

**PEMANFAATAN BAHAN LIMBAH PLASTIK PADA PEMBELAJARAN KOLASE
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV DI UPTD
SD NEGERI 10 JULI KABUPATEN BIREUEN**

Raisa Amanda¹, Aida Fitri², Hasniyati³

^{1,2,3}Universitas Syiah Kuala

¹raisaamandaa02@gmail.com, ²aida@usk.ac.id, ³hasniyati@usk.ac.id

ABSTRACT

Creativity is one of the important abilities that need to be developed in elementary school students, especially in fine arts learning to help students express ideas and develop creative thinking skills. However, in practice, art learning still does not utilize materials in the surrounding environment as meaningful learning media so that student engagement in the learning process is not optimal. Initial conditions indicate that student creativity is relatively low, where 62% of students have not reached the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) of 70. This study aims to describe the process of utilizing plastic waste materials in collage learning and increasing the creativity of fourth-grade students of UPTD SD Negeri 10 Juli, Bireuen Regency. This study uses a qualitative approach with a descriptive research type. The research subjects were 21 fourth-grade students. Data collection techniques were carried out through observation and student performance tests. Data analysis techniques used the Miles, Huberman, and Saldana models which include data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study indicate that the use of plastic waste materials in collage learning can be implemented effectively through the stages of material preparation, the manufacturing process, and the completion of the work. Student creativity increased, as indicated by the percentages for each indicator: fluency (91.6%), flexibility (86.9%), originality (83.3%), and elaboration (78.5%), with an overall average of 85.1%, which is in the very good category. Therefore, it can be concluded that the use of plastic waste materials in collage learning can enhance the creativity of fourth-grade students and provide an engaging, active, and meaningful learning experience.

Keywords: plastic waste, collage, student creativity, fine arts learning

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran seni rupa untuk membantu siswa mengekspresikan ide serta mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Namun dalam praktiknya, pembelajaran seni masih kurang memanfaatkan bahan-bahan di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang bermakna sehingga keterlibatan siswa pada proses pembelajaran belum optimal. Kondisi awal menunjukkan bahwa kreativitas siswa tergolong rendah, dimana 62% siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran

(KKTP) sebesar 70. penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan bahan limbah plastik dalam pembelajaran kolase serta peningkatan kreativitas siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 10 Juli Kabupaten Bireuen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian 21 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes unjuk kerja siswa. Teknik analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan limbah plastik pada pembelajaran kolase dapat dilaksanakan dengan baik melalui tahapan persiapan bahan, proses pembuatan, hingga penyelesaian karya. Kreativitas siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh persentase pada setiap indikator kreativitas yaitu kelancaran 91,6%, kelenturan 86,9%, keaslian 83,3%, dan elaborasi 78,5% dengan rata-rata keseluruhan mencapai 85,1% yang berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan limbah plastik pembelajaran kolase mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas IV serta memberikan pengalaman belajar yang menarik, aktif, dan bermakna.

Kata kunci: limbah plastik, kolase, kreativitas siswa, pembelajaran seni rupa

A. Pendahuluan

Di era yang semakin berkembang, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu komponen penting bagi manusia untuk dapat menghadapi masa depan. Sektor pendidikan memiliki peran penting dalam menanamkan kreativitas dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sejak dini, terutama melalui mata pelajaran yang dapat mendorong ekspresi dan imajinasi, seperti seni. Pembelajaran seni bukan hanya bertujuan untuk mengembangkan estetika, tetapi juga membantu siswa dalam mengasah keterampilan berpikir kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, diperlukan

strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka secara optimal.

Proses pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar dengan lancar dan senang hati. Guru yang kreatif mampu menciptakan berbagai variasi belajar dalam proses pembelajaran (Hanifah, 2022). Standar pendidikan berhubungan dengan implementasi suatu pembelajaran yang mencakup panduan bagaimana sebaiknya proses pembelajaran dilakukan (Junaedi, 2019). Standar proses pembelajaran ini digunakan sebagai

pedoman guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV UPTD SD Negeri 10 Juli Kabupaten Bireuen, ditemukan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa masih tergolong rendah. Sebanyak 62% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70. Pembelajaran seni yang berlangsung masih cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan bahan-bahan dari lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang bermakna. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan kreativitas siswa dalam proses belajar.

Kolase merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran seni rupa yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. Kolase adalah karya seni dua dimensi yang dibuat dengan menempelkan berbagai bahan atau media pada permukaan yang telah disiapkan (Marcelina et al., 2023). Kegiatan ini mendorong siswa untuk bereksperimen dengan berbagai material dan menghasilkan karya yang unik sesuai imajinasi mereka. Penggunaan bahan limbah plastik sebagai media kolase dapat menjadi

alternatif yang inovatif, mengingat ketersediaannya yang melimpah di lingkungan sekitar sekaligus menanamkan kesadaran peduli lingkungan.

Pemanfaatan limbah plastik dalam pembelajaran seni memberikan nilai tambah tersendiri. Selain mengurangi limbah plastik di lingkungan, kegiatan ini melatih siswa untuk berpikir kreatif dalam mengolah bahan sederhana menjadi karya yang bernilai estetis. Rahmawati et al. (2024) menunjukkan bahwa teknik kolase efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi seni rupa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan bahan limbah plastik dalam pembelajaran kolase serta menganalisis peningkatan kreativitas siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 10 Juli Kabupaten Bireuen.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme dengan objek alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen

utama (Sugiyono, 2019). Penelitian deskriptif merupakan prosedur pemecahan masalah yang dilakukan dengan mendeskripsikan objek atau subjek penelitian berdasarkan apa yang dilihat dan didengar.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 10 Juli, Kecamatan Juli, Kabupaten Bireuen pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Januari 2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang, terdiri dari tujuh siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi dan lembar tes unjuk kerja. Menurut Dachliyani (2019), instrumen berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh informasi yang diperlukan. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek atau peristiwa di lapangan (Ardiansyah et al., 2023). Dalam penelitian ini digunakan observasi partisipan, yaitu peneliti ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran kolase berbahan limbah plastik. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi proses pembuatan kolase

dan observasi kreativitas, dinilai dengan empat kategori: sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Selain observasi, tes unjuk kerja digunakan untuk menilai kemampuan membuat kolase siswa sebagai perwujudan nyata dari keterampilan berpikir kreatif (Faiz et al., 2022).

Teknik analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (dalam Sugiyono, 2019) yang terdiri dari tiga tahap: (1) reduksi data, yaitu memilih dan memfokuskan data relevan; (2) penyajian data dalam bentuk naratif; dan (3) penarikan kesimpulan. Untuk mempermudah analisis data kualitatif, digunakan rumus persentase sebagai berikut: $P = (F/N) \times 100\%$, di mana P adalah angka persentase, F adalah frekuensi yang dicari persentasenya, dan N adalah jumlah frekuensi. Kriteria skor penilaian yang digunakan mengacu pada Rahmawati et al. (2024) disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 kriteria skor persentase

No.	Taraf keberhasilan	Kualifikasi
1.	0%-25%	Gagal
2.	26%-50%	Cukup
3.	51%-75%	Baik
4.	76%-100%	Sangat baik

Rahmawati et al. (2024)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2026 dan 17 Januari 2026 mencakup dua kali pertemuan pembelajaran dengan fokus materi kolase. Proses penelitian dilakukan di dalam kelas, dengan peneliti bertindak sebagai instrumen kunci yang melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa mulai dari persiapan alat, proses pengerjaan, hingga hasil karya. Data yang dikumpulkan berfokus pada kreativitas yang muncul saat siswa berinteraksi dengan bahan limbah plastik. Berdasarkan proses tersebut, hasil penelitian dipaparkan menjadi dua bagian utama.

1. Proses Pemanfaatan Bahan Limbah Plastik pada Pembelajaran Kolase

Proses pemanfaatan bahan limbah plastik dalam pembelajaran kolase berlangsung secara sistematis melalui lima tahapan utama: kesiapan alat dan bahan, pemahaman langkah dasar pembuatan kolase, pemilihan bahan limbah plastik, kemampuan menggunting, dan kemampuan menempel.

Pada tahap kesiapan alat dan bahan, sebagian besar siswa telah menunjukkan kesiapan yang positif

dalam mempersiapkan perlengkapan kerja. Sebagian besar siswa membawa gunting, lem, serta plastik bekas yang telah dikumpulkan dari lingkungan sekitar. Mandey et al. (2022) menyatakan bahwa prakarya merupakan kegiatan kerja manual yang memanfaatkan bahan dari lingkungan sekitar untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, pemanfaatan limbah plastik menunjukkan bahwa bahan yang sederhana dan mudah diperoleh dapat diolah menjadi media pembelajaran yang bermakna.

Pada tahap pemahaman langkah kerja, seluruh siswa pada umumnya telah memiliki pengetahuan mengenai langkah-langkah dasar membuat kolase. Sebagian besar siswa tidak langsung merekatkan bahan, melainkan terlebih dahulu memperhatikan gambar dasar dan merencanakan penempatan potongan. Menurut Muharrar dan Verayanti (dalam Azizah et al., 2022), tahapan pembuatan kolase meliputi merancang gambar, menyiapkan bahan, mengenalkan alat, membimbing penempelan pola sesuai kreativitas siswa, dan menjelaskan

letak yang tepat untuk menempel. Tahapan ini terbukti dapat diikuti oleh seluruh siswa meskipun dengan tingkat ketelitian yang berbeda.

Pada tahap pemilihan bahan, siswa tampak mengamati gambar terlebih dahulu sebelum menentukan bahan yang akan digunakan. Mereka mempertimbangkan kesesuaian warna, ukuran, dan ketebalan plastik dengan kebutuhan gambar. Rohmaniah dan Ramadhan (2019) menjelaskan bahwa material kolase yang beragam seperti kayu, kerang, daun, plastik, dan bahan bekas memiliki karakteristik unik yang dapat memperkaya tampilan karya. Dalam penelitian ini, keberagaman warna, tekstur, dan ukuran plastik mendorong siswa untuk bereksperimen secara visual.

Pada tahap menggunting, sebagian besar siswa mampu mengikuti garis pola dengan cukup baik meskipun terdapat variasi tingkat ketepatan. Plastik sebagai bahan kolase memiliki sifat yang berbeda dibandingkan kertas karena permukaannya lebih licin dan fleksibel, sehingga membutuhkan pengendalian gerakan yang lebih stabil. Perkembangan kemampuan terlihat ketika siswa mulai bekerja

lebih hati-hati dan mengurangi gerakan tergesa-gesa.

Pada tahap penempelan, sebagian besar siswa mampu menyusun potongan plastik secara berdekatan tanpa meninggalkan celah kosong yang terlalu besar. Paresti et al. (2017) menjelaskan bahwa prakarya sebagai ilmu terapan berkaitan erat dengan aktivitas pemecahan masalah dalam kehidupan nyata. Temuan ini menunjukkan bahwa selama proses berkarya, siswa tidak sekadar mengikuti instruksi, tetapi juga melakukan penyesuaian teknik berdasarkan kondisi bahan yang dihadapi.

2. Hasil Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Kolase

Kreativitas siswa dalam membuat kolase berbahan limbah plastik diamati melalui empat indikator utama mengacu pada *The Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT), yaitu kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) (Hamidah & Inganah, 2025).

Indikator kelancaran (*fluency*) memperoleh persentase tertinggi yaitu 91,6%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menghasilkan ide

dan melanjutkan proses pengerjaan kolase secara berkesinambungan. Siswa tidak hanya bergantung pada contoh tetapi bereksperimen dengan berbagai kemungkinan susunan material. Torrance (dalam Asmawati, 2017) menjelaskan bahwa kreativitas mencakup identifikasi kesulitan dan kemampuan menemukan berbagai solusi secara lancar.

Indikator kelenturan (*flexibility*) memperoleh persentase 86,9%, menunjukkan bahwa siswa mampu memodifikasi dan mengombinasikan bahan maupun teknik. Siswa menyesuaikan susunan potongan plastik ketika komposisi dirasa kurang proporsional, mengganti warna apabila tidak sesuai, serta mencoba variasi teknik penempelan. Darwanto (2019) menyatakan bahwa kreativitas berkaitan dengan kepekaan terhadap masalah dan kemampuan mengolah informasi secara terbuka. Hal ini terbukti dari kemampuan siswa mengubah strategi kerja secara adaptif.

Pada indikator keaslian (*originality*), persentase yang diperoleh sebesar 83,3%. Meskipun seluruh siswa mengerjakan objek yang sama, yaitu gambar pahlawan Soekarno, karya yang dihasilkan

menunjukkan perbedaan yang cukup jelas dalam hal pilihan warna, susunan potongan plastik, serta penekanan pada bagian-bagian tertentu. Munandar (dalam Riyanti, 2019) menegaskan bahwa kreativitas tercermin dari kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru atau berbeda. Variasi karya yang muncul menunjukkan adanya keunikan gagasan dan ekspresi individu dalam setiap karya.

Indikator elaborasi (*elaboration*) memperoleh persentase 78,5%, yang juga termasuk dalam kategori sangat baik, meskipun paling rendah dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan detail merupakan tahap yang relatif lebih menantang. Merpati et al. (2018) menyatakan bahwa kreativitas memungkinkan seseorang menghasilkan sesuatu yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Peningkatan elaborasi terlihat dari kemampuan siswa memperkaya detail karya, menyesuaikan strategi penempelan, serta meningkatkan kerapian dibandingkan tahap awal.

Rata-rata keseluruhan kreativitas siswa mencapai 85,1% yang berada pada kategori sangat baik. Dari 21 siswa yang diamati,

sebanyak 13 siswa berada pada kategori sangat baik, 7 siswa pada kategori baik, dan 1 siswa pada kategori cukup baik. Tidak terdapat siswa pada kategori kurang. Data lengkap kreativitas siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 hasil kreativitas siswa

N o.	Nam a	Kelanc aran	Kelent uran	Keasl ian	Elabo rasi	Tot al	Kate gori
1	AA	3	3	3	3	12	Baik
2	AZ	4	4	4	4	16	Sang at Baik
3	ANZ	3	3	3	3	12	Baik
4	AN	3	4	3	3	13	Sang at Baik
5	AAB	3	3	2	2	10	Baik
6	FAF	4	4	4	3	15	Sang at Baik
7	HN	4	4	4	4	16	Sang at Baik
8	HN	4	4	4	4	16	Sang at Baik
9	JS	4	4	4	4	16	Sang at Baik
10	JTU	4	3	3	2	12	Baik
11	KA	4	4	4	3	15	Sang at Baik
12	LN	4	4	4	4	16	Sang at Baik
13	MA	3	3	2	2	10	Baik

14	MF	3	2	2	2	9	Cuku p Baik
15	MR	4	3	3	2	12	Baik
16	MSA	4	4	4	4	16	Sang at Baik
17	NS	4	3	3	3	13	Sang at Baik
18	NA	4	4	4	4	16	Sang at Baik
19	RM	3	3	3	3	12	Baik
20	SN	4	4	4	4	16	Sang at Baik
21	SS	4	3	3	3	13	Sang at Baik
Persen tase (%)		91,6%	86,9%	83,3 %	78,5%	85, 1%	Sang at Baik

Hasil penilaian unjuk kerja juga memperkuat data observasi kreativitas. Kreativitas siswa tidak hanya tampak dalam proses berpikir dan pengambilan keputusan selama pembelajaran, tetapi juga terwujud secara konkret dalam komposisi, variasi warna, kerapian, serta detail visual karya kolase yang dihasilkan. Pada aspek komposisi bentuk, karya kategori sangat baik tampak proporsional dengan pembagian warna seimbang antara bagian topi, jas, dasi, dan kemeja. Pada aspek penggunaan warna, sebagian besar

siswa menunjukkan kombinasi warna yang serasi dan cukup variatif. Pada aspek kerapian menempel, sebagian besar siswa mampu menempelkan potongan plastik sesuai garis gambar tanpa banyak keluar batas.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan. Lu'ailli, Herlina, dan Cahaya (2021) menunjukkan bahwa kegiatan kolase mampu meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, Ramdhansyah (dalam Edys & Husain, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran kolase dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran seni. Aprillia et al. (2023) juga mengungkapkan bahwa pengelolaan pembelajaran seni rupa melalui kegiatan kolase efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa kolase berbahan limbah plastik efektif dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa.

Pemanfaatan sampah plastik dalam pembelajaran seni dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata (Rindiantika, 2021). Dengan

mengubah sampah plastik menjadi kolase, siswa memperoleh pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual. Pendekatan ini juga sejalan dengan konsep ekopedagogi, yaitu pendidikan yang menanamkan kesadaran lingkungan melalui kegiatan pembelajaran. Melalui metode ini siswa tidak hanya belajar seni, tetapi juga belajar menghargai dan menjaga lingkungan.

Faktor pendukung dalam penelitian ini meliputi penggunaan bahan limbah plastik yang mudah diperoleh, kebebasan siswa dalam mengekspresikan ide, serta bimbingan guru selama proses pembelajaran. Adapun faktor penghambat yang ditemukan antara lain keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan tingkat kesabaran dan keterampilan motorik siswa, serta karakteristik bahan plastik yang licin dan sulit ditempel. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Susanto (2017) yang menyatakan bahwa kreativitas siswa dapat terhambat oleh tekanan waktu dan keterbatasan dukungan dalam proses berkarya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 10 Juli Kabupaten Bireuen, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan limbah plastik dalam pembelajaran kolase dapat dilaksanakan secara efektif. Pembelajaran kolase berbahan limbah plastik memungkinkan siswa mengikuti tahapan kegiatan secara sistematis mulai dari persiapan bahan, proses pembuatan, hingga penyelesaian karya, sehingga tujuan pembelajaran seni rupa dapat tercapai secara optimal. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan bahan dari lingkungan sekitar mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna.

Penggunaan limbah plastik dalam pembelajaran kolase juga terbukti mendukung pengembangan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, menyesuaikan gagasan dengan ketersediaan bahan, menciptakan karya yang unik, serta mengembangkan detail karya sesuai dengan imajinasi masing-masing. Proses pembelajaran tidak hanya

berfokus pada hasil akhir karya, tetapi juga memberikan pengalaman eksploratif yang mendorong siswa berpikir kreatif dan mandiri. Dengan demikian, pemanfaatan limbah plastik dalam pembelajaran kolase tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran seni, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 10 Juli Kabupaten Bireuen.

Sebagai upaya pengembangan pembelajaran, guru disarankan untuk memanfaatkan bahan limbah plastik sebagai alternatif media pembelajaran seni rupa, khususnya pada kegiatan kolase, karena mampu melibatkan siswa secara aktif serta mendukung pengembangan kreativitas. Guru juga perlu memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan bahan sesuai dengan kemampuan masing-masing agar potensi kreativitas dapat berkembang secara optimal. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan ramah lingkungan melalui penyediaan fasilitas serta kebijakan yang mendorong penggunaan bahan daur ulang dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jenjang pendidikan, variasi tema kolase, maupun penggunaan jenis bahan daur ulang lainnya, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pembelajaran seni berbasis lingkungan. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan bahan limbah terhadap peningkatan kreativitas siswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, E., Retno, W. & Fahmi. (2023). Pengelolaan Pembelajaran Seni Rupa Melalui Kegiatan Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 1(2). DOI: <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.663>
- Ardiansyah, Risnita & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. DOI: <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak Luluk Asmawati PGPAUD FKIP. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1). <https://doi.org/10.21009/JPUD.111>
- Azizah, S. N. et al. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggunakan Media Kolase di Kelompok B TK Aisyiyah Kauman Metro. *Indonesian Journal of Islamic Age Education (IJIGAEd)*, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i2.4743>
- Dachliyani, L. (2019). Instrumen yang Sahih: Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat (Evaluasi Pembelajaran). *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 57-65. <https://doi.org/10.58917/ijme.v3i1.100>
- Darwanto. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (Pengertian dan Indikatornya). *Jurnal Eksponen*, 9(2), 20–26.
- Edys, I. Husain. M. S. (2022). Kemampuan Peserta Didik dalam Membuat Karya Seni Kolase dengan Menggunakan Media Kain Perca Bagi Kelas X Tata Busana Smk Negeri 5 Bulukumba. [Doctoral Dissertation, Fakultas Seni Dan Desain]. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/24224>

- Faiz, A. et al. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), dan Evaluasi (Evaluation) dalam Pendidikan. *Jurnal Education and development*, 10 (3), 492-495. DOI: <https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.3861>
- Hamidah, F. N., & Inganah, S. (2025). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Jendela Matematika*, 3(02), 165-172. DOI: <https://doi.org/10.57008/jjm.v3i02.1673>
- Hanifah, Q. H. et al. (2022). Kemampuan Guru dalam Melakukan Variasi Belajar pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1, 588-598.
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran yang Efektif. *Journal Of Information System, Applied Management, Accounting And Research*, 3(2).
- Mandey, L. J. et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prakarya untuk Siswa Kelas VII SMP Advent Unklab. *Jurnal PETIK*, 8(2). DOI: <https://doi.org/10.31980/petik.v8i2.1262>
- Marcelina, L., Desyandri, & Mayar, F. (2023). Teori Menempel pada Seni Rupa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2). DOI: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1003>
- Merpati, T. Lonto, A. L., & Biringan, J. (2018). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro. *Jurnal Civic Education*, 2(2), 62–68. DOI:10.36412/ce.v2i2.772
- Paresti, S. et al. (2017). *Buku Guru Prakarya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahmawati, S. A. et al. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas III pada Materi Seni Rupa Melalui Teknik Kolase. *Jurnal Mentari*, 4(1). DOI: <https://doi.org/10.60155/mentari.v4i1.432>
- Rindiantika, Y. (2021). Pentingnya Pengembangan Kreativitas dalam Keberhasilan Pembelajaran: Kajian Teoretik. *Jurnal Intelegensia*, 6(1), 53–63.
- Riyanti, B. P. D. (2019). *Kreativitas dan Inovasi di Tempat Kerja*. Jakarta: Unika Atma Jaya.
- Rohmaniah, C. & Ramadhan. (2019). *Referensi Gambar Mewarnai, Kolase, Montase, Mozaik dan Aplikasi*, ed. Pontianak: PGRI Prov Kalbar.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.