

**IJEE 2 (1) 2020**



---

Indonesian Journal Of Elementary Education  
ISSN: 2715-5161  
e-ISSN: 2716-5116  
Journal homepage: <http://www.syekh Nurjati.ac.id/jurnal/index.php/ijee/>  
Journal Email: [jurnalijeepgmi@alamatweb.ac.id](mailto:jurnalijeepgmi@alamatweb.ac.id)

---



**Implementasi Bermain Kolase dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa  
Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas III B Madrasah Ibtidaiyah**

**Rijki Fijriah\***

\*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
E-mail: [defijrii@gmail.com](mailto:defijrii@gmail.com)

**Idah Faridah Laily\*\***

\*\*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
E-mail: [idahfaridahlaily@yahoo.com](mailto:idahfaridahlaily@yahoo.com)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kreativitas siswa yang belum berkembang secara maksimal. Hal ini dilihat dari kurangnya keinginan siswa dalam mengembangkan kreasi dalam menggambar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) proses pembelajaran bermain kolase siswa kelas III B di MI Salafiyah Kota Cirebon, 2) pengembangan kreativitas siswa kelas III B di MI Salafiyah Kota Cirebon, dan 3) implementasi bermain kolase dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas III B di MI Salafiyah Kota Cirebon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan keadaan yang sesungguhnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dengan cara menelaah data, mereduksi data dan menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik. Dilihat dari tabel dan rekapitulasi hasil observasi pertama diperoleh 72% dalam kategori “Belum Berkembang”, 28% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 0% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Observasi kedua diperoleh 23% dalam kategori “Belum Berkembang”, 71% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 6% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Hasil observasi ketiga diperoleh 0% dalam kategori “Belum Berkembang”, 39% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 61% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi bermain kolase berhasil dengan baik dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas III B di MI Salafiyah Kota Cirebon.

**Kata Kunci: Bermain Kolase, Kreativitas Siswa**

## Abstract

This research is motivated by the creativity of students who have not developed optimally. This is seen from the way students develop their drawing creations. The research aims to describe 1) the collage learning process of class III B students at MI Salafiyah Cirebon, 2) the creativity development of class III B students at MI Salafiyah Cirebon, and 3) using collage games to develop class III B student creativity in MI Salafiyah Cirebon. This research used a qualitative approach by describing the real situation. Data collection technique was observation, interview and documentation. Analysis of the data used qualitative data by analyzing data, reducing data and presenting data in the form of tables or graphs. Seen from the table and recapitulation of the results of the first observation obtained 72% in “the undeveloped” category, 28% in “the developing category As Expected”, and 0% in “the Very Good Developing” category. The second observation obtained 23% in “the Undeveloped” category, 71% in “the Developing category As Expected”, and 6% in “the Very Good Developing” category. The third observation results obtained 0% in “the undeveloping” category, 39% in “the Developing category As Expected”, and 61% in “the Very Good Developing” category. Based on the results of the research, it can be concluded that the implementation of playing collage was successful in developing student creativity on grade III B at MI Salafiyah city of Cirebon.

**Keywords: Collage Play, Creativity Student**

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas, 2003). Salah satu jalannya melalui pendidikan di sekolah, baik yang diselenggarakan pemerintah maupun masyarakat yang memiliki peranan dan perhatian terhadap bidang pendidikan.

A'yuna (2015: 45) menyatakan bahwa pendidikan bermakna interaksi antara pendidik dengan peserta didik dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat. Kegiatan tersebut dilakukan salah satunya dalam proses pembelajaran. Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah sebagai berikut:

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah mengadopsi taksonomi dalam bentuk rumusan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Proses pembelajaran ketiga ranah tersebut secara utuh/holistik, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah lainnya. Pada proses pembelajaran dengan demikian secara utuh akan melahirkan kualitas pribadi yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa proses pembelajaran mampu mengembangkan komponen yang berada dalam proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan peserta didik dan mengoptimalkan hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar tercapai maksimal. Menurut Sutikno (2009: 35) menyatakan bahwa kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap

(afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Pertumbuhan dan perkembangan setiap anak-anak itu berbeda, begitu pula dengan kecerdasannya. Banyak dari orang tua lebih menekankan anak untuk tumbuh dan berkembang dengan prestasi akademik saja, dan mengabaikan prestasi seni didalam diri mereka. Sebagai orang tua, mereka seharusnya tidak memaksakan kecerdasan anak dalam satu bidang saja, karena setiap anak ada yang cerdas dalam bidang akademik dan ada yang cerdas dalam bidang seni. Setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda dan tugas orang tua beserta pengajar membantu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Menurut Pamadhi, dkk. (2012 : 247) menyatakan bahwa pendidikan seni adalah rasionalisme seni melalui keindahan. Keindahan adalah sesuatu yang dapat diukur menggunakan alat tertentu dan sesuai kebutuhan. Rasionalisasi keindahan dapat dilihat dari susunan, keseimbangan, maupun maknanya. Ketiganya merupakan prinsip dalam menciptakan karya seni. Menurut Soehardjo (2012: 13), pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan. Berdasarkan pendapat di atas, peneliti simpulkan bahwa pendidikan seni merupakan kegiatan bimbingan atau pengajaran yang dilakukan peserta didik guna meningkatkan kemampuan seni dalam menciptakan rasa keindahan, mengolah berbagai keterampilan berpikir seperti kreatif, inovatif dan kritis.

Pendidikan seni di Sekolah merupakan media pengembangan kreativitas dan pengembangan bakat seni bagi peserta didik. Suhaya (2016: 7) tujuan pendidikan seni di sekolah adalah agar siswa mendapatkan pengalaman dalam berkarya, pengalaman dalam menciptakan konsep karya, pengalaman berestetika dan pengalaman untuk merasakan fungsi pendidikan seni bagi kehidupan. Disebutkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pendapat di atas merupakan acuan dalam tujuan pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar, bahwa bakat dan kemampuan yang dimiliki anak seharusnya dikembangkan oleh para guru dengan jalan memberikan kesempatan berkarya seni dengan leluasa, mengembangkan ekspresi kreatif dan potensi seni yang dimilikinya, serta bimbingan keterampilan dan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Mursid (2015: 116), seni rupa merupakan realisasi imajinasi yang tanpa batas dan tidak ada batasan dalam berkarya seni sehingga dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. Pendapat lain menyatakan bahwa seni rupa adalah salah satu cabang seni yang memanfaatkan unsur rupa sebagai medianya. Unsur rupa tersebut yaitu titik dan bintik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap terang, ruang, cahaya dan volume (Effendi, 2008). Hadi (2004) secara sederhana menyatakan seni rupa dapat diartikan suatu hasil karya yang merupakan keindahan rupa, dan dapat dinikmati keindahannya melalui penglihatan atau pengindraan dan rabaan. Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa seni rupa merupakan hasil karya yang memanfaatkan imajinasi seseorang dalam berkarya sehingga dapat dinikmati keindahannya melalui indra penglihatan.

Dunia pendidikan terutama Sekolah Dasar, seni rupa mempunyai peran penting untuk menunjang perkembangannya. Nurfatoni (2013: 7) berpendapat bahwa seni rupa dalam pendidikan khususnya di Sekolah Dasar bertujuan menciptakan cipta rasa keindahan dan kemampuan mengolah, menghargai seni. Seni rupa dalam pendidikan yang terlaksana melalui bentuk kegiatan pembelajaran pada dasarnya meliputi pembelajaran teori, apresiasi, dan keterampilan seni rupa (Salam, 2001: 15). Pelaksanaan seni rupa dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan berkarya dan permainan. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi seni adalah sebagai media bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain.

Kurnia (2011: 2) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan pihak luar. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Dockett & Fleer (2000: 14) memandang bahwa bermain adalah sebagai sarana sosialisasi diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Berdasarkan pendapat di atas, peneliti simpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Piaget & Barbel (2010: 138) menyatakan bahwa permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Melalui bermain kemampuan mencipta atau berkarya, bercerita rasa estetis dan berapresiasi seni diperoleh secara menyenangkan. Melalui kondisi yang menyenangkan seperti ini, anak akan mengulang setiap aktivitas belajarnya secara mandiri dan akan menjadi kebiasaan dan keinginan terhadap seni. Salah satu karya seni rupa yang didalamnya bisa dilakukan dengan bermain juga yaitu kolase.

Menurut Budiono (2015: 15) mengartikan “kolase” sebagai komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan yang ditempelkan pada permukaan gambar. Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur-unsur ke dalam satu *frame* sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Menurut Susanto (2002: 63) menyatakan bahwa kata kolase yang dalam bahasa Inggris disebut “*collage*” berasal dari kata “*coller*” dalam bahasa Prancis yang berarti melekat. Selanjutnya kolase dipahami sebagai suatu teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, kulit telur dan lain sebagainya kemudian dikombinasi dengan penggunaan cat (minyak) atau teknik lainnya. Muharrar & Verayanti (2013: 24) menyatakan bahwa kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur-unsur ke dalam satu *frame* sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja ke dalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya. Kata kunci yang menjadi esensi dari kolase adalah “menempel atau merekatkan” bahan apa saja yang serasi.

Menurut Yohana (2013: 23) menyatakan bahwa kegiatan kolase bertujuan untuk menstimulus kemampuan motorik halus anak, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan pemahaman anak melalui penglihatan, dan meningkatkan daya pikir daya serap, daya emosi, cita rasa keindahan menempel kolase. Mayesky (2011: 2) menyatakan bahwa kolase bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, mengembangkan motorik halus, koordinasi tangan dan mata, mengeksplorasi kegunaan yang baru dari berbagai macam kertas dan mempelajari tentang konsep-konsep desain dari pola, penempatan, ukuran dan bentuk. Sesuai dengan tujuan yang telah dikemukakan oleh Mayesky (2011) dan Yohana (2013) bahwa bermain kolase dapat mengembangkan kreativitas anak.

Munandar (2009: 12) menyatakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu dilingkungan sekolah, keluarga, maupun dilingkungan masyarakat. Hartanto (2011: 13) menyatakan bahwa kreativitas berasal dari potensi bawaan individu dan pengaruh lingkungan kepadanya. Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan suatu hal yang baru, dilihat dari pengalaman

atau pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Nurhayati (2011: 10) disebutkan ciri kreativitas antara lain, menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa, menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan, sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar, berani mengambil resiko, suka mencoba, peka terhadap keindahan dan segi estetika dari lingkungan. Kenedi (2017: 333) menyatakan bahwa siswa yang kreatif dapat dilihat apa ciri-ciri atau karakteristik tersebut di atas melekat pada siswa. Kalau ada, dapat dikatakan siswa itu kreatif, sebab ia memiliki antara lain, rasa ingin tahu yang besar, memiliki kepercayaan diri, memiliki keterbukaan terhadap pengalaman baru, fleksibel dalam berfikir dan bertindak, kritis terhadap pendapat orang lain, dan sebagainya.

Hasil studi pendahuluan di MI Salafiyah Kota Cirebon ditemukan data bahwa kreativitas peserta didik belum berkembang secara maksimal. Ini dilihat dari kurangnya keinginan siswa dalam pengembangan kreasi dari menggambar, sehingga siswa hanya menggambar yang sudah biasa mereka gambar, misalnya hanya menggambar gunung saja dan kurangnya cara siswa mengkomunikasikan hasil karyanya baik itu terhadap guru ataupun teman sebayanya. Selain itu pengerjaan tugas sekolah yang dikerjakan seluruhnya oleh orang tuanya, sehingga siswa belum mandiri dalam mengerjakan tugasnya sendiri. Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jauh perkembangan kreativitas siswa dalam penerapan teknik bermain kolase. Karena dalam tujuan kolase yang dikemukakan oleh Yohana (2013) dan Mayesky (2011) terlihat jelas bahwa penerapan bermain kolase dapat mengembangkan kreativitas siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sukmadinata (2010: 60) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Arikunto (2005: 88) menyatakan bahwa subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat data atau variabel penelitian yang dipermasalahkan melekat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III B yang berjumlah 20 orang dan seorang guru seni budaya kelas III MI Salafiyah Kota Cirebon. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini disesuaikan dengan tujuan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam mata pelajaran seni budaya dan juga untuk mengetahui peran guru dalam menerapkan bermain kolase pada mata pelajaran seni budaya. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi dari bermain kolase dalam mengembangkan kreativitas siswa. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data dengan keadaan yang sebenarnya pada pembelajaran ataupun tingkat kreativitas siswa khususnya pada mata pelajaran seni budaya. Kurniawan (2017: 132) menyatakan bahwa observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian dan pencatatan terhadap gejala yang tampak pada subyek penelitian dengan menggunakan seluruh alat indra. Penelitian ini menggunakan observasi partisipasi (*participatory observation*) dimana peneliti akan ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung mengenai penelitian yang akan diteliti, sehingga individu yang sedang diamati tidak akan mengetahui jika sedang di observasi. Peneliti melakukan observasi kepada 20 siswa untuk memperoleh data tentang kegiatan bermain kolase. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara guru dalam menerapkan teknik bermain kolase di kelas III B pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya serta

untuk mengetahui faktor kurangnya memaksimalkan kreativitas siswa. Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang tidak merefleksikan teori, ide atau dilakukan tanpa ada pengorganisasian. Wawancara jenis ini termasuk dalam kategori *in-depth interview* yaitu wawancara secara mendalam untuk mendapatkan data secara mendalam mengenai faktor kurang memaksimalkannya kreativitas anak dalam pembelajaran seni budaya di kelas III B MI Salafiyah Kota Cirebon.

Penelitian ini untuk pengujian keabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi. Penelitian ini menggabungkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk mendapatkan data yang kredibilitas dari hasil wawancara narasumber guru kelas, guru SBDP, dan siswa kelas III B sebagai subyek penelitian. Triangulasi sumber dilakukan untuk mengecek kembali data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian seperti wawancara yang dilakukan kepada guru kelas, guru SBDP dan beberapa siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan untuk mengecek kesesuaian data yang diperoleh dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Teknik disini dalam arti cara mendapatkan data misalnya data hasil wawancara dicocokkan dengan dengan teknik dokumentasi atau observasi kemudian dikoreksi kembali apakah ada kesesuaian atau tidak dengan pengambilan data melalui wawancara, tentunya data tentang implementasi bermain kolase dalam mengembangkan kreativitas siswa.

Analisis data yang digunakan adalah secara deskriptif kualitatif dengan rumus presentase. Menurut Sugiyono (2018: 166) bahwa rumusan yang digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan secara persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase

F = Frekuensi kategori kemampuan siswa

N = Jumlah siswa keseluruhan

Setelah melakukan pengumpulan data dengan menggunakan rumus diatas, selanjutnya peneliti melakukan reduksi data. Reduksi data dilakukan guna memilih dan mengecek kembali data yang sudah didapatkan. Data yang sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan akan digabungkan dan disusun dengan memberikan gambaran catatan secara deskriptif. Selanjutnya penulis melakukan penyajian data. Penyajian data dilakukan setelah mereduksi data yang sudah dikelompokkan dan digabungkan yang kemudian akan dipaparkan baik berupa tulisan, grafik ataupun gambar. Hal ini dapat mempermudah peneliti dalam penarikan kesimpulan. Terakhir penarikan kesimpulan, setelah data lengkap dan tidak ada perubahan maka dapat ditarik kesimpulan akhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Proses pembelajaran bermain kolase dikelas III B MI Salafiyah Kota Cirebon (Variabel X)

Peneliti melakukan observasi dikelas III B MI Salafiyah. Berdasarkan fakta dilapangan, peneliti menemukan suatu permasalahan yang ada pada proses pembelajaran. Kemudian setelah itu peneliti melakukan penelitian pada proses pembelajaran di MI Salafiyah Kota Cirebon selama 2 bulan, dalam satu kali seminggu yaitu pada hari sabtu. Pembelajaran pun dilaksanakan setiap minggunya. Sunhaji (2014: 32) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan untuk memungkinkan terjadinya proses belajar yang dirancang, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut secara aktif, efektif dan inovatif. Pembelajaran yang di maksud peneliti adalah pembelajaran kolase yang ada dimata pelajaran seni budaya dan prakarya.

Pembelajaran seni dimulai pada jam pertama yaitu 7.30 sampai dengan 9.00 berlangsung selama 3x35 menit. Guru tentu saja sudah mempersiapkan siswa sebelum memulai pembelajaran seperti mengecek kesiapan siswa, kerapihan seragam dan perlengkapan alat dan bahan untuk kegiatan kolase. Adapun alat dan bahan yang sudah disiapkan oleh guru adalah kertas berwarna (origami), gunting, perekat seperti lem, dan gambar sebagai pola kolase. Observasi ini dilakukan peneliti sebanyak 3 kali dalam kurun waktu 2 minggu.

Hasil yang didapat peneliti ketika melakukan observasi dan wawancara serta didukung oleh dokumen-dokumen yang berkaitan dengan fokus permasalahan, menunjukkan adanya beberapa temuan mengenai pembelajaran kolase yang ada pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas III B di MI Salafiyah Kota Cirebon. Hasil wawancara guru SBDP dan guru kelas bahwa pembelajaran seni budaya dan prakarya yang paling disenangi oleh siswa terutama dalam materi menggambar, namun memang siswa belum mampu membuat gambar lebih dari satu dalam gambar buatannya. Siswa menunggu untuk diminta terlebih dahulu jika ingin ditambahkan gambar buatannya, kalau tidak diminta seperti itu siswa hanya akan menggambar apa yang sudah mereka gambar biasanya.

Selain wawancara yang dilakukan kepada guru SBDP dan guru kelas, peneliti juga melakukan observasi yang ditujukan pada siswa kelas III B di MI Salafiyah Kota Cirebon. Observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana pencapaian proses bermain kolase dalam pembelajaran SBDP. Observasi yang dilakukan peneliti dinilai dari segi garis, bentuk dan warna dari kolase yang dibuat dan dilakukan sebanyak tiga kali, dengan tahapan yang berbeda namun tetap sama dalam penilaian.

Adapun hasil observasi penelitian dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga, sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Proses Pembelajaran Siswa dalam Bermain Kolase Pada Mata Pelajaran SBDP dari Pertemuan ke-1**

Kategori	Pertemuan Ke-1						
	A		B		C		Rata-rata
	F	%	F	%	F	%	%
Berkembang Sangat Baik	0	0%	0	0%	0	0%	0%
Berkembang Sesuai Harapan	7	35%	7	35%	5	25%	31,7%
Belum Berkembang	13	65%	13	65%	15	75%	68,3%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dikemukakan bahwa dari 20 siswa dari objek penelitian dalam dalam pertemuan pertama pada semua indikator penilaian dari A, B, dan C terdapat 68,3% dalam kategori “Belum Berkembang”, 31,7% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan 0% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pencapaian proses bermain kolase dalam pembelajaran SBDP masih sangat rendah dilihat dari hasil siswa yang dapat berkembang dengan baik berjumlah 0%.

**Tabel 2. Hasil Proses Pembelajaran Siswa dalam Bermain Kolase Pada Mata Pelajaran SBDP dari Pertemuan ke-2**

Kategori	Pertemuan Ke-2						
	A		B		C		Rata-rata
	F	%	F	%	F	%	%

Berkembang Sangat Baik	2	10%	2	10%	1	5%	8,3%
Berkembang Sesuai Harapan	17	85%	14	70%	15	75%	73,3%
Belum Berkembang	1	5%	4	20%	5	25%	18,4%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dikemukakan bahwa dari 20 siswa dari objek penelitian dalam pertemuan kedua pada seluruh indikator penilaian dari A, B, dan C terdapat 18,4% dalam kategori “Belum Berkembang”, 73,3% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan 8,3% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pencapaian proses bermain kolase dalam pembelajaran SBDP mengalami peningkatan yang cukup baik dilihat dari hasil siswa yang dapat berkembang dengan baik berjumlah 8,3%.

**Tabel 3. Hasil Proses Pembelajaran Siswa dalam Bermain Kolase Pada Mata Pelajaran SBDP dari Pertemuan ke-3**

Kategori	Pertemuan Ke-3						
	A		B		C		Rata-rata
	F	%	F	%	F	%	%
Berkembang Sangat Baik	11	55%	13	65%	11	55%	58,3%
Berkembang Sesuai Harapan	9	45%	7	35%	9	45%	41,7%
Belum Berkembang	0	0%	0	0%	0	0%	0%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dikemukakan bahwa dari 20 siswa dari objek penelitian dalam dalam pertemuan ketiga pada semua indikator penilaian dari A, B, dan C terdapat 0% dalam kategori “Belum Berkembang”, 41,7% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan 58,3% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pencapaian proses bermain kolase dalam pembelajaran SBDP terlihat meningkat sangat pesat dilihat dari hasil siswa yang dapat berkembang dengan baik berjumlah 58,3%. Pencapaian meningkat dalam proses pembelajaran bermain kolase mampu menghasilkan karya seni yang baru. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Muharrar & Verayanti (2013: 24) menyatakan bahwa kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai unsur ke dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru.

## **2. Analisis Perkembangan Kreativitas Siswa Kelas III B di MI Salafiyah Kota Cirebon (Variabel Y)**

Belajar kreatif telah menjadi bagian penting dalam peningkatan mutu pembelajaran. Pada hal ini, peran guru sangat penting dalam mengembangkan kreativitas siswanya. Kenedi (2017: 332) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada. Dijelaskan juga bahwa data atau informasi yang tersedia tersebut memungkinkan suatu jawaban terhadap berbagai permasalahan yang ada dengan penekannya pada kualitas atau mutu, ketetapangunaan, dan keragaman jawaban. Pada wawancara yang telah dilakukan peneliti, guru SBDP menjelaskan bagaimana keadaan siswanya pada saat pembelajaran SBDP dengan materi pembelajaran



menggambar. Anggraeni (2013: 8) menyatakan bahwa menggambar adalah cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dengan cara menuangkan ide atau angan-angannya, sehingga menimbulkan gambar. Pendapat lain menurut Sumanto (2005: 47) bahwa menggambar adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa menggambar dapat merangsang imajinasi anak. Untuk menggali pemikiran dan rasa ingin tahunya yang akhirnya dituangkan dalam bentuk gambar. Selain itu, kegiatan menggambar ini sebagai salah satu sarana komunikasi siswa secara visual.

Pada proses berkreasi, pikiran dan perasaan siswa akan bercampur secara aktif, namun Guru SBDP mengeluhkan satu masalah pada siswanya yang belum mampu mengkreasikan gambar buatannya menjadi lebih menarik dan membuat gambar lebih dari satu gambar pada karya gambarnya. Hal ini juga yang membuat siswa menjadi monoton dalam menggambar. Siswa sebenarnya mampu membuat gambar lebih dari satu gambar dalam karyanya, namun itu harus menunggu perintah dari Guru SBDP nya terlebih dulu. Materi tentang menggambar dikelas III B ini yang paling disenangi, namun menggambar mereka belum ada kemajuan untuk membuat yang lebih dari biasa mereka lakukan. Siswa kurang mampu mengeksplorasi dengan lingkungannya. Apa yang ada disekitarnya, dan apa yang pernah dilakukan atau dialaminya.

Observasi yang dilakukan peneliti dikelas III B MI Salafiyah Kota Cirebon pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa kreativitas anak kelas III B MI Salafiyah Kota Cirebon masih belum berkembang secara optimal. Selain guru SBDP dan Guru kelas, peneliti juga mewawancarai beberapa siswa. Berdasarkan hasil wawancara siswa diatas, dari 5 siswa jawaban siswa hampir sama. Peneliti mengambil satu sampel bahwa bermain kolase yang dilakukan siswa tidak begitu mengalami kesulitan, dan mereka baru melakukannya. Pada praktiknya, siswa sangat menikmati kegiatan kolase ini. Selain itu, setiap siswa mampu menjelaskan tahapan-tahapan pembuatan kolase. Siswa juga mampu menyelesaikan tugasnya sesuai dengan waktu telah ditentukan sebelumnya oleh guru. Setiap siswa mampu mengkomunikasikan hasil karyanya didepan kelas. Siswa mampu memaparkan cara penyelesaian kolase yang dibuatnya. Selain itu, siswa juga dapat memberikan semangat untuk teman sebayanya agar bisa membuat kolase seperti dirinya dan siswa mampu menumbuhkan rasa percaya dirinya dengan memperlihatkan karya kolasenya kepada teman-temannya. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan kreativitas siswa kelas III B di MI Salafiyah Kota Cirebon melalui bermain kolase, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Observasi dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan indeks penilaian yang sama namun dengan tahapan kegiatan yang berbeda. Adapun hasil observasi penelitian dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga, sebagai berikut:

**Tabel 2.1. Perkembangan Kreativitas Siswa melalui Bermain Kolase dalam Mata Pelajaran SBDP Pada Pertemuan ke-1**

Kategori	Pertemuan Ke-1						
	D		E		F		Rata-rata
	F	%	F	%	F	%	%
Berkembang Sangat Baik	0	0%	0	0%	0	0%	0%
Berkembang Sesuai Harapan	6	30%	5	25%	3	15%	23,3%
Belum Berkembang	14	70%	15	75%	17	85%	76,7%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dikemukakan bahwa dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian dalam dalam pertemuan pertama pada semua indikator penilaian dari D, E, dan F terdapat 76,7% dalam kategori “Belum Berkembang”, 23,3% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 0% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas siswa dengan melakukan permainan kolase masih sangat rendah dilihat dari hasil siswa yang dapat berkembang dengan baik berjumlah 0%.

**Tabel 2.2. Perkembangan Kreativitas Siswa melalui Bermain Kolase dalam Mata Pelajaran SBDP Pada Pertemuan ke-2**

Kategori	Pertemuan Ke-2						
	D		E		F		Rata-rata
	F	%	F	%	F	%	%
Berkembang Sangat Baik	1	5%	0	0%	1	5%	3,3%
Berkembang Sesuai Harapan	15	75%	15	75%	11	55%	68,4%
Belum Berkembang	4	20%	5	25%	8	40%	28,3%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dikemukakan bahwa dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian dalam dalam pertemuan kedua pada semua indikator penilaian dari D, E, dan F terdapat 28,3% dalam kategori “Belum Berkembang”, 68,4% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 3,3% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas siswa dengan melakukan permainan kolase terlihat ada peningkatan dilihat dari hasil siswa yang dapat berkembang dengan baik berjumlah 3.3%.

**Tabel 2.3. Perkembangan Kreativitas Siswa melalui Bermain Kolase dalam Mata Pelajaran SBDP Pada Pertemuan ke-3**

Kategori	Pertemuan Ke-1						
	D		E		F		Rata-rata
	F	%	F	%	F	%	%
Berkembang Sangat Baik	12	60%	11	55%	15	75%	63,3%
Berkembang Sesuai Harapan	8	40%	9	45%	5	25%	36,7%
Belum Berkembang	0	0%	0	0%	0	0%	0%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dikemukakan bahwa dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian dalam dalam pertemuan ketiga pada semua indikator penilaian dari D, E, dan F terdapat 0% dalam kategori “Belum Berkembang”, 36,7% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 63,3% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas siswa dengan melakukan permainan kolase meningkat sangat pesat dilihat dari hasil siswa yang dapat berkembang

dengan baik berjumlah 63,3%. Hal ini sesuai dengan tujuan kolase yang dikemukakan oleh Mayeski (2011: 2) yang menyatakan bahwa salah satu tujuan dalam bermain kolase mampu mengembangkan kreativitas.

**3. Implementasi Bermain Kolase dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa kelas IIIB MI Salafiyah Kota Cirebon**

Hasil penelitian ini akan menjelaskan rekapitulasi ketiga aspek yang diteliti dari variable X maupun variabel Y, yaitu mengembangkan kreativitas siswa dengan bermain kolase. Tingkat pencapaian perkembangan ini menggambarkan bagaimana pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada rentang waktu tertentu. Tingkat pencapaian perkembangan ini bukan hanya kreativitas anak pada kesenian saja, melainkan dalam aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional. Semua aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan dan diharapkan dapat berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan yang lainnya. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan potensi anak, salah satunya kreativitas yang ikut menentukan keberhasilan anak dikemudian hari.

Berdasarkan hasil penelitian dalam tiga kali observasi dan menunjukkan adanya peningkatan dalam perkembangan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBDP. Adapun hasil penelitian dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga, sebagai berikut:

**Tabel 3.1. Kreativitas Siswa dalam Bermain Kolase pada Pertemuan ke-1**

Kategori	Pengamatan Pertemuan Ke-2												Rata-rata (%)
	A		B		C		D		E		F		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0%
Berkembang Sesuai Harapan	7	35%	7	35%	5	25%	6	30%	5	25%	3	15%	28%
Belum Berkembang	13	65%	13	65%	15	75%	14	70%	15	75%	17	85%	72%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dikemukakan bahwa dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian dalam pertemuan pertama terdapat 72% dalam kategori “Belum Berkembang”, 28% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan 0% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas siswa dengan melakukan permainan kolase masih sangat rendah dilihat dari rata-rata siswa yang dapat berkembang dengan baik berjumlah 0%.

**Tabel 3.2. Kreativitas Siswa dalam Bermain Kolase pada Pertemuan ke-2**

Kategori	Pengamatan Pertemuan Ke-2												Rata-rata (%)
	A		B		C		D		E		F		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik	2	10%	2	10%	1	5%	1	5%	0	0%	1	5%	6%

Berkembang Sesuai Harapan	17	85%	14	70%	13	65%	15	75%	15	75%	11	55%	71%
Belum Berkembang	1	5%	4	20%	6	30%	4	20%	5	25%	8	40%	23%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dikemukakan bahwa dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian dalam pertemuan kedua terdapat 23% dalam kategori “Belum Berkembang”, 71% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan 6% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas siswa dengan melakukan permainan kolase dalam pertemuan kedua terlihat meningkat. Adapun hasilnya dapat dilihat dari rata-rata siswa yang dapat berkembang dengan baik berjumlah 5%.

**Tabel 3.3. Kreativitas Siswa dalam Bermain Kolase pada Pertemuan ke-3**

Kategori	Pengamatan Pertemuan Ke-2												Rata-rata (%)
	A		B		C		D		E		F		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik	11	55%	13	65%	11	55%	12	60%	11	55%	15	75%	61%
Berkembang Sesuai Harapan	9	45%	7	35%	9	45%	8	40%	9	45%	5	25%	39%
Belum Berkembang	0	0%	0	0%	0	0%	0	00%	0	0%	0	0%	0%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dikemukakan bahwa dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian dalam pertemuan ketiga terdapat 0% dalam kategori “Belum Berkembang”, 39% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan 61% dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas siswa dengan melakukan permainan kolase dalam pertemuan ketiga terlihat meningkat sangat pesat. Adapun hasilnya dapat dilihat dari rata-rata siswa yang dapat berkembang dengan baik berjumlah 61%. Kesimpulan diatas sesuai dengan tujuan bermain kolase yang dikemukakan oleh Yohana (2013: 23) menyatakan bahwa salah satu tujuan kegiatan kolase adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dan meningkatkan daya pikir anak.

## KESIMPULAN

Pembelajaran bermain kolase yang dilakukan di kelas III B MI Salafiyah Kota Cirebon merupakan kegiatan menempelkan bahan-bahan tertentu yang bervariasi bisa berupa bahan bekas, bahan dari alam, bahan jadi, dan lain sebagainya sehingga menjadi suatu karya seni baru yang serasi. Pencapaian proses bermain kolase dalam pembelajaran SBDP terlihat meningkat sangat pesat dilihat dari hasil siswa yang dapat berkembang dengan baik berjumlah 58,3%. Pencapaian meningkat dalam proses pembelajaran bermain kolase mampu menghasilkan karya seni yang baru. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pamadhi & Sukardi (2010: 5-4) yang menyatakan bahwa kolase adalah karya seni dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat

dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili perasaan estetis orang yang membuatnya.

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan seseorang untuk melahirkan suatu hal yang baru, dilihat dari pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Pengembangan kreativitas siswa kelas III B mampu di optimalkan dengan baik melalui bermain kolase. Hal ini dapat dilihat dari adanya pencapaian yang meningkat dari perkembangan kreativitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan adanya peningkatan kreativitas siswa yang dapat berkembang dengan baik berjumlah 63,3%. Hal ini sesuai dengan tujuan kolase yang dikemukakan oleh Mayesky (2011: 2) yang menyatakan bahwa salah satu tujuan dari bermain kolase adalah mampu mengembangkan kreativitas anak.

Rekapitulasi hasil observasi dari pertemuan pertama diperoleh 72% dalam kategori “Belum Berkembang”, 28% dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 0% “Berkembang sangat Baik”. Observasi kedua diperoleh 23% kategori “Belum Berkembang”, 71% kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 6% kategori “Berkembang sangat baik”. Dihasil akhir observasi ketiga diperoleh 0% kategori “Belum Berkembang”, 39% kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 61% “Berkembang sangat Baik”. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa rekapitulasi bermain kolase menunjukkan adanya perubahan pada kemampuan siswa yang ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa dalam setiap kategori indikator penilaian pada kegiatan kolase dalam tiga pertemuan. Sesuai dengan tujuan dari bermain kolase yang dikemukakan oleh Yohana (2013) bahwa kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas anak dan meningkatkan daya pikir anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E. (2013). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar melalui Metode Karyawisata Alam Pada TK Pertiwi*. Purwokerto: UMP.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A'yuna, Q. (2015). *Kontribusi Peran Orangtua dan Guru Mata Pelajaran Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa*. Jurnal Ilmiah Edukasi. 1 (1). 45-52.
- Budiono, M. A. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas Indonesia.
- Dockett, S. & Fleer, M. (2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood*. Sydney: Harcourt.
- Effendi, O. (2008). *Seni Lukis Indonesia Tidak Ada*. Jakarta: Dewan kesenian.
- Hadi, A. W. M. (2004). *Hermeneutika, Estetika, dan Religiusitas Esai-esai Sastra Sufistik dan Seni Rupa*. Yogyakarta: Matahari.
- Hartanto. (2011). *Mengembangkan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Inkuiri*. Kependidikan Triadik. 4(1): 14-16.
- Kenedi. (2017). *Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto*. Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora. 3(2): 330-331.
- Kurnia, E. (2011). *Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Kurniawan, A. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cirebon: Graha Bima Terrace A-60, cet. 1.
- Mayesky, M. (2011). *Aktivitas-aktivitas Kreatif*. Jakarta: PT Indeks.
- Muharrar, S. & Verayanti, S. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Semarang: Erlangga.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurfatoni, S. (2013). *Kajian Gambar Ekspresi Karya Siswa Tingkat Sekolah Dasar*. Repository Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurhayati, E. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pamadhi, H. Dkk. (2012). *Seni Keterampilan anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Pamadhi, H. & Sukardi, E. (2010). *Seni Keterampilan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Piaget, J. & Barbel, I. (2010). *Psikologi Anak*. Terj. Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, cet. 1.
- Salam, S. (2001). *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Soehardjo, A. J. (2012). *Pendidikan Seni*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suhaya. (2016). *Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas*. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*: 1 (1). 1-15.
- Sukmadinata, S. N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Sunhaji. (2014). *Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. *Jurnal Kependidikan*. 2 (2). 32-33.
- Susanto. (2002). *Pemanfaatan Kolase*. Jakarta: Erlangga.
- Sutikno, S. M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yahya, M. (2013). *Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Edu-Islamika*. 5 (1). 39-40.
- Yohana, E. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Teknik Mozaik dengan Media Biji-bijian*. Bengkulu: UNIB

