Function
1	0%-25%	Gagal
2	26%-50%	Cukup
3	51%-75%	Baik
4	76%-100%	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menjelaskan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SDN 03 Wergu Wetan, dengan focus pada peningkatan kreativitas belajar pada materi seni budaya pada siswa kelas tiga sekolah dasar. Penelitian ini mencakup berbagai kegiatan seperti observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru dan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini melibatkan 20 siswa, yang masing-masing memiliki tingkat kemampuan kreativitas belajar seni yang berbeda. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pembelajaran teknik kolase.

Pada seni rupa siswa dituntut untuk memiliki pola pikir yang kreatif, semakin

kreatif siswa maka semakin bagus seni yang dihasilkan. Upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada siswa melalui proses belajar mengajar lebih menarik, bermakna dan menyenangkan, menjamin partisipasi siswa secara maksimal dalam mengembangkan keterampilan berpikirnya (Mulyana et al., 2022). Melalui teknik kolase siswa belajar memerlukan ketekunan, ketelitian dan kerapian dalam membuatnya, sehingga kreatif siswa sangat diperlukan. Bahan yang digunakan sangat beragam, mulai dari bahan daur ulang maupun dari bahan baru.

Penelitian ini dilakukan menggunakan dua siklus yang berbeda, biasanya disebut dengan siklus 1 dan siklus 2. Namun, sebelum memulai tindakan sangat penting bagi peneliti untuk melakukan tahap prasiklus untuk mengumpulkan berbagai informasi awal dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data prasiklus materi seni budaya, masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi KKM, dengan nilai terendah yang diperoleh yaitu 40 dan nilai tertinggi 85. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, khususnya pada materi seni budaya. Hasil pemahaman siswa kemudian disajikan dalam bentuk tabel, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2: Data pemahaman konsep siswa

No	Indikator	Prasiklus	Siklus 1	Siklus II
1.	Mempunyai keindahan yang dalam	5 siswa (25%)	10 siswa (50%)	20 siswa (100%)
2.	Mempunyai daya imajinasi	7 siswa (35%)	15 siswa (75%)	20 siswa (100%)
3.	Rasa ingin tahu yang luas	12 siswa (60%)	17 siswa (85%)	20 siswa (100%)
4.	Menonjol dalam suatu bidang seni	1 siswa (5%)	5 siswa (25%)	17 siswa (100%)

Sumber: (Kholifah et al., 2024)

Berdasarkan hasil analisis kreatifitas belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut terjadi karena diterapkannya teknik kolase dalam pembelajaran sbdp materi seni rupa. Peningkatan kreativitas belajar siswa dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai tingkat ketuntasan diatas KKM. Secara umum, penelitian tindakan kelas dilaksanakan minimal 2 tahapan yakni siklus. 1 dan siklus 2. Apabila pada siklus ke-2 hasil yang diperoleh belum mengalami peningkatan, maka dilanjutkan kesiklus selanjutnya. Proses penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan pada setiap siklusnya yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Rohmah et al., 2024). Faktor terpenting dalam pemilihan media dan teknik pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Setyawan et al., 2023)

## **Siklus 1**

### ***Tahap Perencanaan***

Pada tahap ini peneliti menganalisis kesulitan siswa pada materi seni budaya, berpacu terhadap nilai yang didapatkan siswa. Hasil observasi yang peneliti dapatkan, nilai seni budaya kelas III paling rendah terdapat pada materi seni rupa. Kemudian peneliti merencanakan metode pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa. Teknik kolase dipilih oleh peneliti sebagai cara untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

### ***Tahap Pelaksanaan***

Kegiatan siklus 1 diawali dengan mengkondisikan siswa di kelas agar siap

menerima pembelajaran. Pembelajaran dimulai dengan memberikan pengenalan teknik kolase secara umum. Kemudian pada saat proses pembelajaran diberikan pertanyaan pemantik materi seni rupa mengenai teknik kolase. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembelajaran teknik kolase sangat bervariasi salah satunya yang umum digunakan potongan kertas origami. Potongan kertas origami tersebut peneliti gunakan sebagai bahan pengerjaan soal berupa gambar dalam siklus 1.

### ***Tahap Observasi***

Tahap observasi ini, peneliti mengamati proses pembelajaran siswa berdasarkan indikator materi yang ada. Pada siklus 1 ini siswa masih kesulitan dalam pengerjaan soal teknik kolase yang menggunakan bahan dari kertas origami. Kreativitas siswa masih kurang dalam hal kerapian menempelkan potongan kertas origami ke sketsa gambar yang ada pada siklus 1. Imajinasi siswa juga masih kurang pada pemilihan warna dan bentuk potongan kertas yang akan ditempelkan. Terdapat juga siswa yang masih mengerjakan soal secara asal-asalan, karena siswa tersebut tidak tertarik dalam bidang seni dan bahan yang digunakan sering siswa temui. Namun masih ada sebagian siswa yang tertarik pada proses pembelajaran ini, karena siswa tersebut menemukan situasi pembelajaran yang baru.

### ***Tahap Refleksi***

Hasil pembelajaran siklus 1 ditemukan beberapa kendala pada setiap indikator sebagai berikut.

Tabel 3: Refleksi pembelajaran siklus 1

No	Kendala Indikator	Skor	Tindak Lanjut
1.	Kurangnya kerapian menempelkan potongan kertas origami	50%	Pada siklus 2 peneliti mengajarkan siswa untuk focus dalam melakukan sesuatu.
2.	Kurangnya imajinasi dalam pemilihan warna dan bentuk	75%	Pada siklus 2 pemilihan bahan lebih bervariasi terutama warna dan bentuknya.
3.	Kurangnya minat anak dalam seni	25%	Pada siklus 2 peneliti melakukan asesmen diagnostik non kognitif.

## Siklus II

### Tahap Perencanaan

Pada siklus 2 peneliti mempersiapkan dan meneliti setiap kendala yang terjadi di setiap indikator yang ada di siklus 1. Hal ini bertujuan agar pembelajaran seni materi seni rupa menggunakan teknik kolase dapat berjalan lebih baik dan meningkatkan kreativitas hasil belajar siswa.

### Tahap Pelaksanaan

Peneliti memberikan pertanyaan pemantik seputar minat siswa dan melatih kefokusannya siswa melalui *ice breaking*, kemudian pengenalan bahan yang lebih bervariasi. Bahan yang lebih bervariasi seperti kain percak dan manik-manik.

### Tahap Obsevasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui teknik kolase. Terdapat 3 indikator yang mengalami kendala pada siklus 1, dari kendala ke-3 indikator tersebut pada siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 82,5% dengan kategori sangat baik.

### Tahap Refleksi

Berdasarkan tahap refleksi peneliti melakukan evaluasi terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Hasil yang ditemukan dari ke-4 indikator sudah mencapai ketuntasan.

Sehingga peneliti tidak melanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya, karena kreativitas belajar siswa sudah memenuhi nilai ketuntasan di siklus ke-2.

Pada setiap indikator mengalami peningkatan sebanyak 20% sampai 45% di siklus 1. Indikator yang mengalami peningkatan paling sedikit yakni terdapat pada indikator menonjol dalam suatu bidang seni dengan rata-rata peningkatan sebanyak 20%. Faktor yang mempengaruhinya yaitu tidak semua siswa kelas III tertarik atau kurang minat dengan pembelajaran seni. Minat tumbuh pada diri seseorang disebabkan karena adanya perhatian yang lebih terhadap suatu kegiatan atau objek yang ada di sekitarnya (Sari & Marzam, 2020). Sedangkan pada indikator rasa ingin tahu yang luas dan keindahan yang dalam mengalami peningkatan yang sama pada siklus 1 yakni dengan rata-rata sebanyak 25%. Indikator yang mengalami peningkatan paling signifikan yaitu terdapat pada indikator imajinasi yang tinggi dengan rata-rata peningkatan sebanyak 40%.

Dari hasil peningkatan yang terjadi pada prasiklus ke siklus 1 yang diakumulasikan sebanyak 20%-45% peneliti melanjutkan ke tahap siklus 2. Hal ini dikarenakan berdasarkan tabel presentase kenaikan peningkatan kreativitas belajar siswa dari prasiklus hingga ke siklus 1 berada dalam kategori cukup dan tidak memenuhi standar kompetensi. Pada

siklus 2 terdapat peningkatan sebanyak 20% hingga 50%.

Dalam penelitian ini hasil peningkatan kreativitas pembelajaran siswa melalui teknik kolase terdapat perbedaan peningkatan sebelum menggunakan teknik kolase dan sesudah menggunakan teknik kolase. Dalam meningkatkan kreativitas belajar anak memang perlu dilakukannya proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menarik. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (meningkatkan) yang mengatakan bahwa ketika pembelajaran itu menarik, anak dengan mudah menerima dan memahami apa yang dipelajarinya (Rahayu et al., 2020). Selain itu keterlibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran juga sangat berpengaruh. Hal ini terlihat dari peningkatan kreativitas belajar pada setiap siklusnya, Karena hasil dalam kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklusnya berbeda.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil kreativitas siswa. Hasil penelitian ini terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan sebanyak 20% hingga 50% berada dalam kategori cukup. Oleh karena itu penelitian dengan judul "Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Seni Rupa Melalui Teknik Kolase" dikatakan berhasil.

## REFERENSI

Crisvin., Asbari, M., & Chiam, J. V. 2023. Innovate to Liberate: Akselerasi Kreativitas Siswa dalam Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5),

hal. 8–12. Doi: <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i5.424>

Ermawati, D., Riswari, L. A., & Wijayanti, E. 2022. Pendampingan Pembuatan Aplikasi MAT JOYO (Mathematics Joyful Education) bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul. *Jurnal Solma*, 11(3), hal. 510–514. Doi: <https://doi.org/10.22236/solma.v11i3.9892>

Fitriya, A. N., Indriani, D. A., Setiani, F., & Ermawati, D. 2024. Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan Sd 1 Barongan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), hal. 205–211. Doi: <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.4910>

Julfatujahra, Maula, L. H., & Nurasiah, I. 2022. Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Teknik Kolase Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), hal. 877–883. Doi: <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2668>

Juliandi, B., Ibrahim, B., & Herlambang, S. 2018. Politik dan Konservatisme Islam: Indonesia dan Tunisia. *Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars*, 2, 913–921. Diakses secara online dari <http://proceedings.kopertais4.or.id/index.php/ancoms>

Kholifah, N., Aqsalita, W., Putri, M. B., & Ermawati, D. 2024. Upaya Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Kelas III SD melalui Media Corner Box Berbasis Kearifan Lokal. *Adi Karsa*, 15(1), hal. 57–63. Doi: <https://doi.org/10.51169/>

Mulyana, E., Suherman, A., Widyanti, T., & Supriatna, A. 2022. Implementasi Model Project Based Learning dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), hal. 25–32. Doi: <https://dx.doi.org/10.26418/skjpgi.v2i1.54119>

Nur Insana, S., Ismail, W., Marjuni, M., & Agusriani, A. 2022. Pengaruh Kegiatan

- Kolase Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(2), hal. 122–132. Doi: <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i2.1240>
- Nuraeni, W., Ermawati, D., & Riswari, L. A. 2023. Analisis Kemampuan Bernalar Kritis melalui Motivasi Belajar Matematika dalam Kurikulum Merdeka. *E-DuMath*, 9(2), hal. 117-124. Doi: <https://doi.org/10.52657/je.v9i2.2099>
- Puspita, J. A. D. 2022. Penerapan model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD. *Educenter*, 1(5), hal. 491–495. Doi: <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.168>
- Puspitasari, N. R., & Zultiar, I. 2018. Penggunaan Teknik Kolase terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun PAUD Warci Jaya Tahun Ajaran 2017-2018. *Utile Jurnal Kependidikan*, 4(1), hal. 48-53. Doi: <https://doi.org/10.37150/jut.v4i1.245>
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. 2020. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi*, 5(1), hal. 832–840. Doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Rohmah, T. N., Ermawati, D., & Santoso, D. A. 2024. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas II SD melalui Metode Jarimatika. *Jurnal Cendekia*, 8(2), hal. 1101–1111. Doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3126>
- Sandy, F., Adi Palangi, W., Liling, D., Putra Pratama, M., Studi, P., Pendidikan, T., Keguruan, F., & Pendidikan, I. 2023. Impelentasi Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Pendidikan Tinggi. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UKI Toraja*, hal. 111–117.
- Sari, D., & Marzam, M. 2020. Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Budaya Di Sma Negeri 1 Sumbar. *Jurnal Sendratasik*, 9(1), hal. 16-23. Doi: <https://doi.org/10.24036/jsu.v8i3.108138>
- Setyaningrum, F., & Hutami, H. A. 2021. Pembentukan Kreativitas melalui Pembelajaran SBDP Kelas IV pada Materi Melukis di SD Muhammadiyah Condongcatur. *Taman Cendekia*, 5(1), hal. 515–527. Doi: <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.9736>
- Setyawan, N. R., Wanabuliandari, S., & Ermawati, D. 2023. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan Model PBL Berbantu Media Papan Madu. *Fondatia*, 7(1), hal. 260–270. Doi: <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3177>
- Sugiarni, R., Septian, A., Juandi, D., & Julaeha, S. 2021. Studi Penelitian Tindakan Kelas: Bagaimana Meningkatkan Pemahaman Matematis pada Siswa? *Journal of Instructional Mathematics*, 2(1), hal. 21–35. Doi: <https://doi.org/10.37640/jim.v2i1.905>
- Sukardi, S., & Rozi, F. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Online Dilengkapi dengan Tutorial terhadap Hasil Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), hal. 97-102. Doi: <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i2.1066>
- Wijayanti, D. A., & Deniyanti, P. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means Ends Analysis terhadap Kemampuan Menalar Deduktif Mahasiswa Ditinjau dari Kemampuan Awal Representasi Matematis. *Journal of Medives*, 4(1), hal. 151-160. Doi: <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.899>