
KEMAMPUAN SISWA DALAM BERPIKIR KREATIF MELALUI MEDIA KOLASE PADA MATERI GAMBAR TIGA DIMENSI

Wiwik Wiyani¹ dan Nur Fajrie²

Universitas Muria Kudus^{1,2}
Email: wwiyani@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 15 Maret 2023

Direvisi: 10 Mei 2023

Disetujui: 5 Juli 2023

Keywords:

*Creative Thinking, Collage
Media, Three Dimension Picture*

Abstract

This study aims to analyze collage media in developing students' creative thinking skills on three dimension picture subject. This research is a qualitative descriptive study. This research conducted at SD Sidomukti, Pati City with data collection techniques through observation, interviews, documentation. Data analysis techniques are carried out by collecting data in the field, data reduction, data presentation, and conclusions and verification. The primary data sources are the classroom teacher and 4 students at SDN Sidomukti, Pati City, while the secondary data sources are obtained from documentation and research notes, as well as relevant books and journals related to this research. The data analysis used in this study is a qualitative narrative data analysis. The results of this study show that the ability of students to think creatively by making collages using dried leaves can be assessed by the assessment criteria, namely: fluent thinking, flexible thinking, original thinking, and detailing. Students' works are categorized as sufficient to develop creative thinking skills in students at SD Sidomukti, Pati Regency, because there are still students who have not been able to meet these criteria. In addition, in making collage art, visual elements and principles are not applied in making collage art.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media kolase dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi tiga dimensi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Sidomukti Kota Pati dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan pengumpulan data di lapangan, reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan dan verifikasi. Sumber data primer yaitu guru kelas dan 4 siswa di SDN Sidomukti Kota Pati, sedangkan sumber data sekunder didapatkan dengan dokumentasi dan catatan penelitian, serta buku dan jurnal relevan yang terkait penelitian ini. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis data naratif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dengan membuat karya kolase yang menggunakan bahan daun kering dapat dinilai dengan kriteria penilaian yaitu: berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan merinci. Karya-karya siswa dikategorikan cukup untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa di SD Sidomukti Kabupaten Pati karena masih terdapat siswa yang belum mampu memenuhi kriteria-kriteria tersebut. Selain itu, dalam membuat karya seni kolase kurang menerapkan unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip dalam membuat seni kolase.

PENDAHULUAN

Guru memegang peranan penting dalam mengajar. Guru yang kreatif yaitu yang mampu menggunakan berbagai variasi belajar ataupun pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya (Hanifah et al., 2022). Serta mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu dalam mengajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya, sehingga pembelajarannya lebih efektif dan efisien. Pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan pesat pada bidang kurikulum, metodologi, peralatan dan penilaian. Maka secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa perubahan yang terjadi merupakan pembaharuan dalam system pendidikan yang menyangkut semua aspek atau komponen yang ada.

Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berguna dalam kehidupan masyarakat banyak. Untuk memecahkan persoalan yang dihadapi sebagai upaya mencapai kemajuan memerlukan kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah, bahkan menghasilkan cara yang baru sebagai solusi alternatif (Lestari & Yudhanegara, 2013). Selaras menurut Astuti (2017) bahwa indikator siswa berpikir kreatif yakni salah satunya siswa aktif dalam mengungkapkan ide-ide kreatif guna memecahkan masalah.

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang dikuasai oleh siswa. Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru. Selain itu, berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan sudut pandang baru dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang telah dikuasai sebelumnya. Maka berpikir kreatif dapat diartikan sebagai pola

berpikir yang dapat menghubungkan atau melihat sesuatu dari sudut pandang baru (Widodo, 2016).

Kemampuan berpikir kreatif seharusnya dikembangkan dalam pembelajaran seni rupa. Dengan berpikir kreatif, seseorang mampu menghasilkan sesuatu yang berkualitas tinggi. Tanpa berpikir kreatif siswa hanya akan terfokus pada kemampuan kognitif saja. Selain itu, mengajar dengan kreatif mampu meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuat pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Kamis, 31 Maret 2022 di kelas IV SD Sidomukti menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sudah mulai terlihat. Namun hanya pada saat siswa tersebut melakukan diskusi kelompok, sehingga guru masih harus mengembangkan lagi kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut. Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang di peroleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif (Susanto, 2012). Lebih lanjut, Sunarto (2018) memaparkan bahwa kreativitas dalam pendidikan seni ditandai oleh kemampuan menguasai material, konsep serta teknik berkarya sehingga menemukan karya yang lain dari pada yang lain. Kreatif sendiri merupakan dasar seseorang untuk mengolah diri selalu pada posisi dinamis

Pada saat menjelaskan materi guru juga sudah mulai menggunakan media pembelajaran, tidak hanya memanfaatkan papan tulis atau menjelaskan materi sesuai buku paket. Guru juga sudah mulai terlihat mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar, meskipun tidak terlalu sering. Keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah maupun merespon apa yang telah disampaikan guru sudah mulai terlihat, meskipun masih terdapat siswa yang pasif saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada Kamis, 31 Maret 2022 di SD Sidomukti, wawancara dilakukan dengan guru kelas IV dan beberapa siswa kelas IV SD Sidomukti. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa dilakukan dengan metode ceramah dan praktik. Permasalahan yang

dihadapi hanya sebagian siswa yang memiliki keterampilan dan kreativitas untuk menyelesaikan masalah maupun berpendapat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Sidomukti belum terlihat sepenuhnya. Agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif maka media sangat dibutuhkan dalam membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011). Selain itu, media juga dapat membantu pemahaman konsep, meningkatkan keterampilan berkomunikasi, kecakapan hidup, berpikir kreatif, dan menanamkan karakter siswa (Indriasih et al., 2020; Naza et al., 2021; Putra et al., 2021; Setiawaty et al., 2018, Ulfa et al., 2020).

Media yang digunakan bisa berupa pembuatan kolase dari bahan-bahan alam yang akan digunakan dalam mengajar bisa diambil dari lingkungan kehidupan siswa itu sendiri, sehingga bahan tersebut mudah didapatkan. Seperti, biji-bijian, daun-daunan, maupun batu-batuan. Kolase merupakan kegiatan seni yang diwujudkan dengan cara menyusun dan merekatkan bahan alam, bahan buatan dan bahan bekas pada kertas bidang dasaran yang digunakan, sampai menghasilkan karya yang unik dan menarik (Ridayanti & Meidawaty, 2019).

Pembuatan kolase merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan perkembangan kreatifitas siswa, sehingga dalam membuat kolase siswa dapat melatih kesabaran, ketelitian, kejelian, dan kebersamaan. Sejalan dengan Palintan & Saria (2018) berdasarkan penelitian dengan metode kualitatif dengan judul "Penggunaan Media Kolase dalam Meningkatkan Kreativitas Anak". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat setelah dilakukan kegiatan kolase.

Kolase merupakan perkembangan lebih lanjut dari seni lukis. Dimana pada awal abad ke-20 para perupa sering menambahkan (menempelkan) unsur-unsur yang berbeda ke dalam lukisan mereka seperti potongan-potongan

kain, kayu ataupun kertas koran, namun memang ada perbedaan yang sangat signifikan antara seni kolase dan seni lukis (Wuryanto, 2018). Dengan demikian, kolase ialah gambar yang dibuat dari potongan kertas atau material lain yang ditempel.

Pembelajaran seni rupa dan prakarya dalam pengembangan kolase telah dilakukan ditingkat SD yang bertujuan untuk mengembangkan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Sidomukti menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dengan teknik kolase mendapatkan permasalahan, yaitu terdapat siswa yang tidak mau melaksanakan tugas atau tidak kompak dengan kelompoknya. Selain itu, terdapat pula tidak mengerjakan tugasnya sampai tuntas dengan alasan keterbatasan waktu. Berdasarkan uraian latar belakang, adapun tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis media kolase dalam merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa.

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan naratif. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap oleh individu atau kelompok sebagai berasal dari masalah sosial atau manusia (Creswell & Poth, 2018, hlm. 4). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Moleong, 2012: 5). Riessman (2008) memandang naratif sebagai bentuk analisis yang mengungkapkan bagaimana orang membangun makna melalui cerita. Sedangkan Czarniawska dalam Creswell (2018) mendefinisikan riset naratif sebagai tipe desain kualitatif yang spesifik yang "narasinya dipahami sebagai teks yang dituturkan atau dituliskan dengan menceritakan tentang peristiwa/ aksi atau rangkaian peristiwa/ aksi, yang terhubung secara kronologis".

Sumber data pada penelitian ini adalah siswa. Teknik pengumpulan data meliputi teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji credibility, transferability, dependability, dan confirmability. Adapun, teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Pada penelitian ini pembelajaran seni rupa siswa membuat kolase dari bahan daun-daun kering. Proses pembuatan seni kolase dari bahan daun kering pada siswa menggunakan pendekatan seni rupa supaya dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa, siswa dituntut paham konsep dan prosedur dalam berkarya, terutama dalam membuat karya seni kolase memerlukan keterampilan, ketekunan, dan ketelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Eragamreddy (2013) keterampilan berpikir kreatif memainkan peran penting dalam pengajaran dan pembelajaran, serta dalam membangun masyarakat yang lebih baik. Mengembangkan keterampilan berpikir adalah kunci keberhasilan pendidikan (Alrubaie dan Daniel, 2014); Berpikir kreatif mencakup proses kognitif yang multifaset dan hadir pada tingkat yang berbeda-beda pada setiap orang (Dilekçia & Karatay, 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut, pembelajaran seni rupa di SDN Sidomukti Pati menerapkannya pada siswa mereka untuk membuat kolase dari bahan daun-daun kering. Proses pembuatan seni kolase dari bahan daun kering pada siswa dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa, karena siswa harus tahu konsep dan prosedur dalam berkarya, terutama dalam membuat karya seni kolase memerlukan keterampilan, ketekunan, dan ketelitian.

Langkah-langkah dalam pembuatan seni kolase, yaitu sebagai berikut. Pertama, menyediakan alat dan bahan. Alat adalah benda yang digunakan untuk memudahkan suatu pekerjaan tertentu. Adapun alat-alat yang digunakan untuk kolase berbahan dasar sederhana (Solichah & Ayusari, 2017). Alat pemotong, penggaris, lem, kertas gambar, dan

pensil. Sedangkan bahan merupakan media yang digunakan untuk melengkapi kegunaan alat dengan sifat media yang habis pakai.

Kedua, membuat pola pada kertas A4. Apabila semua bahan sudah siap, siswa mulai membuat pola pada kertas A4 sesuai dengan objek yang di berikan atau membuat karyanya sendiri. Berdasarkan observasi yang dilakukan siswa membuat pola dengan imajinasi mereka sendiri. Adapun pola yang dihasilkan siswa yaitu berupa hewan dan tumbuhan yang ada di sekitarnya.

Ketiga, memotong daun kering. Setelah pola terbentuk, kegiatan siswa dilanjutkan dengan memotong daun-daun kering tersebut guna ditempelkan sesuai dengan pola yang telah dibuat. Berdasarkan proses pembuatan seni kolase dari bahan daun kering siswa SD Sidomukti membuat potongan daun terdiri dari berbagai macam bentuk seperti bentuk geometris dan lingkaran dengan berbagai macam warna daun kering, yang akan mereka kreasikan kedalam pola yang telah dibuat. Potongan yang peserta potong juga menyesuaikan dengan bentuk pola yang mereka buat.

Kempat, menempel daun kering. Proses ini adalah tahap yang di kerjakan setelah memotong daun kering secara menyeluruh seausai dengan yang di butuhkan. Kemudian potongan-potongan daun kering yang telah dipersiapkan sebelumnya dengan mengombinasikan berbagai warna daun, ditempelkan satu persatu kedalam pola. Siswa kelas IV di SD Sidomukti tersebut secara berkelompok memotong daun-daun kering yang telah disesuaikan dengan pola yang mereka buat.

Kelima, menutup pola secara keseluruhan dengan daun kering. Proses ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan setelah memotong daun kering kemudian daun kering di tempel ke dalam pola secara menyeluruh sampai menutupi semua pola yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian dikeringkan secara manual hingga lem benar-benar kering.

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2013: 111-113), komponen berpikir kreatif meliputi: Pertama, keterampilan berpikir lancar (fluency). Ciri-ciri keterampilan berpikir lancar,

yaitu mencetuskan banyak gagasan atau produk dengan menjawab lebih dari satu. Kedua, keterampilan berpikir luwes (*Flexibility*). Ciri-ciri keterampilan luwes, yaitu menghasilkan gagasan atau produk dengan mencari banyak alternatif. Ketiga, keterampilan Berpikir Orisinal (*Originality*). Ciri-ciri keterampilan orisinal, yaitu mampu mengungkapkan hal yang baru dan unik atau berbeda dengan yang disampaikan oleh guru. Keempat, keterampilan Merinci (*Elaboration*). Ciri-ciri keterampilan merinci, yaitu mampu mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambah atau merinci secara detail dari suatu objek sehingga menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, menunjukkan bahwa pendekatan seni rupa berbantuan media kolase sangat berpengaruh terhadap siswa kelas IV di Sekolah Dasar Sidomukti antara lain:

1. Kelancaran (*fluency*)

Pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila siswa dalam pembelajaran mudah memahami yang di sampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian siswa mampu marangsang kemampuan berpikir kreatif secara lancar, yaitu dengan membuat karya lebih dari satu yang berbeda dengan guru. Hasil ini didukung Munandar (2013: 111-113) Ciri-ciri keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

2. Keluwesan (*flexibility*)

Keluwesannya itu perlu apabila siswa dalam pembelajaran mudah memahami apa yang di sampaikan oleh guru saat pembelajaran. Kemudian dia langsung membuatnya mencoba tanpa di suruh oleh guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap siswa, siswa luwes dalam membuat kolase dan kreatifitas muncul dari anak itu sendiri, kemudian anak langsung mencobanya, meskipun masih terdapat siswa yang meniru cara yang disampaikan guru. Hasil ini didukung Munandar (2013: 111-113) ciri-ciri keterampilan luwes, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang lebih bervariasi,

dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternative atau arah yang berbeda-beda mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

3. Keaslian (*originality*)

Keaslian itu hasil karya dari anak yang dibuat sendiri atau baru. Serta memahami apa yang di sampaikan oleh guru saat pembelajaran, kemudian dia langsung membuatnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa, siswa mampu membuat karyanya sendiri sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas siswa sehingga hasil karyanya berbeda dari yang dicontohkan oleh guru. Hasil ini didukung Munandar (2013: 111-113) ciri-ciri keterampilan orisinal, yaitu mampu mengungkapkan hal yang baru dan unik. Memikirkan cara yang tidak lazim atau mengungkapkan diri, mampu membuat kondisi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

4. Merinci (*elaboration*),

Dalam proses berkarya siswa harus bisa berpikir kreatif secara merinci yaitu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk sehingga menjadi lebih menarik. Berdasarkan hasil penelitian siswa di dalam berkarya sudah berpikir secara merinci dengan penempatan objek yang sudah bagus dan serasi sehingga karya terlihat lebih menarik Hasil ini didukung Munandar (2013: 111-113) ciri-ciri keterampilan merinci, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambah atau merinci secara detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa pembelajaran seni kolase dengan menggunakan daun kering pada siswa kelas IV SD Sidomukti Kabupaten Pati mampu merangsang kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Karena semakin baik keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan berpikir kritis siswa, semakin baik pula hasil belajar kognitif mereka (Siburian, Corebima, & Saptasari, 2019), Hasil penelitian sejalan dengan yang dilakukan oleh peneliti di Desa Bakalan Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hadi (2020),

dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran SBDP di SDN Sukun 3 Kota Malang”. Dimana hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa guru lebih berfokus terhadap pembelajaran melalui pendekatan yang menculikan kreativitas anak, dimana anak dapat memunculkan ide-ide baru dalam pembelajaran seni rupa dan menumbuhkan kreatifitas anak dalam pembelajaran Seni rupa. Kemampuan berpikir kreatif dapat terangsang dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik (Hidayah et al, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penggunaan media kolase berdampak dalam merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Sidomukti Kabupaten Pati dimulai dari sebagai berikut; (a) Keterampilan Berpikir Lancar (*Fluency*); (b) Keterampilan Berpikir Luwes (*Flexibility*); (c) Keterampilan Berpikir Orisinal (*Originality*); dan (d) Keterampilan Merinci (*Elaboration*).

DAFTAR PUSTAKA

- Alrubaie, F., & Daniel, E. G. (2014). *Developing a Creative Thinking Test for Iraqi Physics Students. International Journal of Mathematics and Physical Sciences Research*, 2(1), 80-84. <https://doi.org/10.26808/ijmpsr.v2i1.80>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, P. (2017). Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Media Fotonovela. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 35–42. <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1783>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dilekçia, A., & Karatay, H. (2023). *The Effects of the 21st Century Skills Curriculum on the Development of Students' Creative Thinking Skills. Thinking Skills and Creativity*, 47, 101229. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.10129>
- Eragamreddy, N. (2013). *Teaching Creative Thinking Skills. International Journal of english language & translation studies*, 1(2), 124-145. <https://www.eltsjournal.org/archive.html>
- Hadi. 2020. Analisis Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran SBdP di SDN Sukun 3 Kota Malang. *Seminar Nasional PGSD Unikama*. 4: 1-9.
- Hanifah, Q. H., Wijayanti, A. R., Shofiyatun, S., & Setiawaty, R. (2022). Kemampuan Guru dalam Melakukan Variasi Belajar pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1(2019), 588–598.
- Hidayah, N. C, Ulya, Himmatul, & Masfuah, Siti. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematis. *Jurnal Education*, 7(4). 1368-1377. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1366>
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santoso. (2020). Pengembangan *E-Comic* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. Pengembanagn *E-Comic* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika*, 10(2). 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Lestari, K. E., & Mokhammad R. Y. 2013). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Naza, D. R. K., Fajrie, N., & Utaminingsih, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Menggunakan Model *Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media Ular Tangga. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 28–35. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6598>
- Palintan, A. T. A., & Saria, S. (2018). Penggunaan Media Kolase dalam

- Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Al-Athfal* Volume, 1(1), 1-9. <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/athfal/article/view/9>
- Primayana. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase. *Jurnal Agama dan Budaya. Jurnal Edumatsains*, 4(1), 91-100. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/544>
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pemprom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6061>
- Riessman, C. K. (2008). *Narrative methods for the human sciences*. SAGE Publications.
- Setiawaty, R., Wahyudi, A. B., Santoso, J., Sabardila, A., & Kusmanto, H. (2018). Stiker Ungkapan Hikmah Sebagai Media Pemartabatan Karakter Anak Didik di Lingkungan Sekolah Muhammadiyah. *Prosiding Seminar Nasional Al-Islam dan Kemuhammadiyah Multiperspektif-Islam*, 177-188.
- Siburian, J., Corebima, A. D., & Saptasari, M. (2019). *The Correlation Between Critical and Creative Thinking Skills on Cognitive Learning Results*. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19(81), 99-114. <https://doi.org/10.14689/ejer.2019.81.6>
- Solichah, S., & Ayusari, N. (2017). Keterampilan kolase (Cetakan ke-1). Yogyakarta: Indopublika.
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ulfa, N. A., Fakhriyah, F., & Fardhani, M. A. (2020). Model Mind Mapping Berbantuan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.17509/ejb.v2i1.26555>
- Widodo, A. et all. (2016). Analisis Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Melalui Project Based Learning. *EduHumaniora. Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(1), 82-95. <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/5125>
- Wuryanto, W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA). In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 1, pp. 239-247)*.