

Development of AKSI Books Based on the Discovery Learning Model to Improve the Creativity of Grade III Elementary School Students

Mutiara Rahma¹, Deni Setiawan²

Universitas Negeri Semarang^{1,2}

*E-mail: mutiararhm07@students.unnes.ac.id

Abstrak

This study aims to develop the AKSI Book (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) based on the Discovery Learning model to enhance collage art creativity of third-grade elementary school students and to examine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving students' creativity. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 30 third-grade students of SDN Tambakaji 01 Semarang. Data were collected through interviews, questionnaires, and creativity tests, while data analysis was conducted using descriptive quantitative techniques and statistical analysis. The validation results indicated that the AKSI Book was categorized as highly feasible by media experts with a score of 96.25% and by material experts with a score of 92%. The teacher response showed a practicality level of 85%, which was categorized as very feasible. The effectiveness test revealed a significant improvement in students' creativity after the implementation of the AKSI Book. This was indicated by the paired-sample t-test significance value of 0.000 (< 0.05), an increase in the mean creativity score from 68.93 in the pretest to 85.67 in the posttest, and an N-Gain value of 0.54 in the moderate category. Therefore, the Discovery Learning-based AKSI Book is feasible, practical, and effective as a supplementary teaching material for collage art learning to improve elementary school students' creativity.

Keywords: Learning Book, Collage Art, Discovery Learning, Creativity, Elementary School



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Pada jenjang sekolah dasar sebagai pendidikan formal paling dasar, proses pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sikap, keterampilan, dan karakter siswa sebagai fondasi perkembangan pribadi yang sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang menegaskan bahwa "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Salah satu potensi utama yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar adalah kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki oleh setiap siswa sebagai bekal dalam mendukung keberhasilan belajar mereka. Kreativitas tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang sepenuhnya baru, melainkan juga mencakup kemampuan menghasilkan ide-ide orisinal atau menggabungkan gagasan yang telah ada menjadi bentuk yang berbeda dan lebih

bernilai guna. Dalam konteks pendidikan, kreativitas mencerminkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan cara-cara unik, menemukan hubungan baru dari hal-hal yang sudah dikenalnya, serta mengembangkan ide menjadi solusi yang inovatif dan aplikatif (Nugraha et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran seni rupa, kreativitas memiliki posisi yang sangat sentral. Proses penciptaan karya seni erat kaitannya dengan kegiatan kreatif yang memungkinkan siswa mengekspresikan ide dan perasaan secara visual. Sumanto dalam (Primawati, 2023) menyatakan bahwa kreativitas dalam seni rupa adalah kemampuan untuk menemukan, mencipta, merancang ulang, serta menggabungkan ide-ide baru maupun lama ke dalam komposisi visual yang unik dengan memanfaatkan keterampilan teknik yang dimiliki.

Mata pelajaran yang memiliki peran besar dalam pengembangan kreativitas di sekolah dasar adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang mencakup berbagai cabang seni, seperti seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater atau drama, serta prakarya atau kerajinan tangan. Pembelajaran SBdP dirancang untuk mengembangkan apresiasi seni, kreativitas, keterampilan, imajinasi, serta kemampuan berekspresi pada siswa. (Wutabisu et al., 2023). Sehubungan dengan hal tersebut, maka tujuan dari adanya pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah agar memberikan ruang kepada siswa untuk mengekspresikan imajinasinya dalam bentuk karya, sehingga potensi kreatif yang dimiliki dapat berkembang secara optimal dan mendorong peningkatan daya cipta (Utomo et al., 2024).

Berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Fase B sekolah dasar, siswa diharapkan mampu mengeksplorasi unsur-unsur seni rupa, menggunakan berbagai bahan dan teknik sederhana, mengekspresikan ide serta perasaan melalui karya seni dua dimensi, menunjukkan kreativitas, kemandirian, dan keaktifan dalam proses berkarya. Salah satu cabang seni yang relevan dengan capaian tersebut adalah seni rupa. Pembelajaran seni rupa tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pengembangan kreativitas, imajinasi, kepekaan estetis, serta kemampuan berekspresi siswa. (Gladish et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran seni rupa tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan memecahkan masalah serta memperluas wawasan kreatif.

Salah satu materi seni rupa yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan kreativitas siswa adalah seni kolase. Kegiatan mencipta karya seni, seperti kolase, dapat menjadi stimulus yang tepat untuk menumbuhkan kreativitas anak. Pada usia sekolah dasar, khususnya siswa kelas rendah, kreativitas masih berada dalam fase perkembangan yang optimal sehingga perlu untuk terus dipelihara dan dikembangkan melalui lingkungan belajar yang kondusif (Setiawan et al., 2022). Dalam kegiatan kolase, siswa melakukan proses eksplorasi bahan, warna, tekstur, serta penataan visual yang mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan berani mengekspresikan gagasannya. Penelitian (Jahra, 2022) membuktikan bahwa penerapan kegiatan kolase dalam pembelajaran seni rupa mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, sehingga teknik kolase dinilai efektif sebagai sarana pengembangan kreativitas di sekolah dasar. Selain itu, kegiatan kolase juga terbukti mampu mengeksplorasi kreativitas visual siswa secara optimal, khususnya ketika menggunakan berbagai bahan yang dekat dengan lingkungan sekitar (Pratiwi et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, (Fauziyyah & Annisa, 2022a) menegaskan bahwa pembelajaran kolase yang dirancang dengan media yang menarik dan bahan yang bervariasi dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran kolase yang dikemas secara sistematis melalui media pembelajaran yang terstruktur, seperti buku pembelajaran interaktif, berpotensi besar dalam mendukung pengembangan kreativitas, keterampilan, serta kemampuan berpikir siswa sekolah dasar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran seni kolase di sekolah dasar belum sepenuhnya terlaksana secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan yang dilakukan di SDN Tambakaji 01 Semarang, diketahui bahwa pembelajaran seni kolase di kelas III masih mengalami berbagai kendala. Data angket menunjukkan bahwa dari 30 siswa, sebanyak 7 siswa menyatakan sangat setuju dan 12 siswa menyatakan setuju bahwa mereka mengalami

kesulitan dalam pembelajaran seni kolase. Dengan demikian, sebesar 63,3% siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran seni kolase, baik dalam penyesuaian komposisi warna, pemilihan bahan, maupun penataan bahan kolase yang masih kurang rapi.

Kesulitan tersebut disebabkan oleh tidak tersedianya buku pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar selama dua semester terakhir. Guru kelas III SDN Tambakaji 01 Semarang menyampaikan bahwa pelaksanaan pembelajaran seni rupa, khususnya seni kolase, selama ini hanya mengandalkan penjelasan lisan dan referensi dari internet tanpa didukung oleh buku cetak. Kondisi ini menyebabkan materi pembelajaran kurang terstruktur, minim contoh visual, serta belum memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi siswa. Akibatnya, hasil karya kolase siswa cenderung seragam, kurang variatif, dan belum sepenuhnya mencerminkan potensi kreativitas yang dimiliki. Seharusnya, pembelajaran seni rupa dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan mengekspresikan ide-ide visualnya secara bebas dan terarah (Rukoyah et al., 2025).

Di tengah tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis, muncul pertanyaan mendasar apakah pengembangan buku pembelajaran seni kolase interaktif berbasis *Discovery Learning* benar-benar mampu menjadi solusi inovatif yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar secara signifikan.

Buku pembelajaran idealnya berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu siswa memahami konsep, menyajikan contoh visual yang jelas, serta membimbing proses pembelajaran secara sistematis (Handika et al., 2025). Buku yang dirancang dengan baik juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan kreativitas melalui aktivitas yang terstruktur dan bermakna. Sejalan dengan itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat melatih kemandirian belajar siswa karena memungkinkan terjadinya interaksi layaknya dengan guru (Robiyanto et al., 2023). Penambahan unsur interaktif dalam media pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif membangun pengetahuan dan tidak hanya menerima informasi secara pasif (Maghfiroh et al., 2024). Oleh karena itu, ketiadaan buku pembelajaran seni kolase yang bersifat interaktif menjadi salah satu faktor yang menghambat optimalisasi pembelajaran seni rupa di kelas III SDN Tambakaji 01 Semarang.

Melalui permasalahan tersebut maka diperlukannya pengembangan buku pembelajaran seni kolase yang dirancang secara interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mampu mendukung pembelajaran seni rupa yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna. Buku pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dan contoh visual, tetapi juga dirancang dengan model dan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif, eksploratif, dan mandiri dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran seni kolase adalah model *Discovery Learning*. Model ini menekankan pada proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui menemukan konsep secara mandiri dengan cara mengamati, mengelompokkan, menganalisis, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman belajar yang dialaminya, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing proses penemuan tersebut (Hasanah et al., 2025).

Adapun beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model *Discovery Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran kolase. Penelitian yang dilakukan oleh (Pujiasti et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran kolase SBdP di sekolah dasar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pembelajaran kolase yang dirancang melalui proses eksplorasi dan penemuan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, serta berani mengekspresikan ide secara visual. Akan tetapi, penelitian tersebut masih menekankan pada praktik pembelajaran kolase di kelas dan belum mengembangkan media pembelajaran berupa buku yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran berbasis model *Discovery Learning* secara sistematis.

Selain itu, penelitian pengembangan buku panduan kolase berbasis bahan ramah lingkungan oleh (Hanum & Bahri, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan buku panduan dapat membantu siswa memahami langkah-langkah pembuatan kolase serta meningkatkan keterampilan berkarya seni rupa.

Namun, buku panduan yang dikembangkan dalam penelitian tersebut masih berfokus pada aspek teknis pembuatan kolase dan pemanfaatan bahan ramah lingkungan, tanpa mengintegrasikan tahapan model pembelajaran tertentu, khususnya *Discovery Learning*, ke dalam struktur aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan kajian tersebut, meskipun model *Discovery Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan buku panduan kolase mampu mendukung proses pembelajaran, masih terdapat kesenjangan dalam pengembangan bahan ajar yang mengintegrasikan secara langsung sintaks *Discovery Learning* ke dalam desain buku pembelajaran seni kolase secara utuh dan sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa pengembangan buku pembelajaran seni kolase interaktif yang dirancang dengan mengintegrasikan setiap tahapan *Discovery Learning*, mulai dari stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, hingga penarikan simpulan.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas kolase siswa kelas III SDN Tambakaji 01 Semarang guna mendukung pembelajaran seni rupa yang lebih aktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Siregar (2025) dalam bukunya R&D merupakan aktivitas yang bertujuan untuk menciptakan pengetahuan baru atau menyempurnakan pengetahuan yang telah ada melalui metode riset yang terstruktur dan aplikatif. Dalam ranah pendidikan, R&D berfokus pada pengembangan strategi pembelajaran, perancangan kurikulum, serta pengembangan media dan alat evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, metode R&D digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas seni kolase siswa kelas III.

Pada penelitian ini, metode R&D dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan instruksional yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Cahyadi dalam (Mulyasari & Doly, 2023) Model ADDIE dinilai tepat diterapkan dalam pengembangan Buku AKSI berbasis *Discovery Learning* karena menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur sehingga mendukung terciptanya produk pembelajaran yang bermutu (Rustandi, 2021).

Analysis materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan dipelajari dan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian antara materi, karakteristik siswa, serta kebutuhan yang ada di kelas. Tahap selanjutnya yaitu design, yang dilakukan dengan menyusun garis besar isi produk sebagai dasar perancangan media. Tahap berikutnya yaitu development, yang diawali dengan penyusunan desain yang matang dan terstruktur sebelum proses pembuatan media. Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk serta penilaian validitas oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Tahap berikutnya yaitu implementation, yaitu penerapan media yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh para ahli kepada subjek penelitian. Selain itu, dilakukan penyebaran angket praktikalitas untuk menilai kepraktisan produk berdasarkan respon guru dan siswa. Tahap terakhir yaitu evaluation, yaitu evaluasi terhadap penerapan media dengan tujuan untuk mengukur kepraktisan produk serta menilai peningkatan kreativitas. Evaluasi juga digunakan sebagai dasar pemberian umpan balik kepada pengguna produk sehingga dapat dilakukan revisi sesuai dengan hasil evaluasi dan kebutuhan pembelajaran. Tahap evaluation menjadi tahap akhir yang bertujuan untuk menjamin kualitas, kelayakan, dan keberhasilan produk yang dikembangkan. (Nurmarita & Rochmawati, 2025).

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai perancang produk, pelaksana uji coba, pengumpul data, serta penganalisis data. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas III SDN Tambakaji 01 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Instrumen penelitian disusun oleh peneliti dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru dan siswa, tes kreativitas (pretest dan posttest)

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi dan angket respon dengan rumus persentase. Hasil persentase kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Analisis statistik digunakan untuk mengetahui keefektifan Buku AKSI dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data pretest dan post test diuji normalitasnya. Karena data berdistribusi normal dan berasal dari dua sampel berpasangan, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan uji paired sample t-test. Selain itu, peningkatan kreativitas siswa dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil kreativitas siswa. Berikut ini merupakan tabel skor skala likert:

Tabel 1.
Analisis Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Sumber : (Himmah & Sulaikho, 2022).

Analisis data penelitian ini menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P : Angka Presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Keseluruhan

100% : Konstanta

Setelah disajikan dalam bentuk persentase, tahap selanjutnya adalah menjelaskan dan membuat kesimpulan dari setiap indikator. Tabel 2 menunjukkan tingkat kualifikasi kriteria kelayakan kesimpulan hasil validasi pengembangan media yang dibuat. Hasil Persentase data kelayakan kemudian dikonversi dengan kriteria dibawah ini :

Tabel 2.
Kriteria Penilaian Validasi Ahli

No	Skor dalam persentase (%)	Kategori kelayakan
1.	0-40%	Kurang layak
2.	41-60%	Cukup layak
3.	61-80%	Layak
4.	81-100%	Sangat Layak

Sumber : (Himmah & Sulaikho, 2022)

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan dalam bidang akademik dan industri untuk menghasilkan inovasi berupa produk, sistem, atau model baru yang bersifat aplikatif. Dalam bidang pendidikan dan ilmu sosial, metode R&D memiliki peran penting sebagai dasar dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, media, serta teknologi edukatif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran (Ade Rahayu, 2025).

Pengembangan Buku AKSI sebagai buku pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan materi seni kolase dengan sintaks model Discovery Learning. Buku AKSI dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran dikemas melalui aktivitas langsung, visual atau ilustrasi yang menarik, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif.

Tahapan Discovery Learning yang diterapkan dalam Buku AKSI meliputi stimulation, problem statement, data collection, data processing, dan generalization. Setiap tahapan diwujudkan melalui kegiatan mengamati contoh karya kolase, mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi bahan, melakukan praktik kolase, hingga menarik kesimpulan berdasarkan hasil karya yang dibuat. Desain pembelajaran ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif menemukan konsep seni kolase melalui pengalaman belajar langsung. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat (Maulidiyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa penerapan model Discovery Learning yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, desain Buku AKSI telah sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan.

Tahap Analysis adalah mengidentifikasi masalah untuk menentukan solusinya. Analisis yang dilakukan mencakup analisis kebutuhan, analisis tanggapan, analisis media, dan analisis materi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa, khususnya materi kolase di kelas III SDN Tambakaji 01 Semarang, masih mengalami berbagai kendala. Siswa mengalami kesulitan dalam menyesuaikan komposisi warna, memilih dan memanfaatkan bahan kolase, serta menata bahan agar menghasilkan karya yang rapi dan menarik. Kesulitan tersebut disebabkan oleh tidak tersedianya buku yang digunakan sebagai sumber belajar, sehingga siswa hanya mengandalkan penjelasan guru tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai.

Selanjutnya, analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas III memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan kegiatan praktik dan eksplorasi secara langsung. Namun demikian, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan unsur-unsur seni rupa, seperti warna, bentuk, tekstur, dan komposisi dalam karya kolase. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga membimbing proses belajar melalui aktivitas yang terstruktur.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka Fase B kelas III, khususnya pada materi seni rupa kolase. Sementara itu, analisis materi bertujuan untuk menentukan cakupan materi yang akan disajikan dalam Buku AKSI, yang meliputi pengertian kolase, unsur seni rupa, warna, bentuk, tekstur, komposisi, pemanfaatan bahan kolase, serta tahapan pembuatan kolase.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan media yang mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan kreatif melalui kegiatan eksplorasi. Oleh karena itu, solusi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) berbasis Discovery Learning untuk meningkatkan kreativitas seni kolase siswa kelas III sekolah dasar.

Tahap Design merupakan tahap perancangan Buku AKSI berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kurikulum. Perancangan diawali dengan perumusan tujuan pembelajaran yang mengacu pada Capaian Pembelajaran SBdP Fase B Kurikulum Merdeka, agar siswa mampu memahami konsep kolase dan mengekspresikan kreativitas melalui karya seni. Selain itu, desain buku memperhatikan aspek visual berupa tampilan dan ilustrasi yang sesuai dengan dunia anak untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Selanjutnya dilakukan pemetaan materi yang akan disajikan dalam Buku AKSI, meliputi:

Tabel 3.

Komponen Buku AKSI	
No	Komponen dalam Buku AKSI
1.	Cover Depan
2.	Kata Pengantar
3.	Daftar Isi
4.	Petunjuk Penggunaan Buku
5.	Tujuan Pembelajaran
6.	Materi yang disesuaikan sintak <i>Discovery Learning</i>
7.	Glosarium
8.	Daftar Pustaka
9.	Biografi Penulis
10.	Cover Belakang

Tahap Development merupakan tahap realisasi rancangan produk yang telah disusun pada tahap desain. Pada tahap ini, Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) diwujudkan menjadi produk buku pembelajaran yang utuh dan siap diuji kelayakannya untuk meningkatkan kreativitas seni kolase siswa kelas III sekolah dasar.

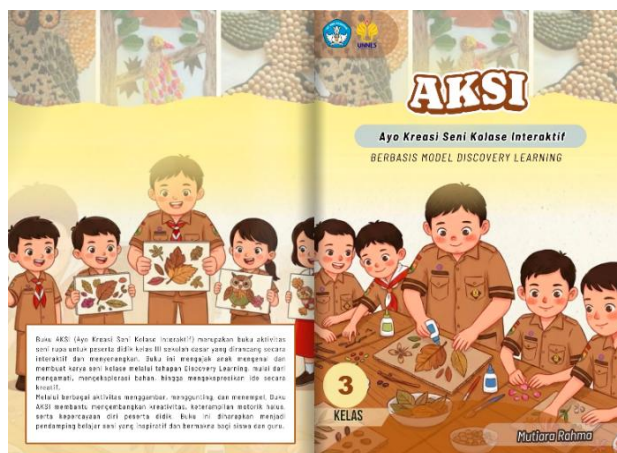
Pengembangan Buku AKSI dilakukan dengan menyusun materi pembelajaran secara sistematis yang meliputi pengertian kolase, unsur-unsur seni rupa (warna, bentuk, tekstur, dan komposisi), alat dan bahan kolase, serta tahapan pembuatan karya kolase. Materi disajikan menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Selain itu, buku dilengkapi dengan ilustrasi visual, contoh karya kolase, ruang aktivitas praktik membuat kolase, serta kegiatan pembelajaran yang dirancang berdasarkan sintaks model *Discovery Learning*, yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*.

Dengan demikian, pada tahap pengembangan terdapat dua kegiatan utama, yaitu penyusunan dan penyempurnaan buku ajar hingga menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran, serta pengujian kelayakan atau validitas buku ajar yang telah dikembangkan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dengan skala Likert empat tingkat penilaian.

a. Cover (Halaman Depan dan Belakang)

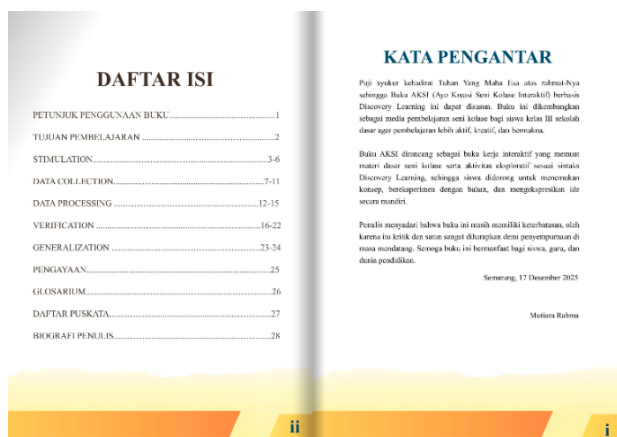
Cover depan buku AKSI memuat judul buku, sasaran pengguna, serta ilustrasi visual yang merepresentasikan isi dan tujuan buku. Pemilihan warna, jenis huruf, dan gambar pada cover depan dirancang agar mampu menarik perhatian pembaca serta memberikan gambaran awal mengenai materi yang disajikan di dalam buku. Sementara itu, cover belakang buku AKSI berisi ringkasan singkat mengenai isi buku, tujuan penyusunan, serta manfaat penggunaan buku dalam proses pembelajaran. Ringkasan tersebut disusun secara singkat dan jelas agar pembaca memperoleh gambaran umum mengenai konten buku sebelum menggunakannya. Selain itu, pada

bagian cover belakang juga dicantumkan identitas penerbit atau penulis sebagai informasi pendukung.



b. Daftar isi dan Kata Pengantar

Daftar isi secara sistematis untuk memudahkan pembaca dalam menemukan bagian-bagian buku yang dibutuhkan. Daftar isi mencantumkan judul bab, subbab, serta nomor halaman sehingga mempermudah navigasi pembaca saat menggunakan buku AKSI. Bagian selanjutnya adalah kata pengantar, yang berisi ungkapan rasa syukur penulis, latar belakang penyusunan buku AKSI, tujuan pengembangan buku, serta harapan penulis terhadap pemanfaatan buku ini dalam pembelajaran. Kata pengantar juga memuat ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan buku.



c. Tujuan Pembelajaran dan Petunjuk Penggunaan Buku

Tujuan pembelajaran dalam penggunaan **Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif)** adalah agar siswa mampu mengembangkan kreativitas dan keterampilan seni rupa melalui kegiatan kolase serta Buku AKSI juga dilengkapi dengan **petunjuk penggunaan**, yang berisi panduan bagi guru dan siswa dalam memanfaatkan buku secara optimal. Petunjuk penggunaan menjelaskan cara membaca buku, urutan penggunaan materi, serta saran pemanfaatan aktivitas atau latihan yang terdapat di dalam buku.



d. Isi Buku

Bagian utama buku AKSI adalah **isi atau materi pembelajaran**, yang disusun secara runtut dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran serta sintak *Discovery Learning*. Materi disajikan menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, materi dilengkapi dengan ilustrasi, contoh kontekstual, serta aktivitas yang mendorong keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.





Pada bagian akhir buku dilengkapi dengan halaman pengayaan untuk mendorong siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih komprehensif baik eksploratif maupun kreatif. Selanjutnya ada glosarium yang berisi istilah penting terkait pembelajaran seni rupa dan Discovery Learning untuk membantu pemahaman pembaca. Selain itu, buku ini memuat daftar pustaka sebagai landasan teoretis dalam penyusunan materi. Pada bagian akhir buku disajikan biografi penulis yang memberikan gambaran singkat mengenai latar belakang dan kompetensi penulis dalam pengembangan media pembelajaran.

Validasi Ahli Media dan Materi

Validasi merupakan tahapan penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Terdapat dua aspek yang divalidasi yaitu aspek dari media dan materi. Sehingga pada tahap validasi melibatkan dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi sebagai validator. Hasil dari validator dapat disajikan pada data sebagai berikut.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan tampilan serta mengidentifikasi kekurangan produk yang dikembangkan. Proses validasi dilaksanakan satu kali menggunakan angket yang terdiri atas 20 pernyataan dengan skala penilaian empat tingkat. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, diperoleh skor total sebesar 77 dari skor maksimum 80.

Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) berbasis model Discovery Learning memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,25% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, buku yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa perbaikan sesuai saran validator, khususnya pada aspek logo dan pemilihan warna tulisan.

Table 4.
Ringkasan Validasi Ahli Media

Hasil	
Skor Total	77
Skor Maksimum	80
Hasil Penelitian	96,25%
Kriteria	Sangat Layak (A)

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi serta mengidentifikasi kekurangan Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) berbasis model *Discovery Learning* yang dikembangkan. Pada tahap ini, validator memberikan saran dan masukan sebagai dasar perbaikan terhadap kualitas materi yang disajikan dalam buku.

Penilaian ahli materi dilakukan menggunakan angket yang terdiri atas 25 pernyataan dengan skala Likert empat tingkat. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh skor total sebesar 92 dari skor maksimum 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Buku AKSI memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Dengan demikian, Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) berbasis Discovery Learning untuk meningkatkan kreativitas seni kolase siswa kelas III Sekolah Dasar layak digunakan.

Table 5.
Ringkasan Validasi Ahli Materi

	Hasil
Skor Total	92
Skor Maksimum	100
Hasil Penelitian	92%
Kriteria	Sangat Layak (A)

Tahap Implementation Buku AKSI dilaksanakan dalam pembelajaran seni kolase dengan menggunakan model Discovery Learning. Siswa secara aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran yang terdapat dalam Buku AKSI, mulai dari kegiatan stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, hingga generalization. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk mengeksplorasi bahan kolase yang ada di lingkungan sekitar serta mengekspresikan ide kreatif melalui kegiatan menggambar, menggunting, dan menempel sesuai dengan petunjuk yang terdapat dalam buku.

Pelaksanaan pembelajaran tersebut memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji coba skala terbatas menunjukkan peningkatan yang konsisten, di mana nilai rata-rata pretest siswa sebesar 68,93 dengan tingkat ketuntasan belajar 33,33%. Setelah penerapan Buku Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif (Buku AKSI), nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,83 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%.

Peningkatan ketuntasan belajar sebesar 66,67% menunjukkan bahwa Buku AKSI efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan Buku AKSI mampu membantu siswa memahami materi seni kolase secara lebih optimal melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis *Discovery Learning*.

Tabel 6.
Uji Coba Pre Test dan Post Test Buku AKSI

Keterangan	Kelas Uji Coba Media	
	Pre Test	Post Test
Jumlah siswa	30	30
Nilai rata – rata	68,93	85,67
Nilai terendah	57	79
Nilai tertinggi	86	96
Rata – rata KKTP (%)	33,33%	100%
Peningkatan (%)	66,67%	

Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data kepraktisan produk melalui angket respon guru dan siswa. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, kemudahan penggunaan Buku AKSI, serta manfaat buku dalam mendukung proses pembelajaran seni rupa. Hasil dari tahap implementasi ini menjadi dasar untuk menilai apakah

Buku AKSI dapat digunakan secara praktis dan efektif dalam pembelajaran seni kolase di sekolah dasar.

Hasil penilaian respon guru pada pengembangan Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas seni kolase siswa kelas III sekolah dasar dapat diketahui bahwa aspek penilaian terdiri dari 20 pernyataan yaitu dari kelayakan isi Buku AKSI ditinjau dari acuan skala Likert mendapat total skor 68, kemudian hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Nilai Persentase} &= \frac{\text{jumlah skor responden}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{68}{80} \times 100 \\ &= 85\%\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa jumlah skor responden yaitu 68, sehingga nilai persentasenya memperoleh sebesar 85% dan termasuk kategori "Sangat Layak". Dilihat dari hasil penilaian produk yang dikembangkan, Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) Berbasis model *Discovery Learning* telah layak digunakan.

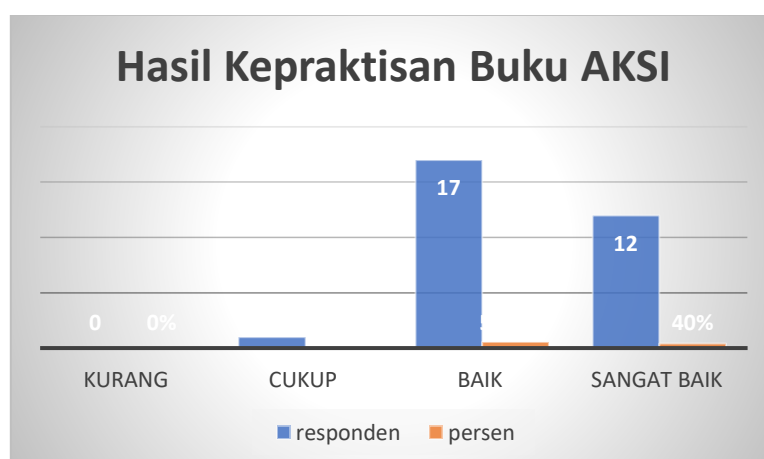
Maka, Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) Berbasis model *Discovery Learning* telah dikategorikan sangat layak.

Tabel 7.
Rekapitulasi Setiap Tahapan

No	Validator	Hasil Validasi		
		Jumlah	Presentase	Kategori
1.	Ahli Media	77/80	96,25%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	92/100	92%	Sangat Layak
3.	Guru	68/80	85%	Sangat Layak

Pada bagan hasil kepraktisan Buku AKSI, diketahui bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan buku. Sebanyak 17 responden (56,67%) memberikan penilaian pada kategori **baik**, sedangkan 12 responden (40%) menilai pada kategori **sangat baik**. Hanya 1 responden (3,33%) yang memberikan penilaian **cukup**, dan tidak terdapat responden yang memberikan penilaian pada kategori **kurang**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Buku AKSI tergolong **sangat praktis** dan mudah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil uji kepraktisan oleh siswa disajikan pada.

Tabel 8.
Hasil Kepraktisan Buku AKSI



Tahap kelima sekaligus tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah Tahap Evaluation. Berdasarkan hasil angket respon siswa, Buku AKSI yang dikembangkan memperoleh respon sangat positif, khususnya pada aspek kemudahan penggunaan dan pemahaman. Siswa menyatakan bahwa tulisan dan petunjuk kegiatan mudah dipahami, urutan kegiatan jelas, serta kegiatan dalam Buku AKSI menyenangkan dan mendorong keaktifan serta kreativitas siswa. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya di kelas, kegiatan praktik kolase membuat kondisi kelas cenderung ramai sehingga diperlukan pengelolaan kelas dan waktu yang baik oleh guru agar pembelajaran tetap berjalan optimal.

2. Pembahasan

Keefektifan Buku AKSI dianalisis melalui perbandingan hasil kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku yang dikembangkan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan Buku AKSI. Nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 68,93 pada pretest menjadi 85,67 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Buku AKSI efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni kolase.

Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,54 dengan kategori sedang. Nilai ini mengindikasikan bahwa penggunaan Buku AKSI memberikan peningkatan kreativitas yang cukup signifikan. Peningkatan ini terjadi karena siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan eksplorasi bahan, pengamatan visual, dan praktik langsung pembuatan kolase yang mendorong munculnya ide-ide kreatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Buku AKSI berbasis Discovery Learning mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fajrie et al., 2024) yang menyatakan bahwa kegiatan kolase yang melibatkan eksplorasi bahan dan proses kreatif mampu mengembangkan daya cipta, imajinasi, serta kepercayaan diri siswa dalam berkarya. Melalui Buku AKSI, siswa tidak hanya diarahkan untuk menghasilkan karya akhir, tetapi juga dilibatkan dalam proses berpikir kreatif sejak tahap perencanaan hingga evaluasi hasil karya.

Selain aspek kreativitas, aktivitas kolase yang terstruktur dalam Buku AKSI juga memberikan kontribusi terhadap keterampilan motorik dan ketelitian siswa. Hal ini mendukung temuan (Fauziyyah & Annisa, 2022b) yang menegaskan bahwa kegiatan kolase melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerak jari, serta kerapian dalam menyusun bahan. Dengan demikian, Buku AKSI tidak hanya berfungsi sebagai media pengembangan kreativitas, tetapi juga sebagai sarana penguatan keterampilan psikomotorik siswa sekolah dasar.

Lebih lanjut, integrasi sintaks Discovery Learning dalam Buku AKSI memperkuat karakter pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk menemukan konsep secara mandiri. Dengan demikian, Buku AKSI tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran seni kolase yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa Buku AKSI (Ayo Kreasi Seni Kolase Interaktif) berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas seni kolase siswa kelas III sekolah dasar. Buku ini mengintegrasikan materi kolase dengan tahapan *Discovery Learning* sehingga mampu memfasilitasi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna.

Hasil validasi menunjukkan bahwa Buku AKSI termasuk kategori *sangat layak* berdasarkan penilaian ahli media (96,25%), ahli materi (92%), dan respon guru (85%). Selain itu, hasil uji keefektifan

menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa secara signifikan setelah penggunaan Buku AKSI, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji *paired sample t-test* sebesar 0,000 ($< 0,05$), peningkatan nilai rata-rata dari 68,93 menjadi 85,67, serta nilai N-Gain sebesar 0,54 dengan kategori sedang.

Dengan demikian, Buku AKSI berbasis *Discovery Learning* efektif digunakan sebagai bahan ajar pendamping pembelajaran seni kolase dan dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan sumber belajar dalam mendukung pengembangan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan bereksresi siswa sekolah dasar.

Daftar Rujukan

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Fajrie, N., Hariyadi, A., Faizah, H., Evans, D., Prestoza, M. J., & Pratama, H. (2024). Natural Material Media in Early Childhood Collage Art Creativity: Study of Local Cultural Learning with a Qualitative Approach. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(4), 585–593. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i4.1914>
- Fauziyyah, N., & Annisa, P. (2022). *Improving Children's Fine Motor Ability Through Collage Of Natural Materials In Children Aged 5-6 Years At Tkit Cendekia 1 St. The 2nd international conference on humanities and social science*, 2, 778-785
- Gladish, N., Ariyani, D., Wulandari, T., Kurniawan, Y., & Wahyuni, E. (2024). Seni Rupa Sebagai Pengembangan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar. In *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu* (Vol. 8, Issue 11).
- Handika, H., Widiawati, W., Widyaningrum, I., & Indrayati, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Luas Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 13(2), 242–252. <https://doi.org/10.21831/jpms.v13i2.85370>
- Hanum, G., & Bahri, S. (2024). Pengembangan Buku Panduan Kolase Berbasis Bahan Ramah Lingkungan Pada Pembelajaran Tematik Dengan Tema Kegemaranku Dikelas I SD Negeri 064991 Medan Amplas. *JURNAL INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 2, 642–652.
- Hasanah, U., Hairunnis, M. N., & Irmaningsih. (2025). Pengaruh Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas V SDN 06 Kodo Kota Bima. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 284–297.
- Himmah, F., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. In *Journal of Education and Management Studies* (Vol. 5, Issue 4).
- Jahra, J. (2022). *Making Collage Work in Learning of Elementary School: A Study of Student Creativity*. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 1(2), 40-44
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2025). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Fase B Sekolah Dasar (Kurikulum Merdeka)*. Jakarta : Kemendikbudristek.
- Maghfiroh, A. N., Daksa, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Maulidiyah, A., Sekaringtyas, T., & Wahyudiana, E. (2025). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Eksperimen Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Materi IPA Kelas III SD*.
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar)*.

- Nugraha, R. R. I., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 17, 39–47.
- Nurmarita, L. L., & Rochmawati. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheets pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga Perbankan dan Keuangan Mikro Materi Produk Kredit Perbankan Kelas XI Layanan Perbankan SMKN 1 Kemlagi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 973–989. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6513>
- Pratiwi, I. A., Rokhman, F., & Wagiran. (2025). *Eksplorasi Kreativitas Visual Anak: Studi Kasus Pembuatan Karya Seni Kolase Bahan Daur Ulang*.
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. In *Journal of Early Childhood Studies* (Vol. 1, Issue 2). <https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecsNubanJagadithaCentre>:<https://journal.nubaninstitute.org/>
- Pujiasti, D. A., Agusti, S. P., & Munawar, E. T. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Kolase Mata Pelajaran SBDP di Kelas IV SD* (Vol. 02, Issue 02).
- Robiyanto, Hidayat, H. E., & Santika, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Lingkaran Berbantuan Adobe Animate 2020* (Vol. 2, Issue 1). <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/kongruen>
- Rukoyah, S., Nursobah, A., & Jaelani, I. (2025). Analisis Peran Pembelajaran Seni Rupa Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal INTISABI*, 3(1), 94–108. <https://doi.org/10.61580/itsb.v3i1.181>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11, 57–60.
- Setiawan, D., Hardiyani, I. K., Aulia, A., & Hidayat, A. (2022). Memaknai Kecerdasan melalui Aktivitas Seni: Analisis Kualitatif Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4507–4518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2521>
- Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika. *PEDAGOGI : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31.
- Utomo, H., Susiani, T. S., & Salimi, M. (2024). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran SBdP Materi Gambar Dekoratif Kelas III SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12, 89–96.
- Wutabisu, E. R., Lagandesa, Y. R., Pratama, A. R., & Hariana, K. (2023). Analisis Kreativitas Siswa Kelas V Dalam Pemanfaatan Barang Bekas Di SD Negeri 1 Mayakeli Pada Mata Pelajaran SBDP. *Jurnal Dikdas Universitas Tadulako*, 11, 50–59.