

PENGUNAAN METODE EKSPLORASI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

^{1*}Istiyati Mahmudah, ²Rabiatul Adawiah, ³Endah Fitriani, ⁴Iin Rahmayanti

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

Istiyati.mahmudah@iain-palangkaraya.ac.id, rabiatulladawiah09@gmail.com,

endahf36@gmail.com, iinrahmayanti221@gmail.com

Abstract

This research aims to analyze the effectiveness of using exploration methods in learning Arts and Culture for grade 1 elementary school students. The exploration method was chosen because it can encourage students to participate actively, increase their creativity and realize their own potential through interesting, interactive and fun learning activities. This research uses a qualitative approach involving interviews and literature review as data collection methods. The research results show that the exploration method has a positive impact on students' interest in learning, understanding of arts and culture concepts, as well as fine motor skills and creative expression. Apart from that, this method also supports the development of student character, such as courage, cooperation and self-confidence. Thus, it can be concluded that the exploratory method is an effective approach and can be widely applied in arts and culture education at primary school level.

Keywords: arts and culture, exploration methods, creative

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam efektivitas penerapan metode eksplorasi dalam proses pembelajaran. Seni Budaya pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Metode eksplorasi dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran., meningkatkan kreativitas mereka serta mewujudkan potensi siswa sendiri melalui kegiatan belajar yang menarik, interaktif dan pembelajaran yang dirancang secara menarik dan menyenangkan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode eksplorasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik serta pemahaman terhadap konsep seni budaya, serta keterampilan motorik halus dan ekspresi kreatif. Selain itu, penerapan metode ini turut berkontribusi dalam mendukung pengembangan karakter peserta didik, seperti keberanian, kerjasama, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan eksploratif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan memiliki potensi untuk diimplementasikan secara luas dalam konteks pendidikan.seni budaya jenjang sekolah dasar .

Kata Kunci: seni budaya, metode eksplorasi, kreatif

Article History:

Submitted	Accepted	Published
June 15 th 2026	September 10 th 2026	September 15 th 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan seni dan budaya berperan signifikan dalam menjaga keseimbangan antara perkembangan intelektual dan emosional peserta didik (Kasdi & Wijayanti, 2017; S. Anggraini et al., 2023). Selain sebagai upaya pelestarian nilai-nilai tradisional, seni dan budaya juga menjadi sarana dalam pembentukan karakter, penanaman nilai estetika, serta memperluas pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya (Mardiana et al., 2021; Ritonga et al., 2020; Sumantri & Putri, 2022). Seni dapat diartikan sebagai proses ekspresi diri individu yang melahirkan karya bernilai keindahan, memiliki makna, serta menyampaikan pesan tertentu. Jenisnya antara lain seni rupa, seni musik, seni teater, dan seni tari (Rizky & Mahmudah, 2024)

Pembelajaran seni umumnya dilaksanakan secara klasikal dengan penekanan yang lebih besar pada praktik dibandingkan teori (Mahmudah, 2024:157). Sugiyanto (2016:6) menyatakan bahwa seni budaya pada hakikatnya merupakan kebutuhan dasar manusia. Sementara itu, Ening Widaningsih (2020) menjelaskan bahwa Pendidikan Seni dan Budaya serta Keterampilan bersifat multilingual, multidimensional, dan mendukung pengembangan beragam kemampuan untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui berbagai media, seperti bahasa visual, suara, gerak, peran, serta kombinasi di antaranya. Seni bukan sekadar memperlihatkan keindahan, melainkan juga menjadi sarana untuk menyampaikan perasaan, ide, serta pengalaman manusia (Mahmudah I, 2025)

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran adalah metode eksplorasi, yang sering juga dikenal sebagai metode karya wisata. Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati objek secara langsung (Pangastuti & Qumillaila, 2017:172). Melalui kegiatan eksplorasi, anak memperoleh peluang untuk melihat, mengamati, memahami, serta merasakan suatu objek, kemudian mengolah hasil pengamatannya menjadi sesuatu yang menarik (Rachmawati & Kurniati, 2019:55).

Salah satu manfaat dari metode eksplorasi adalah meningkatkan kreativitas anak. Kegiatan seni sangat cocok diterapkan melalui metode ini karena memiliki keterkaitan erat dengan kreativitas. Dalam seni, setiap anak dianggap memiliki tingkat kreativitas yang berbeda, dan seni juga menjadi wadah bagi mereka untuk mengekspresikan ide serta imajinasi sesuai dengan keinginan masing-masing (Suhaya, 2016:2).

Menggambar merupakan salah satu aktivitas yang dapat dipadukan dengan metode eksplorasi, karena sangat disukai oleh anak-anak. Kegiatan ini diminati karena memberi kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan diri, mengembangkan bakat, serta mengasah imajinasi tentang masa depan, yang semuanya berkaitan erat dengan kreativitas masing-masing anak (Muhammad Rosyid, 2016:2.615).

Untuk mengembangkan kreativitas siswa, terdapat berbagai cara atau metode yang dapat diterapkan. Rachmawati & Kurniati (2019:52) menyebutkan tujuh metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas, yaitu melalui kegiatan mengolah produk, berimajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, dan bahasa. Sementara itu, Misnah dan Nurita (2019:279–280) menjelaskan bahwa peningkatan kreativitas anak juga dapat dilakukan melalui berbagai metode pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, kerja kelompok, sosiodrama, pemberian tugas, eksperimen, latihan, serta karya wisata.

Pada kelas 1 sekolah dasar, penerapan metode eksplorasi menjadi semakin relevan karena anak-anak pada usia ini berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan stimulus visual, audio, dan kinestetik yang kaya. Jadi, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana metode eksplorasi dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Seni Budaya, serta mengidentifikasi dampaknya terhadap perkembangan siswa, baik dari segi kognitif maupun afektif.

Melalui kajian ini, diharapkan metode eksplorasi dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Budaya di kelas 1, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan kurikulum pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu metode yang memaparkan data dalam bentuk kata-kata untuk menjawab pertanyaan seperti siapa, kapan, di mana, dan bagaimana sesuai dengan tujuan tertentu (Hamzah, 2021). Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan hanya untuk menggambarkan suatu kondisi atau keadaan yang terjadi.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. Wawancara, menurut Black dan Champion, merupakan bentuk komunikasi verbal yang dilakukan untuk memperoleh informasi dari salah satu pihak (Fadhallah, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan diskusi harus disajikan dalam bagian yang sama, jelas dan singkat. Bagian diskusi harus mengandung manfaat hasil penelitian, bukan bagian hasil yang berulang. Bagian hasil dan diskusi dapat ditulis di bagian yang sama untuk menghindari kutipan yang luas.

Sesuai hasil wawancara bersama wali kelas 1, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran

Guru menerapkan metode eksplorasi dalam pembelajaran Seni Budaya. Metode ini memberikan siswa kesempatan untuk mencoba berbagai media seni, seperti krayon, cat air, tanah liat plastisin, atau bahan daur ulang. Siswa diberi kebebasan untuk bereksperimen tanpa khawatir hasilnya akan salah atau kurang baik.

Pangastuti & Qumillaila, (2017:172) menjelaskan bahwa yang memberikan peluang kepada anak untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek ialah Metode pembelajaran eksplorasi. Kegiatan eksplorasi memberi manfaat berupa peluang kepada anak untuk menyaksikan, memperhatikan, memahami, lalu menghayati hingga akhirnya anak akan menciptakan hal unik yang diperoleh dari hasil pengamatannya, Rachmawati & Kurniati, (2019:55)

Berdasarkan pendapat (Sundari & Zahro, 2021) yaitu, ketika siswa diberi kesempatan untuk bereksperimen, muncul keberanian dalam diri mereka untuk mencoba ide-ide baru dalam karya seni, yang menjadi langkah penting dalam perkembangan dan kreativitas kemampuan mereka. . Selain itu, upaya meningkatkan rasa percaya diri dapat dilakukan dengan berani berbicara di depan banyak orang, menghapus ingatan negatif dengan mempercayai orang lain, melakukan introspeksi diri, dan membangun jaringan pertemanan (Mahmudah et al., 2023:138).

Metode eksplorasi dalam pembelajaran Seni Budaya memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk bereksperimen dengan berbagai media secara bebas tanpa takut salah. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengamati, memahami, dan merasakan langsung proses

berkarya, sehingga mendorong mereka menciptakan sesuatu yang kreatif. Kebebasan bereksperimen juga meningkatkan keberanian siswa untuk mencoba hal baru, yang pada akhirnya berperan penting dalam pengembangan kreativitas mereka.

2. Alasan Pemilihan Metode

Guru memilih metode eksplorasi karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang membutuhkan pendekatan kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Metode ini memungkinkan siswa menikmati proses belajar dengan lebih aktif dan bebas berekspresi.

Memberikan kesempatan untuk anak melihat dan merasakan untuk membuat suatu karya yang menarik perhatiannya ialah manfaat dari metode eksplorasi, (Rachmawati & Kurniati, 2019: 55)

Karakteristik peserta didik yang membutuhkan pendekatan kreatif. Kreatif memiliki arti atau makna yang sangat luas dan arti yang beragam. Tetapi definisi kreatif yang paling umum terkait dengan dunia Pendidikan kreatif merujuk pada kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, bisa dalam bentuk ide atau pemikiran serta produk nyata yang relatifnya tidak sama dengan apa yang sudah ada. Arti Kreatif dapat diartikan sebagai keterampilan untuk menghasilkan inovasi Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

3. Media Pembelajaran

Sebelumnya jawaban dari wawancara ibu ini bukan media tapi lebih tepatnya bahan, bahan yang digunakan meliputi krayon, pensil warna, plastisin, gunting, dan kertas warna-warni. Media ini dipilih karena mudah diakses dan mendukung kreativitas siswa dalam eksplorasi seni.

Bahan yang sering dipakai dalam proses penciptaan karya seni rupa, khususnya pada kegiatan melukis. terbagi menjadi dua, yaitu bahan basah dan bahan kering. Bahan basah seperti cat air, cat minyak, akrilik, dan cat semprot (air brush). Adapun bahan kering seperti pensil, spidol, krayon, konte, dan pastel Menurut Eko Purnomo (2018:15). Ketika siswa diberi pelajaran seni budaya (seni rupa) yang ditugaskan untuk kegiatan menggambar, subjek penelitian cenderung lebih dominan menggunakan media pewarna berupa pensil warna dan

krayon, sebagaimana diperoleh berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber.

4. Aktivitas Siswa

Guru mengikutsertakan peserta didik secara aktif melalui pemberian kebebasan untuk berkreasi, menentukan warna, dan berimajinasi tentang gambar yang mereka buat. Pendekatan ini mendorong siswa untuk merasa percaya diri dan nyaman selama proses belajar.

Guru berperan secara proaktif dalam membimbing serta memfasilitasi jalannya proses pembelajaran melalui pemberian arahan dan umpan balik yang bersifat konstruktif. (Sholeh et al., 2024)

Kegiatan menggambar adalah satu dari sekian banyaknya kegiatan, yang dapat memberikan Bagi peserta didik sekolah dasar, kegiatan menggambar merupakan sarana untuk mengekspresikan diri sekaligus menyalurkan kreativitas yang dimiliki. Selain itu, menggambar juga dapat dimanfaatkan sebagai media ekspresi dalam proses pembelajaran, Muhammad Rosyid (2016:2.615) serta berfungsi sebagai sarana komunikasi yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Rofian (2016:174) (dalam Teguh Arif Prasetyo :337)

Pembelajaran menggambar dan melukis merupakan salah satu bidang pengembangan yang dirancang oleh pendidik untuk mengoptimalkan kemampuan serta kreativitas peserta didik sesuai dengan tahap perkembangan mereka. (R. Sari & Prayogo, 2019)

5. Kendala yang Dihadapi

Beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dalam menentukan gambar dan warna. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat kemampuan individu di antara siswa. Perbedaan Tingkat kemampuan menjadi tantangan dalam pembelajaran, Salah satu faktor internal yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran adalah adanya variasi tingkat motivasi pada peserta didik.(Amanda et al., 2024)

Adapun solusi dari kendala atau tantangan dalam pembelajaran sesuai dengan penelitian (Gani et al., 2024). Selain itu, penguatan motivasi juga menjadi fokus, dengan

memberikan pujian dan umpan balik positif kepada siswa, sehingga mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Guru mengamati perubahan positif pada siswa, seperti meningkatnya kemampuan bereksperimen dengan imajinasi mereka dalam menentukan gambar dan warna. Hal ini menunjukkan peningkatan kreativitas dan keberanian siswa dalam mencoba hal baru.

Sesuai dengan pendapat (Harahap, 2022) Kreativitas juga dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk menghasilkan gagasan atau karya baru yang bersifat imajinatif.

1. Variasi Metode

Guru kadang-kadang memvariasikan metode pembelajaran untuk menjaga minat siswa, meskipun tidak dilakukan secara rutin.

Berdasarkan hasil wawancara ini guru hanya menyebutkan kadang-kadang dilakukan namun tidak menyebutkan metodenya, dan tidak dilakukan rutin. Namun sesuai pendapat ini bahwa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syaifi (2019), dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Penggunaan Teknologi

Teknologi digunakan secara sederhana dengan menampilkan contoh-contoh hasil kerajinan melalui infokus yang tersedia di kelas.

Penggunaan teknologi berbasis media pembelajaran, seperti proyektor infokus, memiliki peran penting dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar, baik bagi siswa sebagai subjek belajar maupun guru sebagai pembuat dan pengembang media pembelajaran. Media ini berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menarik, (Sartika, 2021).

3. Integrasi Teknologi

Integrasi teknologi terbatas pada penggunaan infokus untuk memberikan ilustrasi visual.

4. Evaluasi Pembelajaran

Guru melakukan evaluasi melalui observasi langsung saat siswa bekerja. Penilaian mencakup keberanian siswa mencoba teknik baru, kemandirian, serta cara mereka bereksperimen dengan warna, bentuk, dan tekstur.

Suardipa dan Primayana (2020:90) mengemukakan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Evaluasi melalui observasi langsung memberikan gambaran nyata tentang perkembangan siswa, terutama dalam aspek keberanian, kemandirian, dan eksplorasi teknik. Pendekatan ini sangat relevan untuk siswa kelas rendah yang masih dalam tahap eksplorasi dan perkembangan awal

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan metode eksplorasi dalam pembelajaran Seni Budaya pada siswa kelas I terbukti efektif dalam meningkatkan tingkat kreativitas peserta didik., keberanian, dan kemandirian peserta didik. Metode ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk bereksperimen dengan berbagai media seni, seperti krayon, cat air, plastisin, dan bahan daur ulang, tanpa tekanan untuk menghasilkan karya yang sempurna. Pendekatan ini sangat sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah yang membutuhkan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan interaktif.

Meskipun terdapat kendala, seperti perbedaan kemampuan siswa dalam menentukan gambar atau warna, guru berhasil mengatasi tantangan ini dengan memberikan bimbingan tambahan secara individual. Penggunaan teknologi yang sederhana, seperti infokus, membantu mendukung pembelajaran, meskipun masih ada potensi untuk mengintegrasikan teknologi secara lebih luas.

Evaluasi yang dilakukan melalui observasi langsung memberikan gambaran mendalam tentang perkembangan siswa dalam aspek keberanian mencoba teknik baru, kemandirian, dan eksplorasi kreativitas. Hasil evaluasi ini menunjukkan adanya perubahan positif pada siswa, seperti peningkatan kemampuan bereksperimen dengan warna, bentuk, dan tekstur.

Dengan demikian, metode eksplorasi dapat direkomendasikan sebagai pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Seni Budaya, terutama untuk siswa kelas rendah. Guru dapat terus mengembangkan variasi metode dan integrasi teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran agar menjadi lebih dinamis dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, F., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Analisis Kesulitan Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Berbagai Faktor. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 282-293.
- Amelia, Y., Herlinawati, S., Ramadiyanti, E., & Mahmudah, I. (2025). Pelestarian Budaya Lokal Melalui Tari Bahalai Upaya Meningkatkan Apresiasi Seni Dan Potensi Siswa. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(02), 752-759.
- Annisa, D. R., & Mahmudah, I. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Ekstrakurikuler Tari Di SDIT Tiara Az-Zahra Palangka Raya. *TACET Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 3(1), 1-6.
- Ermawati, D., Anisa, R. N., Saputro, R. W., Ummah, N., & Azura, F. N. (2023). Pengaruh model discovery learning terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD 1 Dersalam. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa (Kapasa): Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 3(2), 82-92.
- Faida, P. E., Udin, T., & Latifah, L. (2020). Pengaruh metode eksplorasi seni menggambar terhadap kreativitas siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 1(2), 116-131.
- Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 625-630.
- Istiqomah, I. N., Yuliyatin, Y., & Mahmudah, I. (2023). Kegiatan Ekstrakurikuler Mewarnai dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas I MIN 2 Kota Palangka Raya. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 2(1), 92-97. DOI: <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v2i1.1079>

- Kasdi, K., & Wijayanti, D. N. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris Efektif Melalui Lagu Anak-Anak Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 4(1)
- Mardiana, D., Teguh Supriyanto, R. M., & Pristiwati, R. (2021). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Mewujudkan Kompetensi Guru Kelas Dalam Mengaplikasikan Metode Pengajaran Bahasa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Mahmudah, I., Amaliyah, M., & Lestari, D. A. (2023). Ekstrakurikuler" Tari Pesisir" Sebagai Strategi Penanaman Percaya Diri Peserta Didik MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. *Jurnal Imajinasi*, 7(2), 133-140.
- Nurita., & Misnah. (2019) Meningkatkan Kreativitas Menggambar Dengan Menggunakan Metode Karya Wisata di SD Negeri 2 Hu'u Tahun Pembelajaran 2019/2020. (JIIP) *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (2614-8854) Vol.2, No.2, 2019
- Prasetyo, Teguh Arif., Fajriyah, Khusnul., & Fajar Cahyadi. (2019) Analisis Ekpresi Kreativitas Seni Lukis Pada Pembelajaran Seni Rupa di Kelas V SD 03 Banjarejo Kabupaten Blora. *Jurnal Seminar Pendidikan Nasional*. Vol 1, No. 1, 2019
- Pangastuti, Ratna., & Qumillaila. (2017). Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Kreativitas Menggambar Anak di Taman Kanak-Kanak Bani Toifur Kabupaten Nganjuk. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 3, No. 02, 2017.
- Rabiah, R. U., Rahmah, I. M., & Mahmudah, I. (2025). Gendang Habsyi sebagai Sarana Menumbuhkan Minat Seni Islami pada Anak SD. *Jurnal Pelayanan Masyarakat*, 2(2), 90-99.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2019). Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ritonga, B. J. A., Siregar, N. S. S., & Novri, N. (2020). Teknik Komunikasi Interpersonal Guru BP dalam Menangani Siswa Bermasalah (Studi Kualitatif di SMA Negeri 11 Medan). *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Dan Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, 2(2)

- Rosyid, Muhammad. (2016). Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas IV SDN Ngancar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 27 Tahun ke-5 2016
- Sandi, N. V. (2020). Menggambar dalam mengembangkan kreativitas dan bakat siswa sekolah dasar. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 6(1), 79-87.
- Sari, R., & Prayogo, B. H. (2019). Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Wirolegi Summersari Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 2(2), 44-53.
- Sartika, E. (2021). Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran di Masa Pandemi Eka Sartika 1. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 11(2), 173–182
- S. Anggraini, I.N. Suparta, & I.G.P. Sudiarta. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Model Discovery Learning Dengan Platform Edmodo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(1).
- Sugiyanto, dkk. (2016). *Seni Budaya*. Erlangga
- Sumantri, M. S., & Putri, A. S. D. (2022). Pemanfaatan komik digital pada pembelajaran ipa di kelas tinggi sekolah dasar. *Perduli: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2)
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni* Vol.1, No.1, 2016
- Sundari, R., & Zahro, F. (2021). Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 73-90.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100
- Sholeh, M. I., Tasya, D. A., Syafi'i, A., Rosyidi, H., Arifin, Z., binti Ab Rahman, S. F., & others. (2024). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PJBL) DALAM

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 6(2), 158– 176

Syaifi, M. (2019). Pelaksanaan Variasi Metode Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bahasa Arab di SD Bina Anak Shaleh Tahun Pelajaran 2018/2019. *TARBAWI: Jurnal Studi Pendidikan Islami*, 7(1).

Widyatma, Y. V., Wijayanto, W., & Ramadhan, A. D. H. (2024). PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS III SD 4 GONDANGMANIS