

# PENERAPAN TEKNIK KOLASE GUNTING BERBASIS LIMBAH KAIN PERCA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Rahmadini Isnani Widianari<sup>1</sup>, Chusna Apriyanti<sup>2</sup>, Vit Ardhyantama<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan,

E-mail : [dinirahma2811@gmail.com](mailto:dinirahma2811@gmail.com)<sup>1</sup>, [chusna.apriyanti@gmail.com](mailto:chusna.apriyanti@gmail.com)<sup>2</sup>, [vit.10276@gmail.com](mailto:vit.10276@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengukur efektivitas teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Arjowinangun; (2) mengidentifikasi faktor pendukung kreativitas siswa melalui teknik kolase gunting; dan (3) mengidentifikasi faktor penghambatnya. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *pra-eksperimental* dengan pengambilan sampel *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes, angket, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis menggunakan *paired t-test*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat peningkatan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* yakni nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ ; (2) faktor pendukung kreativitas mencakup suasana belajar, alat dan bahan, kesungguhan, panduan, motivasi, serta kerjasama antar siswa dengan presentase 86%; dan (3) tidak ada faktor penghambat, namun 14% siswa mengalami kesulitan dalam menentukan pola, memilih warna, dan menggunting kain perca.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Kolase, Limbah Kain Perca.

**Abstract:** This research aims to: (1) measure the effectiveness of the scissors collage technique using patchwork fabric waste in enhancing the creativity of fourth-grade students at SD Negeri Arjowinangun; (2) identify factors that support student creativity through this technique; and (3) identify factors that inhibit creativity. The research used a quantitative method with a pre-experimental design and purposive sampling. Data were collected through tests, questionnaires, and documentation and analyzed using prerequisite tests (normality and homogeneity) as well as hypothesis tests with paired t-tests. The results of the research indicated that: (1) there was a significant increase in creativity scores from pretest to posttest, with a significance value of  $0,00 < 0,05$ ; (2) factors supporting creativity included the learning environment, availability of tools and materials, student engagement, guidance, motivation, and peer collaboration, accounting for 86% of the responses; and (3) while there were no major inhibiting factors, 14% of students reported difficulties with pattern selection, color choice, and cutting patchwork.

**Keywords:** Creativity, Collage, Patchwork Waste.

## PENDAHULUAN

Kreativitas adalah kemampuan yang ditandai dengan menambahkan, mengubah, atau membentuk ide baru dari yang sudah ada sebelumnya atau bahkan menciptakan sesuatu yang belum pernah dibuat oleh manusia (Ardhyantama, 2020). Kreativitas juga dimaksudkan sebagai pendorong utama inovasi karena kemampuan berpikir kreatif menghasilkan ide-ide baru, solusi yang lebih baik, dan produk inovatif (Sunarto, 2018:108). Dalam bidang seni rupa, kreativitas menggabungkan elemen visual, warna,

dan bentuk secara unik dan ekspresif untuk menciptakan karya seni yang bermakna (Sternberg dalam Fakhriyani, 2016:195).

Kreativitas dapat diukur melalui beberapa indikator menurut Sitepu dalam Jasmine (2022) yaitu kemampuan berpikir secara lancar, kemampuan berpikir secara fleksibel, kemampuan berpikir dengan orisinalitas, dan kemampuan mengelaborasi. Kelancaran merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide atau gagasan tanpa kendala berarti. Fleksibilitas menunjukkan sejauh mana seseorang dapat menyesuaikan pemikiran dan ide-ide mereka dengan situasi atau masalah yang dihadapi. Orisinalitas mencerminkan kemampuan seseorang untuk menciptakan ide-ide yang unik dan berbeda dari yang sudah ada. Sedangkan elaborasi merupakan pengembangan ide lebih lanjut, menggali secara detail, dan memberikan wawasan yang lebih mendalam.

Namun, kreativitas siswa seringkali terhambat karena kurangnya imajinasi, dukungan, waktu, dan rasa percaya diri (Imannia, 2022). Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang mendukung serta dorongan positif dalam pembelajaran seni. Pendidikan seni dalam kurikulum memiliki peran penting dalam perkembangan siswa, terutama melalui mata pelajaran seni rupa (Ismiyanto, 2016:83). Pendidikan seni rupa membantu mengembangkan kreativitas, ekspresi diri, dan keterampilan teknis, serta meningkatkan penghargaan terhadap seni dan budaya. Pendidik harus mempunyai inisiatif mulai dari proses belajar mengajar sampai dengan penggunaan media agar peserta termotivasi, antusias, fokus, dan mudah memahami materi yang disampaikan (Alfath et al., 2021)

Berdasarkan pra-survei di lapangan, pembelajaran seni rupa belum mencapai perkembangan maksimal karena kurangnya inovasi dan eksplorasi teknik serta media yang digunakan. Siswa hanya menggunakan metode ceramah dengan media terbatas yakni menggunakan buku teks. Metode ceramah yang bergantung pada buku teks menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang fokus pada materi yang disampaikan oleh guru (Al Fath, 2022:1322). Untuk mengatasi hal ini, diperlukan metode atau teknik pembelajaran yang bervariasi. Salah satu teknik yang efektif untuk pembelajaran seni rupa di sekolah dasar adalah teknik kolase. Kolase adalah teknik menyusun berbagai elemen ke dalam satu bingkai untuk menciptakan karya seni baru (Syakir dalam Shalahudin, 2019:4).

Melalui pengamatan di SDN Arjowinangun teknik pembelajaran kolase belum diterapkan. Guru masih menerapkan teknik pembelajaran yang monoton dan kurang

bervariasi, sehingga inovasi siswa rendah dan kreativitas mereka kurang terangsang. Siswa tidak memiliki pemahaman atau pengalaman baru dalam menciptakan karya yang menarik dan beragam. Maka dari itu, diperlukan suatu dorongan dari guru berupa pengenalan teknik pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti pembelajaran kolase. Dorongan memiliki makna bahwa potensi kreatif siswa akan berkembang apabila terdapat dukungan dari lingkungan dan motivasi dari diri mereka sendiri untuk menciptakan sesuatu (Ardhyantama, 2020). Dengan ini diharapkan bahwa penerapan metode baru dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran modern (Al Fath, 2021).

Berbagai jenis kolase baik berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, umumnya dibuat dengan teknik yang beragam seperti teknik sobek, teknik potong, teknik rakit, teknik rekat, teknik jahit, teknik ikat dan teknik gunting (Shalahudin, 2019:6) Berdasarkan beberapa jenis teknik kolase tersebut penelitian ini berfokus pada teknik kolase menggunakan gunting. Teknik kolase gunting melibatkan pemotongan dan penyusunan potongan-potongan bahan untuk menciptakan karya seni dengan menggunakan gunting untuk memotong media atau bahan lain menjadi berbagai bentuk dan ukuran, lalu menyusunnya pada permukaan dasar. Teknik ini memberikan kebebasan kreatif yang melibatkan keterampilan motorik halus.

Penerapan teknik kolase gunting dalam penelitian ini menggunakan limbah kain perca sebagai bahan baku. Data dari Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) tahun 2022 menunjukkan limbah tekstil berkontribusi sebesar 2,54% terhadap total sampah nasional. Dengan memanfaatkan limbah kain perca, siswa tidak hanya mengembangkan kreativitasnya tetapi juga menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan. Maka dari itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan kreativitas siswa, menemukan solusi untuk memecahkan masalah, serta mengajarkan kepedulian lingkungan.

Penelitian mengenai masalah ini berbeda dari penelitian sebelumnya, karena penelitian ini berfokus pada teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca dengan nuansa tertentu yang belum dieksplorasi. Serta penggunaan limbah kain perca sebagai bahan utama memberikan dimensi baru dalam pembelajaran seni rupa khususnya karya kolase. Penelitian ini juga berfokus dalam mengeksplorasi dampak teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca dalam meningkatkan kreativitas melukis siswa. Dengan tujuan penelitian yakni mengetahui: 1) efektivitas teknik kolase gunting berbasis limbah kain

perca dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Arjowinangun, 2) faktor pendukung kreativitas siswa melalui teknik kolase gunting, dan 3) faktor penghambat kreativitas siswa.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian jenis *pra-eksperimental* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan di SD Negeri Arjowinangun Kecamatan Pacitan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, dan berlangsung selama 9 bulan mulai bulan November 2023 sampai bulan Juli 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Arjowinangun berjumlah 200 siswa dengan mengambil sampel secara *purposive sampling* yang diperoleh siswa kelas IV berjumlah 21 siswa. Peneliti dalam menentukan sampel mempertimbangkan karakteristik dan kemampuan peserta didik untuk mendapatkan informasi sesuai dengan tujuan penelitian. Variabel yang diteliti pada penelitian ini adalah variabel teknik kolase gunting (*X*) dan kreativitas siswa (*Y*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, angket, dan dokumentasi dengan Instrumen penelitian meliputi lembar tes, rubrik penilaian, dan kuesioner. Data yang diperoleh berupa data primer karena berasal dari responden secara langsung.

Penelitian ini menggunakan jenis tes tindakan yang berbentuk sketsa atau gambar. Dalam penelitian ini tindakan yang dilakukan siswa meliputi *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Instrumen rubrik penilaian kreativitas siswa didasarkan pada indikator menurut Sitepu dalam Jasmine (2022) yang terdiri dari 4 indikator kemudian dijabarkan dalam 20 butir pernyataan. Sedangkan instrumen angket (kuesioner) didasarkan pada aspek faktor pendukung dan penghambat kreativitas dari modifikasi pendapat para ahli yaitu diperoleh 6 aspek yang kemudian dijabarkan dalam 22 butir pernyataan angket. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji *paired t-test*, dengan menggunakan bantuan program *SPSS 21.0*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Efektivitas Penerapan Teknik Kolase Gunting Berbasis Limbah Kain Perca dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Arjowinangun untuk mengetahui efektivitas pembelajaran teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca dalam meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu dilaksanakan

pada hari Rabu tanggal 8 Mei 2024 diisi dengan melakukan *pretest* (pembuatan karya sebelum diberikan perlakuan). Kemudian hari Senin tanggal 13 Mei 2024 diisi dengan pembelajaran teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca dan dilanjutkan dengan pembuatan karya yang dilakukan siswa sesudah perlakuan (*posttest*), sekaligus pengambilan data kuesioner faktor pendukung dan penghambat kreativitas melalui penerapan kolase gunting. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan 3 x 35 menit. Berikut ini sampel hasil karya *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 1 Hasil Karya *Pretest* dan *Posttest*



Berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah penerapan teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca berikut adalah deskripsi statistik data tes hasil dari 21 siswa.

Tabel 2 Deskripsi Statistik Tes Hasil *Pretest* dan *Posttest*.

	N	Mean	Descriptive Statistic			Sum
			Std Deviation	Minimum	Maximum	
<i>Pretest</i>	21	60,24	8,8	42	77	1265
<i>Posttest</i>	21	88,05	6,58	77	99	1849

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai minimum pada *pretest* adalah 42, nilai maksimumnya 77, rata-rata skor adalah 60,24, dan standar deviasinya sebesar 8,80. Sedangkan nilai minimum hasil *posttest* adalah 77, nilai maksimumnya 99, rata-rata skor adalah 88,05, dan standar deviasi sebesar 6,58.

Sebelum melakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data memiliki distribusi normal, dengan data sampel yang berasal dari nilai *pretest* dan *posttest*. Sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Berikut ini pengolahan data yang dilakukan menggunakan *SPSS 21.0* menyesuaikan dengan pengambilan keputusan.

### Uji Normalitas

Pengambilan keputusan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* (N=21) menyatakan bahwa jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Data dianggap berdistribusi normal pada tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Hasil pengolahan data sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kategori		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
Hasil	Pretest	.156	21	.199*	.976	21	.855
	Posttest	.157	21	.193	.929	21	.131

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* data *pretest* sebesar  $0,855 > 0,05$  dan data *posttest* sebesar  $0,131 > 0,05$ , sehingga  $H_0$  diterima. Maka data penelitian dinyatakan normal.

### Uji Homogenitas

Peneliti menggunakan aplikasi SPSS Version 21 dengan menggunakan taraf signifikansi 5%. Dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi (sig) pada Based on Mean > 0,05, maka data homogen, dan berlaku untuk sebaliknya.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil <i>pretest</i> & <i>posttest</i>	Based on Mean	.890	1	40	.351	

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai signifikansi dari kolom *Based on Mean*  $0,351 > 0,05$ , maka data penelitian dinyatakan homogen.

### Uji Hipotesis

Uji *Paired t-test* dilakukan dengan pengambilan keputusan jika nilai sig (2-tailed) < 0,05, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah penerapan teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca, berlaku sebaliknya. Hasil uji *paired t-test* sebagai berikut.

Tabel 5 Uji *Paired t-test*

		Paired Samples Test				
		Paired Differences			t	df
Mea n	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
			Lower	Upper		

<b>Pair 1</b>	Pretest -	-	9.673	2.111	-	-	-	20	.00
	Posttest	27.8			32.21	23.40	13.1		0
		10			3	7	75		

Hasil uji *paired t-test* dari data sampel penilaian diperoleh nilai yang sama yakni signifikansi (2-tailed) = 0.000 < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas siswa antara sebelum dan setelah pembelajaran teknik kolase gunting. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan kreativitas siswa dalam penerapan teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca.

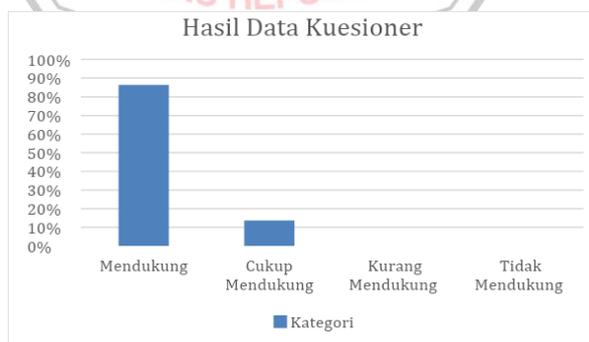
### Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Teknik Kolase Gunting Berbasis Limbah Kain Perca.

Sesudah melakukan proses pembelajaran, siswa diberikan kuesioner terkait dengan faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca. Berikut ini hasil pengolahan

Tabel 6 Hasil Persentase Kuesioner

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 88$	Mendukung	19	86%
2	$44 < X < 66$	Cukup Mendukung	3	14%
3	$22 \leq X < 44$	Kurang Mendukung	0	00%
4	$22 > X$	Tidak Mendukung	0	00%
Total			22	100%

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa faktor-faktor pendukung kreativitas siswa melalui pembelajaran teknik kolase gunting yang berada dalam kategori mendukung berjumlah 19 (86%) butir pernyataan, dan pada kategori cukup mendukung berjumlah 3 (14%) butir pernyataan. Apabila digambarkan dalam bentuk diagram batang, sebagai berikut.



Gambar i Diagram Perhitungan Hasil Kuesioner

### Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat dibuktikan bahwa “terdapat peningkatan positif mengenai kreativitas siswa kelas IV SDN Arjowinangun antara

sebelum dan setelah penerapan teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca”. Dibuktikan dengan hasil uji *paired t-test* yaitu nilai signifikan (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Jahra, (2022) dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa metode kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Ciseureuh.

Penerapan teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca menunjukkan beberapa faktor pendukung dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase sebesar 86% dari 19 butir pernyataan yang mencakup 5 aspek yakni *pertama* suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa nyaman dengan pembelajaran baru dapat meningkatkan kreativitas siswa seperti mengekspresikan ide-ide kreatif dalam menciptakan karya seni kolase. *Kedua*, persiapan alat dan bahan yang lengkap seperti kain perca, gunting, lem, krayon, dan alat tulis lainnya memungkinkan siswa untuk berkreasi secara bebas dan menciptakan karya seni yang inovatif dan menarik. *Ketiga*, kesungguhan saat memperhatikan guru dan kesungguhan dalam bereksplorasi dan menciptakan karya yang orisinal dan menarik,

*Keempat*, panduan dan motivasi guru mendukung kreativitas siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, dari mulai persiapan awal, menjelaskan prosedur membuat karya kolase, hingga tahap evaluasi. Motivasi diberikan dengan cara membuat siswa lebih aktif dan merasa terlibat serta bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. *Kelima*, kerjasama antar teman dilakukan siswa dengan saling berbagi ide, saling tukar menukar kain perca, menginspirasi satu sama lain, dan mengembangkan solusi kreatif untuk tantangan yang mereka hadapi.

Sedangkan dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca tidak terdapat faktor penghambat yang signifikan. Namun berdasarkan tabel 9 terdapat kategori “cukup mendukung” sebesar 14% dari 3 butir pernyataan. Butir pernyataan tersebut mencakup pada aspek teknik, dimana 13 siswa mengalami kesulitan data menentukan pola, 6 siswa mengalami kesulitan saat memilih warna, dan 10 siswa mengalami kesulitan saat menggunting dan menyusun kain perca.

Hal ini dapat diintegrasikan sebagai adanya sedikit kendala bagi sebagian siswa yang disebabkan karena kurangnya keterampilan motorik halus siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Wandi, 2019:357) menyimpulkan bahwa perkembangan kemampuan motorik halus sangat penting dalam meningkatkan kreativitas siswa. Maka

dari itu, pengajar perlu memberikan perhatian dan dukungan khusus pada siswa yang menunjukkan kesulitan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa teknik kolase gunting berbasis limbah kain perca menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas siswa. Terbukti dari hasil uji paired t-test dengan nilai signifikan (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Faktor pendukung kreativitas siswa dalam teknik ini mencakup suasana belajar, persiapan alat dan bahan, kesungguhan, panduan dan motivasi, serta kerjasama antar teman yang dibuktikan pada hasil persentase sebesar 86% dari 19 butir pernyataan. Meskipun tidak terdapat faktor penghambat yang signifikan, 14% dari 3 butir pernyataan menunjukkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menentukan pola, memilih warna, serta menggunting dan menyusun kain perca permukaan gambar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al Fath, A. M. (2021). Teams Games Tournament Assisted by Tic Tac Toe Media on the Effectiveness of Students in Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1287–1294. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.784>
- AL Fath, A.M (2022). Media Papan Kain Flanel Untuk Mencegah Kebosanan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Untuk Mendukung Program Go Green Di Sd Negeri Semanten. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(2), 1320–1325. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i2.11830>
- Alfath, A. M., Sujarwo, & Harun. (2021). The impact of educational practices in learning comics and video media on social science subjects as alternatives in a pandemic period. *Educational Administration: Theory and Practice*, 27(3), 1125–1132. <https://doi.org/10.17762/kuey.v27i3.257>
- Ardhyantama, V. (2020). Creativity Development Based On The Ideas Of Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 73–86. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i1.1502>
- Imannia. (2022). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Melukis Anak Melalui Media Pasir Warna di TK Al-Qur'an Al-Mujahidin Krui Pesisir Barat*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Ismiyanto, PC.S. (2016). Kurikulum Pendidikan Guru Seni Rupa: Implikasinya terhadap Peningkatan Kualitas Akademik dan Profesionalitas Guru. Semarang: Jurnal Imajinasi, Vol X(2) <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- Jahra, J. (2022). Making Collage Work in Learning of Elementary School: A study of student creativity. Sukabumi: *Journal of Innovation and Research in Primary Education*. 1(2), ISSN 2829-775X

- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Video Digital pada Pembelajaran Sejarah. <https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45894>
- Jasmine, N., & Supriatna, N. (n.d.). *MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH*. <https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45894>
- Shalahudin. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kreativitas MIS Nurul Yaqin Sungai Duren. Jambi: *Primary Education Journal*, 1(3), e-ISSN: 2598-2206
- Sunarto. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. Semarang: *Jurnal Refleksi Edukatika* 8 (2) p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>

