

PEMANFAATAN KOLASE SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS 3 SD 1 PEGANJARAN

Wasis Wijayanto, Claudia Prameswari, Ajeng Prastiana Pratiwi
Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Diterima : 20 November 2024

Disetujui : 15 Desember 2024

Dipublikasikan : Januari 2025

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan kolase sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 3 SD 1 Pegunungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran seni budaya di SD 1 Pegunungan, serta mengeksplorasi kreativitas siswa dan hasil karya mereka dalam pembuatan kolase pada mata pelajaran seni budaya di kelas 3. Kegiatan seni budaya dan prakarya (SBdP) memegang peranan penting dalam mengasah keterampilan seni siswa, salah satunya melalui kolase. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif naratif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran melalui teknik kolase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kolase sebagai media pembelajaran efektif dalam memfasilitasi peningkatan kreativitas siswa, terutama dalam kemampuan berpikir fleksibel, orisinalitas ide, dan keterampilan elaborasi. Proses ini tidak hanya mendukung siswa untuk menghasilkan karya seni tetapi juga memperkuat rasa percaya diri mereka dalam berekspresi melalui seni.

Kata kunci : kreativitas, alat pembelajaran, kolase

Abstract

This research focuses on the utilization of collage as a learning tool to improve the creativity of grade 3 students of SD 1 Pegunungan. This research aims to find out the process of learning cultural arts at SD 1 Pegunungan, as well as exploring students' creativity and their work in making collages in cultural arts subjects in grade 3. Cultural arts and crafts (SBdP) activities play an important role in honing students' artistic skills, one of which is through collage. This research was conducted using a narrative qualitative approach, with data collection through observation, interviews, and documentation. This research aims to identify the improvement of students' creativity in the learning process through collage techniques. The results show that the use of collage as a learning medium is effective in facilitating the improvement of students' creativity, especially in flexible thinking ability, originality of ideas, and elaboration skills. This process not only supports students to produce artworks but also strengthens their confidence in expressing through art.

Keywords: creativity, learning tool, collage

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam mencerdaskan generasi muda Syefriani et al., (2019). Untuk memastikan bahwa pendidikan dilakukan dengan benar dan efektif, diperlukan kajian mendalam tentang

metode pendidikan. Pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan sumber daya seseorang Sari et al., (2024). Pendidikan merupakan bagian yang paling penting dalam aspek kehidupan tiap individu. Pendidikan dapat mengembangkan kemampuan intelektual

serta karakter pada tiap individu guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kegiatan mendidik dapat dituangkan dalam bentuk muatan mata pelajaran yang diterapkan dalam penerapan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan juga berkreasi. Salah satu muatan mata pelajaran berbasis pengetahuan dan keterampilan yaitu Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Peraturan Pemerintah Nomor 32 Pasal 77 tahun 2013 menetapkan bahwa mata pelajaran SBdP harus menjadi bagian dari kurikulum sekolah dasar Chairunissa et al., (2024).

Pendidikan SBdP di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk sikap, kemampuan berkarya, dan semangat siswa Nuzla Rizkia Rahma et al., (2023) Ki Hajar Dewantara dalam kajian Ruja & Wahyu (2020) mengatakan bahwa karena pendidikan bersifat multibahasa, multidimensi, dan multibudaya, pendidikan seni budaya dan prakarya merupakan komponen penting dalam pembentukan kepribadian siswa. Menurut Pasal 37 Ayat 1 Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran SBdP sangat penting karena memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), yang ada di sekolah dasar, adalah salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Sebagaimana didefinisikan dalam standar pendidikan nasional, SBdP terdiri dari tiga kategori, yaitu seni musik, seni rupa, dan seni tari Safariah & Rafni Fajriati (2023).

Kreativitas adalah salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak (Alhaya & Jumiatin 2022; ahmawati, R. D., & Atmojo, S. E. 2022). Kreativitas mengacu pada penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi atau masalah tertentu. Kreativitas adalah kemampuan berkreasi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin kompleks, kreativitas menjadi masalah yang semakin menarik untuk diperhatikan. Kreativitas membantu orang menjadi lebih

baik sebagai bagian dari diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan cepat, spontan, dan bebas adalah definisi kreatif. Menurut Hurlock, 1978, p. 3 dalam kajian Khasanah & Ichsan (2019), kreativitas adalah proses mental yang unik yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik. Mereka yang kreatif adalah mereka yang sangat ingin tahu, kreatif, dan penuh imajinasi. Mereka juga selalu terbuka terhadap hal-hal baru dan tidak biasa, dan mereka bersikap natural (asli), lentur (fleksibel), dan suka berbicara Rahayu & Heryani (2019).

Menurut F. Hidayanti (2016:4) dalam kajian Putri & Suprayitno (2022) untuk mendukung profesionalisme, pengetahuan dan keterampilan seni rupa guru di sekolah dasar harus ditingkatkan lagi. Salah satu jenis seni rupa adalah kolase, montase, dan mozaik. Sesungguhnya, jenis karya seni rupa ini biasanya dibuat oleh tenaga pendidik. Kolase, mozaik, dan montase adalah beberapa jenis seni rupa yang kurang diperhatikan dan bahkan kurang diketahui oleh masyarakat umum. Ini karena tiga jenis seni rupa ini masih digolongkan sebagai seni lukis, patung, dan gambar. Sumanto (2012:93) dalam kajian Sakdiah (2020) Kolase berasal dari bahasa perancis (Collage) yang berarti merekat. Bahan-bahan yang dapat ditempelkan dalam pembuatan kolase termasuk bahan alam seperti kulit batang pisang, daun, ranting, bunga, kerang, batuan, dan bahan olahan seperti kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik sendok es krim, sedotan minuman, logam, karet, dan bahan bekas seperti kertas koran, kalender, majalah, tutup botol, dan bungkus makanan. Beberapa dari berbagai bahan tersebut dapat dikategorikan sebagai sampah organik atau anorganik (Aryana et al., 2022; Ratri, M. A., & Atmojo, S. E. 2024).

Berdasarkan temuan dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas 3 di SD 1 Pegunungan pada 19 Oktober

2024, pada mata pembelajaran SBdP terlihat bahwa siswa kelas tiga memiliki banyak ide, tetapi mereka kadang-kadang kesulitan untuk menggambarannya, begitu juga dengan kreativitas. Banyak siswa masih gagal memanfaatkan kreativitas mereka untuk menghasilkan hasil pembelajaran. Pada dasarnya, mereka terlihat sangat kreatif dan inovatif, tetapi ada beberapa siswa yang sulit memasukkan ide-ide mereka ke dalam karya mereka. Agar mereka menjadi kreatif, mereka perlu didorong dan dimotivasi. Salah satu faktor yang menyebabkan pengatahuan mereka tentang pembuatan tugas masih dianggap rendah adalah dorongan guru atau wali kelas Dewi et al., (2024).

Penelitian terdahulu yang mendasari penelitian ini adalah penelitian dari S. A. Rahmawati et al., (2024) dengan judul “Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Seni Rupa Melalui Teknik Kolase”. Studi ini meneliti bagaimana teknik kolase dapat meningkatkan kemampuan belajar kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dari Khasanah & Ichsan (2019) yang berjudul “Meningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase pada Anak”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa kreatif anak sebelum kegiatan kolase dilakukan, bagaimana kegiatan tersebut dilakukan, dan seberapa besar kreativitas anak meningkat setelah kegiatan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan kelas kolaboratif model Kemmis dan McTaggart digunakan dalam penelitian ini. Selanjutnya penelitian dari Harahap (2021) dengan judul “Penggunaan Media Kolase dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Iv Sdn 117478 Simatahari Kecamatan Kotapinang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 117478 Simatahari Kecamatan Kotapinang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih kreatif selama siklus

pembelajaran tematik. Salah satu dari dua puluh siswa menerima nilai rata-rata 64,5 pada tes awal. Kemudian, nilai mereka meningkat dari 67,5 menjadi 72 pada tes I, dan dari 50% menjadi 85% pada tes II.

Berdasarkan latar belakang masalah sebelumnya, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Kolase Sebagai Alat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Siswa Kelas 3 SD 1 Peganjaran”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran seni budaya yang ada di SD 1 Peganjaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa dan mengeksplorasi hasil karya peserta didik dalam pembuatan kolase pada mata pelajaran seni budaya di kelas 3 SD 1 Peganjaran. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran seni budaya dan apresiasi mereka terhadapnya. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau acuan untuk penelitian berikutnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan naratif. Menurut Haryono (2023), penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang aspek-aspek seperti perilaku, pandangan, tindakan, motivasi, dan lainnya yang dialami subjek penelitian. Ini dicapai dengan mendeskripsikannya dengan kata-kata, tulisan, atau bahasa dalam lingkungan alami sambil menggunakan berbagai teknik alami. Pendekatan kualitatif dalam penelitian menekankan pemahaman yang mendalam melalui data deskriptif dan non-numerik, menggunakan metode seperti wawancara mendalam, analisis isi, dan observasi M. Fathun Niam et al., (2024). Penelitian kualitatif naratif adalah jenis penelitian yang berbentuk narasi dan menceritakan secara rinci rangkaian peristiwa yang terjadi Waruwu (2024). Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan bagaimana siswa belajar seni budaya dan membuat kolase

dalam mata pelajaran seni budaya di kelas 3 SD 1 Peganjaran.

Metode naratif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena pemanfaatan kolase secara mendalam, dengan fokus pada pengumpulan data yang bersifat narasi dan rinci mengenai hasil karya kolase siswa. Selain itu, penelitian ini menekankan pada pengalaman subjektif siswa, di mana kreativitas yang melibatkan ekspresi individual sulit diukur secara kuantitatif Nartin, S. E et al., (2023). Penelitian ini juga memerlukan pemahaman kontekstual mengenai faktor sosial, budaya, dan lingkungan belajar siswa di SD 1 Peganjaran, yang dapat mempengaruhi kreativitas mereka. Dengan metode kualitatif, peneliti dapat mengumpulkan data melalui berbagai teknik, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta menganalisisnya dengan fleksibilitas untuk menggali temuan yang bersifat dinamis dan kompleks, seperti respon siswa

selama kegiatan kolase dan peran guru dalam memfasilitasi kreativitas siswa.

Prosedur penelitian ini dimulai dengan analisis permasalahan di sekolah bersama siswa untuk memahami tantangan yang mereka hadapi dalam pembelajaran dan kebutuhan mereka. Selanjutnya, dilakukan observasi terhadap siswa kelas 3 SD 1 Peganjaran untuk mencatat keterlibatan dan kreativitas mereka dalam pembelajaran yang melibatkan kolase. Wawancara berfungsi sebagai alat untuk memperoleh informasi dan memudahkan pengolahan data dalam penelitian Achmad Irchamni (2019). Tahap berikutnya adalah wawancara dengan wali kelas untuk mendapatkan pandangan guru tentang perkembangan kreativitas siswa dan respons terhadap penggunaan kolase. Terakhir, evaluasi dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara untuk menilai sejauh mana kolase dapat meningkatkan kreativitas siswa dan efektivitasnya sebagai metode pembelajaran.



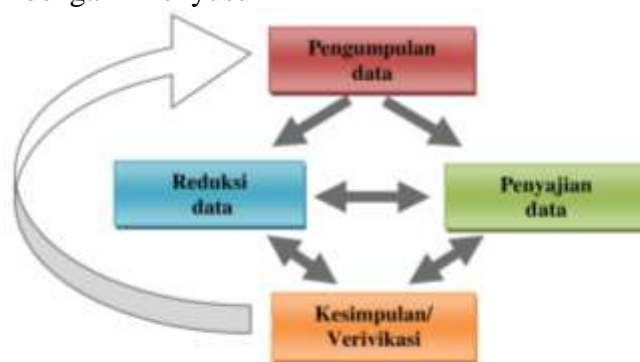
Gambar 1. Bagan Langkah Pengumpulan Data Nur Kholifah & Nuzsep Almigo (2024)

Media yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi lembar kertas yang berisi gambar orang animasi, pensil warna, daun-daun,

kertas batik, gunting, dan lem. Seluruh bahan ini diintegrasikan untuk mendukung proses pembuatan karya seni kolase.

Peneliti menganalisis data menggunakan model analisis data Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah reduksi data, yang bertujuan untuk menyaring informasi yang relevan dan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai temuan-temuan penelitian. Tahap kedua adalah penyajian data, yang dilakukan dengan menyusun

informasi dalam bentuk uraian yang sistematis, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami hasil penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan dengan merangkum temuan-temuan penting berdasarkan data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian Khoirunnisa & Soro (2021).



Gambar 2. Model Analisis Data Miles dan Huberman Khoirunnisa & Soro (2021)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pendidikan SBdP adalah pendidikan seni yang berakar pada budaya, di mana siswa dididik untuk menciptakan, berinovasi, dan mengapresiasi karya seni sehingga mereka dapat membuat produk yang bermanfaat dan memiliki nilai estetika untuk diri mereka sendiri dan orang lain Indah (2020). Mata pelajaran SBdP mendidik siswa tentang kemampuan mereka dalam bidang seni dan budaya serta kreativitas. Studi menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyukai mata pelajaran mereka. Pembelajaran seni diposisikan setara dengan pelajaran lain dalam program pendidikan. Pembelajaran seni berfokus pada membantu perkembangan fisik dan mental siswa, yang berbeda satu sama lain D. N. U. Rahmawati (2021). Mata pelajaran ini tidak hanya melatih bakat dan meningkatkan kreativitas, tetapi juga membantu anak menjadi lebih mandiri dan produktif Sandi & Bumiayu (2020). Komponen yang termasuk dalam materi SBdP adalah seni rupa yang menghasilkan karya yang dapat dilihat dengan mata, seni musik yang melibatkan indera pendengaran untuk menangkap bunyi, seni tari yang

mengandalkan penglihatan untuk menikmati gerakan yang diiringi musik, serta seni drama yang melibatkan penglihatan dan pendengaran, atau sering disebut seni pertunjukan audio visual Fitri et al., (2022).

Menurut Ruja & Wahyu (2020), secara teoritis, SBdP terdiri dari beberapa komponen yakni 1) Multilingual, yaitu kemampuan siswa untuk kreatif menggunakan berbagai media dan bahasa, seperti rupa, kata, bunyi, gerak, peran, dan keterpaduan lainnya; 2) Multidimensional, yaitu mengacu pada pengembangan kemampuan siswa dalam memahami, memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menghargai ide seni dan pengetahuan melalui hubungannya dengan aspek etika, logika, dan estetika; 3) Multikultural berarti peserta didik belajar menghargai dan menghargai berbagai budaya di negara mereka; 4) Multikecerdasan, yaitu siswa mengembangkan sifat-sifat yang selaras dan sesuai dengan perkembangan psikologis mereka. Sifat-sifat ini termasuk kecerdasan visual, intrapersonal, dan interpersonal, serta lainnya. Berdasarkan

wawancara yang dilakukan dengan guru kelas tiga SD 1 Peganjuran yakni Dwi Arum Safitri, S.Pd mengatakan bahwa selama proses pembelajaran SBdP, guru membuka pembelajaran dengan salam dan selalu menanyakan kabar siswa. Guru juga sering memberikan ucapan agar siswa tetap termotivasi untuk belajar. Setelah itu, guru memberikan materi di kelas dan kemudian memberikan tugas kepada siswa. Seperti halnya contoh ketika pembelajaran SBdP materi tentang seni tari, guru akan memberikan video dengan ditayangkan di proyektor, siswa akan diajak untuk mengamati bagaimana gerakannya, makna yang dihasilkan dari tariannya dan sebagainya. Selanjutnya, siswa akan diberikan tugas berupa lembar sketsa orang menari untuk diwarnai dan menempel dengan menggunakan bahan alami seperti daun kering Roisaningrum et al., (2021).

A. Kreativitas Siswa

Kristin (2016:11) dalam kajian Natty et al., (2019), kemampuan seseorang dalam menggunakan ide-ide mereka untuk membuat sesuatu yang baru dan bermanfaat merupakan definisi kreativitas. Indikator yang ditetapkan dapat digunakan untuk menilai ketercapaian kreativitas dan seni. Di mana indikator ini berfungsi sebagai pengukur kemajuan kreativitas tersebut sudah terpenuhi Hera & Riyoko (2022). Indikator kreativitas siswa terdiri dari 1) Keinginan siswa untuk mengambil tindakan dan rencana yang kreatif, 2) Memiliki kepercayaan diri dan daya imajinasi untuk mengeksplorasi dan menyelidiki topik baru dalam pembelajaran, 3) Semangat dan aktif dalam melaksanakan tugas Sudibjo et al., (2020).

Keinginan siswa untuk melakukan sesuatu adalah indikator pertama. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kelas tiga sangat antusias dengan proses pembuatan kolase, baik dari perencanaan maupun setelah kolase selesai Mus & Manda (2023). Untuk membuat kolase, siswa menggunakan bahan-bahan alam seperti kulit batang pisang, daun, ranting, bunga, kerrang, batuan, kertas berwarna, kain

perca, benang, kapas, plastic, sendok es krim, sedotan minuman, logam, karet, dan bahan bekas.

Selanjutnya, hal yang kedua yang diamati adalah bagaimana siswa-siswa tersebut menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang tinggi saat mengerjakan tugas-tugas mereka Tambusai (2021). Hasilnya setiap siswa dengan penuh antusias dan tanpa ragu melaksanakan tugasnya masing-masing. Mereka terlihat fokus saat menggunting bahan dan mewarnai gambar dengan imajinasi dan kreativitas pribadi mereka. Proses ini tidak hanya memperlihatkan keterampilan motorik halus yang berkembang, tetapi juga menonjolkan kemampuan mereka dalam mengekspresikan ide dan kreativitas melalui warna dan bentuk yang dipilih sesuai selera masing-masing Salamah (2024).

Indikator berikutnya menunjukkan bahwa siswa memiliki semangat yang tinggi dan berperan aktif dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Hal ini terbukti dari keterlibatan siswa kelas 3 yang sangat antusias selama proses pembuatan kolase. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi dengan baik, tetapi juga menunjukkan inisiatif dalam mengembangkan kreativitas mereka Wathon (2020). Semangat yang mereka tunjukkan terlihat dalam cara mereka mengeksplorasi berbagai bahan dan ide untuk menghasilkan karya kolase yang unik. Dengan dorongan yang tepat dari guru, siswa mampu bekerja dengan penuh energi dan kesungguhan, menjadikan kegiatan pembuatan kolase tidak hanya sebagai tugas, tetapi juga sebagai sarana yang menyenangkan untuk mengekspresikan kreativitas mereka Mufidah (2022). Hasil ini menunjukkan bahwa ketika siswa diberi kesempatan untuk berkreasi dan didukung oleh lingkungan pembelajaran yang positif, mereka dapat bekerja dengan semangat tinggi dan berperan aktif dalam setiap tahap pembelajaran.

B. Hasil Karya Siswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karya, dapat diartikan sebagai hasil ciptaan yang bukan tiruan. Sedangkan hasil karya adalah hasil kerja siswa setelah melakukan kegiatan. Hasil karya dapat berupa karya seni, pekerjaan tangan, atau tampilan anak Bening et al., (2022). Jika diamati dari hasil karya siswa kelas 3 SD 1 Peganjaran dalam pembuatan kolase menunjukkan kreativitas yang semakin



berkembang melalui penggunaan beragam bahan dan teknik yang bervariasi. Dalam kegiatan ini, siswa memanfaatkan bahan-bahan seperti daun kering, bunga, dan kertas kado. Karya yang dihasilkan mencerminkan orisinalitas ide siswa, di mana setiap siswa mampu menciptakan kolase dengan tema yang berbeda sesuai bentuk-bentuk imajinatif mereka Rahmalia (2024).



Gambar 3. Hasil Karya Kolase Siswa Kelas III

Pembuatan kolase adalah cara bagi siswa untuk meningkatkan fleksibilitas berpikir mereka. Proses ini mengajarkan mereka bagaimana memadukan berbagai bahan yang mereka miliki untuk membuat komposisi yang indah. Beberapa siswa menunjukkan kemampuan elaborasi yang baik dengan menambahkan detail seperti

tekstur dan pola warna yang memperkaya hasil karya mereka. Karya-karya tersebut juga memperlihatkan peningkatan kepercayaan diri siswa, karena mereka mampu menyelesaikan tugas dengan ide-ide yang mereka kembangkan sendiri Saksono, H et al., (2023).



Gambar 4. Hasil Karya Kolase Siswa Kelas III

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknik kolase sebagai alat pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya di kelas 3 SD 1 Peganjaran efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Melalui kegiatan pembuatan kolase, siswa tidak hanya dilatih untuk menghasilkan karya seni, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir fleksibel, orisinalitas ide, dan keterampilan elaborasi. Proses pembelajaran seni budaya di sekolah ini

memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi berbagai bahan alam dan buatan, seperti daun kering, bunga, kertas berwarna, dan bahan daur ulang lainnya, dalam menciptakan komposisi yang artistik. Dalam proses tersebut, siswa menunjukkan semangat yang tinggi dan antusiasme yang besar dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian karya. Mereka mampu mengekspresikan kreativitas mereka melalui warna, bentuk, dan detail yang

mereka tambahkan ke dalam kolase, yang mencerminkan kemampuan berpikir kritis dan imajinatif. Selain itu, kegiatan kolase ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan rasa percaya diri siswa. Setiap siswa, dengan bantuan dan dorongan dari guru, berani mengekspresikan ide-ide pribadi mereka tanpa rasa ragu. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran yang mendukung dan interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih berani bereksperimen dan mengekspresikan diri melalui seni. Secara keseluruhan, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya kolase sebagai media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterampilan seni dan kreativitas siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Dengan bimbingan yang tepat dari guru, kegiatan seni seperti kolase mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif untuk pengembangan keterampilan artistik dan kepercayaan diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Irchamni, M. P. (2019). MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK MELALUI KOLASE DENGAN MEDIA BERAS PADA KELOMPOK A DI RA AL-WARDAH KETUWAN KECAMATAN KEDUNGTUBAN KABUPATEN BLORA. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*.
- Afnita, J., & Zarkasih, K. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95.
- Alhayu, R., & Jumiatin, D. (2022). IMPLEMENTASI KEGIATAN MENGANYAM DARI BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI MASA PEMBELAJARAN DARING. 6(2), 182–188.
- Bagaskorowati, R. (2021). LAMBAT BELAJAR (SLOW LEARNER). *Slow Learner*, 13.
- Barkah, J., & Hidayat, F. (2023). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 12473–12481.
- Bening, T. P., Yusuf, H., Islamiah, R., & Wijayanti, P. (2022). Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini di Era Digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6588–6596. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3171>
- Chairunissa, Komariah, & Hidayah, N. (2024). ANALISIS KEMAMPUAN KREATIVITAS SISWA DALAM KARYA GAMBAR KOLASE PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5606–5617.
- Dewi, A. I., Fitriani, C., Zulfuraini, Z., & Aras, N. F. (2024). Meningkatkan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Dengan Menggunakan Model Project Based Learning (PJBL) Dikelas IV SDN 4 Balasaeng Tanjung. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 3121–3126.
- Fitri, H., Junindra, A., Desyandri, & Mayar, F. (2022). Analisis Pembelajaran SBdP menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11082–11088.
- Harahap, F. (2021). PENGGUNAAN MEDIA KOLASEDALAM PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SDN 117478 SIMATAHARI KECAMATAN KOTAPINANG. *Etd.Iain-Padangsidingpau.Ac.Id*.
- Haryati, I. (2019). PENGARUH

- PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (CTL) TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KREATIVITAS SISWA DALAM MENGANYAM PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA MTs N KARANGGEDE BOYOLALI.** 1–13.
- Haryono, E. (2023). Metodologi penelitian kualitatif di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *E-Journal an-Nuur: The Journal of Islamic Studies*, 13, 1–6.
- Hera, T., & Riyoko, E. (2022). HUBUNGAN KEMANDIRIAN DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA KELAS IV SD NEGERI 35 PALEMBANG THE RELATIONSHIP BETWEEN STUDENTS ' INDEPENDENCE AND CREATIVITY ON STUDENTS ' ARTS LEARNING OUTCOMES FOR THE FOURTH-GRADE STUDENTS AT SD NEGERI 35 . *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(September), 1605–1612.
- Indah, S. (2020). **PENINGKATAN KREATIVITAS SENI KRIYA 3 DIMENSI MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA MELALUI MEDIA BARANG BEKAS PADA SISWA KELAS IVA MIN 1 LAMONGAN.** 274–282.
- Ismoyo, S. L. (2024). SENI RUPA SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KETERAMPILAN METAKOGNITIF DAN NEUROSAINS PADA ANAK FINE. *Jurnal Pendidikan Seni Dan Industri Kreatif*, 5(1), 32–39.
- Jatiyasa, I. W., Dahlan, T., Iskandar, A., Mertayasa, I. K., Kurdi, M. S., & Kurdi, M. S. (2024). Guru Membangun Kelas Aktif dan Inspiratif. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Khasanah, Y. N., & Ichsan, I. (2019). Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase pada Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 69–84.
<https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-07>
- Khoirunnisa, A., & Soro, S. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Materi SPLDV Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2398–2409.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.869>
- M. Fathun Niam, Emma Rumahlewang, Hesti Umiyati, Ni Putu Sinta Dewi, Suci Atiningsih, Tati Haryati, Illia Seldon Magfiroh, R. I. A., & Rullyana Puspitaningrum Mamengko, Safira Fathin, Maria Septian Riasanti Mola, Ahmad Anif Syaifudin, F. W. (2024). **METODE PENELITIAN KUALITATIF.**
- Mufidah, A. (2022). *Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari Tahun 2022.*
- Mus, S., & Manda, S. (2023). Peningkatan hasil belajar SBdP melalui metode demonstrasi pada materi seni kolase dikelas IV. *Global Journal Teaching Professional*, 2(November), 688–703.
- Nartin, S. E., Faturrahman, S. E., Ak, M., Deni, H. A., MM, C., Santoso, Y. H., ... & Eliyah, S. K. (2024). Metode penelitian kualitatif. Cendikia Mulia Mandiri.
- Natty, R. A., Kristin, F., Anugraheni, I., Kristen, U., Wacana, S., & Tengah, J. (2019). **PENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA SISWA SEKOLAH DASAR.** *Jurnal Basicedu*, 3(4),

- 1082–1092.
- Nur Kholifah, R., & Nuzsep Almigo. (2024). Pemanfaatan Kolase Sebagai Alat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Di Sekolah Dasar. *TEKIBA : Jurnal Teknologi Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 89–94. <https://doi.org/10.36526/tekiba.v3i2.3397>
- Nuzla Rizkia Rahma, Umar Umar, & Uus Kusnadi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBDP Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 215–232. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2064>
- Oktaviani, R. T. (2022). KREATIVITAS SISWA KELAS X DALAM BERKARYA SENI RUPA DI MA AL MAHRUSIYAH KOTA KEDIRI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2).
- Putri, S. T., & Suprayitno. (2022). Pemanfaatan Bahan Daur Ulang Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Sbdp Materi Kolase Siswa Kelas Ii Madrasah Ibtidayah Darul Muta'alimin Tawang Sari Sidoarjo. *Jpgsd*, 147–160.
- Rahayu, Y., & Heryani, Y. (2019). UPAYA GURU MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK PRA SEKOLAH MELALUI MEDIA PLAYDOUGH DI KELOMPOK B KOBER MIFTAHUL. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(1), 1–4.
- Rahmalia, D. (2024). *MEDIA BAHAN ALAM BIJI-BIJIAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI PAUD SABILA KELURAHAN DURIAN PAYUNG BANDAR LAMPUNG*.
- Rahmawati, D. N. U. (2021). Pembelajaran Seni di MI/SD Berbasis Multikultural. *Tarbiyah Al-Awlad*, 9(2), 108–117.
- Rahmawati, S. A., Sani, F. A., & Ermawati, D. (2024). *PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATERI SENI RUPA MELALUI TEKNIK KOLASE*. 4(1), 30–37.
- Rahmawati, R. D., & Atmojo, S. E. (2022, December). Improving the Problem-Solving Ability of Prospective Elementary School Teacher Candidates Through Blended Project-Based Learning. In *1st UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS 2022)* (pp. 227-234). Atlantis Press.
- Ratri, M. A., & Atmojo, S. E. (2024). Urgensi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Sekolah Dasar Di Indonesia. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(1), 266-278.
- Roisaningrum, T. A., Artharina, F. P., & Rofian. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dalam Membentuk Karakter Kerjasama Siswa Kelas V SD Negeri 02 Kluwan Penawangan. *Jurnal Dwijaloka*, 2(1), 128–137.
- Ruja, W., & Wahyu, I. (2020). ANALISIS MATERI POKOK SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) KELAS IV MI/SD. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(3), 18. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p35-38>
- Safariah, & Rafni Fajriati. (2023). Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Memanfaatkan Barang Bekas Pada Mata Pelajaran Sbdp Increasing the Creativity of Class V Primary School Students in Utilizing Used Goods in Sbdp Subjects. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pendidikan)*, 5(2), 60–68.

- Sakdiah, H. (2020). Kemampuan Peserta Didik dalam Mengembangkan Kreativitas Melalui Karya Kolase di Kelas 1 SD Negeri 11 Banda Aceh. *Undergraduate Thesis UBBG*.
- Saksono, H., Khoiri, A., Dewi Surani, S. S., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihatyati, S., ... & Aryuni, M. (2023). Teori Belajar dalam Pembelajaran. Cendikia Mulia Mandiri.
- Salamah, K. A. (2024). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) DENGAN TEKNIK MONTASE DALAM MENGGAMBAR KARIKATUR DI SD NEGERI 3 BANYUWANGI PRINGSEWU*.
- Sandi, N. V., & Bumiayu, U. P. (2020). Proses Belajar Siswa Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.37729/jpd>
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). TANTANGAN GURU ABAD 21 DALAM MENGAJARKAN MUATAN SBdP DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 51–59. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.77>
- Saragih, A. K., Manik, N. S., Rema, R., Br, Y., Medan, U. N., & Indonesia, S. (2021). HUBUNGAN IMAJINASI DENGAN KARYA SASTRA NOVEL. *ASA : JURNAL SASTRA*, 10(2).
- Sari, W. S. K., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2024). Kreativitas Karya Dekoratif Siswa dalam Pembelajaran Project Based Learning pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4787>
- Siswanto, A. E., Yanti, N. D., Isa, V. N., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBDP di Kelas V Sekoah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 166–178.
- Sudibjo, N., Sari, N. J., & Lukas, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Berbasis Projek Untuk Menumbuhkan Perilaku Kreatif, Minat Belajar, Dan Kerja Sama Siswa Kelas V Sd Athalia Tangerang. *Akademika*, 9(01), 1–16. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.736>
- Syefriani, Yahyar Erawati, S. R. (2019). *Kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya tari kreasi kelas xi sma negeri 2 bangko kabupaten rokan hilir provinsi riau*. 6(1), 26–33.
- Tambusai, K. (2021). Bimbingan kelompok dalam menumbuhkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 117–130.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep , Prosedur , Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5, 198–211.
- Wathon, A. (2020). Implementasi Kegiatan 3 M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *OJS : Open Journal Systems*, 195–217.