

**NILAI-NILAI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA
MATERI DAUR ULANG MENGGUNAKAN MODEL PJBL SD 6 JEKULO**

Nailul Khoiris Sobah¹, Nur Fajrie², Ika Ari Pratiwi³
^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus
Alamat e-mail : 1202033136@std.umk.ac.id

ABSTRACT

It is very important for teachers to provide learning while simultaneously honing students' creativity. As in SD 6 Jekulo in the fine arts subject of recycling material. The class teacher encountered a problem that the majority of fourth-grade students were not optimal and had difficulty expressing their creativity. Due to this, the fourth-grade teacher provided learning with the Project Based Learning model to hone students' creativity. The purpose of this study was to analyze the creativity values of fourth-grade students in fine arts learning using the Project Based Learning learning model at SD 6 Jekulo. The research method was narrative qualitative. Data collection was in the form of observation, interviews, and documentation. The research subjects were fourth-grade students at SD 6 Jekulo. The research data collection techniques were data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that learning using the Problem Based Learning learning model made it easier for teachers to hone students' creativity. The values of student creativity that were seen based on student behavior when creating works were the values of student independence, student curiosity, and student imagination. These creative values encouraged students to express their imagination. The conclusion of the study with the Project Based Learning learning model used by teachers to teach made it easier for students to hone their creativity in creating works.

Keywords: Creativity, Fine Arts, Project Based Learning.

ABSTRAK

Penting sekali bagi guru memberikan pembelajaran sekaligus mengasah kreativitas siswa. Seperti halnya di SD 6 Jekulo pada mata pelajaran seni rupa materi daur ulang. Guru kelas menjumpai adanya permasalahan bahwa mayoritas siswa kelas IV belum secara maksimal dan kesulitan dalam menuangkan kreativitasnya. Adanya hal tersebut, guru kelas IV memberikan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* untuk mengasah kreativitas siswa. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis nilai-nilai kreativitas siswa kelas IV pada pembelajaran seni rupa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* SD 6 Jekulo. Metode penelitian kualitatif naratif. Pengumpulan data berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah

siswa kelas IV SD 6 Jekulo. Teknik pengumpulan data penelitian pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* memudahkan guru mengasah kreativitas siswa. Adapun nilai kreativitas siswa yang terlihat berdasarkan perilaku siswa saat membuat karya adalah nilai kemandirian siswa, rasa ingin tahu siswa, dan imajinasi siswa. Nilai kreativitas tersebut yang mendorong siswa untuk menuangkan imajinasinya. Kesimpulan penelitian dengan adanya model pembelajaran *Project Based Learning* yang digunakan guru mengajar memudahkan siswa dalam mengasah kreativitas siswa membuat karya.

Kata kunci : Kreativitas, Seni Rupa, *Project Based Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh masing-masing individu sebagai bentuk perubahan diri menjadi lebih baik. Dengan adanya pendidikan, individu dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan, mengasah kreativitas, dan kemampuan yang dimilikinya (Muna et al., 2024). Selain itu, pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan individu. Dengan adanya pengetahuan dapat memudahkan individu dalam berkegiatan sehari-hari. Adanya kreativitas dapat memudahkan individu menciptakan hal-hal baru. Begitupun dengan kemampuan yang terasah, dapat memudahkan individu untuk menjalani hidup di tengah perkembangan zaman yang semakin pesat.

Pendidikan yang sangat diperlukan di era globalisasi ini adalah pendidikan seni rupa. Menurut Fajrie (2023) seni rupa merupakan pembelajaran yang dapat mengasah kepekaan individu dalam mengasah kreativitas. Dengan adanya perkembangan tingkat kreativitas yang dimiliki oleh individu memudahkan individu tersebut bertahan hidup di zaman yang semakin berkembang ini. Wijayanto et al. (2023) menjelaskan globalisasi hadir dengan pesat di tengah kehidupan masyarakat yang dapat memberikan pengaruh besar dalam kehidupan. Terutama pada kalangan anak-anak. Mengingat sifat anak-anak yang mudah sekali terpengaruh, penting sekali bagi guru dan orang tua memberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman (Mustikasari et al., 2020). Pendidikan

seni dapat diperoleh mulai dari satuan pendidikan tingkat sekolah dasar. Melalui pendidikan seni, anak dapat mengekspresikan dirinya secara bebas melalui sebuah karya dan juga dapat mengasah kreativitas yang dimilikinya. Lidyasari et al. (2023) turut menambahkan bahwa seni merupakan sebuah kreativitas yang dapat memberikan dampak pada suatu hal berupa identitas dari seni tersebut. Melalui hasil karya tersebut dapat menggambarkan ciri khas seseorang yang berasal dari penggabungan antara pengetahuan dan kreativitas. Selain itu, dalam pendidikan seni rupa, siswa dilatih agar dapat mengasah kemampuannya dalam mengekspresikan imajinasi dan kemampuan yang dimilikinya menjadi sebuah karya (Sari et al., 2024).

Kreativitas sangatlah dibutuhkan oleh masing-masing individu, terutama pada saat anak menginjak bangku sekolah dasar. *Creative thinking is useful to create the idea or find the solution to overcome problems in daily life and this skill is also crucial to real working as a foundation by students* (Apriwanda & Hanri, 2022).

Kreativitas dibutuhkan agar kehidupan mereka senantiasa beragam dan menyenangkan (Nurluthfiana et al., 2023). Adanya keterlibatan anak dalam menuangkan pikiran serta daya imajinasinya menjadi suatu karya merupakan salah satu bentuk dari pengasahan kemampuan kreativitas anak (Hariyani et al., 2021). Turut menguatkan pernyataan tersebut, Wulansih et al. (2025) menyebutkan bahwa kreativitas anak haruslah diasah secara terus-menerus agar senantiasa tumbuh dan berkembang menjadi individu yang kreatif. Anak dengan kreativitas yang baik tentunya dapat menguasai satu bahkan beberapa dari nilai-nilai kreativitas (Riyanti et al., 2023). Hal ini dapat dilihat berdasarkan respon dan perilaku anak yang terlihat lebih dominan pada saat berkreasi. Dengan adanya nilai-nilai kreativitas siswa dapat memudahkan setiap orang untuk menganalisis kemampuan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV SD 6 Jekulo, ditemukan adanya beberapa permasalahan terkait kreativitas siswa. Hasil observasi

menggambarkan kurangnya antusias siswa pada saat pembelajaran seni rupa berlangsung. Selain itu, kebanyakan siswa masih merasa kesulitan dalam membuat karya seni. Kebanyakan siswa cenderung membuat desain yang monoton dengan kata lain membuat semirip mungkin dengan temannya. Setelah dilakukan observasi secara lanjut, ternyata pembelajaran yang digunakan guru mengajar masih menggunakan metode berceramah. Menurut salah satu siswa pada hasil wawancara menjelaskan siswa kesulitan memahami instruksi yang diberikan guru serta belum memahami apa yang sedang dipelajari pada hari itu. Setelah menyampaikan hal tersebut dengan guru, guru kelas IV berinisiatif akan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada pertemuan selanjutnya yakni pada materi daur ulang.

Pada pendidikan seni rupa mayoritas pembelajaran lebih mengutamakan dan mengandalkan kreativitas. Untuk mengembangkan kreativitas pada siswa, guru perlu memperhatikan bagaimana kemampuan siswa dalam

menyampaikan imajinasi yang dimilikinya (Safitri et al., 2023). Guru dapat memberikan stimulan seperti model pembelajaran yang dapat mengasah kreativitas siswa. Penggunaan model pembelajaran *project based learning* adalah salah satu solusi yang dapat digunakan guru dalam memberikan pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran berpusat pada siswa. Sedangkan guru disini berperan sebagai pendamping selama proses pembelajaran berlangsung (Dewi & Fajrie, 2024). Guru kelas percaya dengan adanya pembelajaran berbasis proyek dapat memudahkan siswa dalam mengekspresikan imajinasinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari et al. (2024) yang menyebutkan bahwa pembelajaran *project based learning* adalah solusi tepat yang dapat digunakan guru mengajar di kelas. Karena pembelajaran berbasis proyek dapat merangsang minat belajar siswa dan juga siswa dapat lebih leluasa mengekspresikan imajinasinya melalui pembelajaran.

Guru memilih materi daur ulang pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran

project based learning. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan bahan bekas, dapat memudahkan siswa mencari bahan kerajinan yang mudah ditemukan di sekitar mereka. Selain itu, mengolah bahan bekas menjadi kerajinan juga mengajarkan siswa agar dapat mengurangi penggunaan sampah. Membuat kerajinan menggunakan bahan daur ulang merupakan suatu kegiatan yang mengandalkan bahan-bahan pembuatan kerajinan dari limbah yang sudah tidak terpakai, lebih tepatnya sampah anorganik. Sampah anorganik yang sulit terurai dapat dimanfaatkan dengan cara membuat kerajinan (Marliani, 2018). Dengan adanya pemberian masalah berupa siswa diminta untuk mencari solusi dari pemanfaatan bahan bekas dari botol plastik, guru kelas percaya siswa dapat lebih percaya diri dalam menuangkan kemampuan yang dimilikinya menjadi sebuah karya sesuai dengan permasalahan yang diberikan guru.

Berdasarkan pemaparan tentang pembelajaran seni rupa di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang Nilai-nilai Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa

Materi Daur Ulang Menggunakan Model Project Based Learning SD 6 Jekulo.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yakni kualitatif naratif. Peneliti memilih untuk menggunakan kualitatif naratif agar peneliti dapat melakukan penelitian secara mendalam mengenai nilai-nilai kreativitas apa saja yang nampak selama proses pembuatan karya seni dari bahan limbah pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Lokasi penelitian dilakukan di SD 6 Jekulo lebih tepatnya pada kelas IV pembelajaran seni rupa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik yang digunakan individu untuk memahami dan menganalisa lebih lanjut terkait objek yang sedang diamati (Hasanah, 2016). Dalam penelitian ini aspek yang diamati oleh peneliti saat penelitian berlangsung adalah nilai-nilai kreatif siswa yang nampak dari perilaku siswa pada saat membuat karya daur ulang

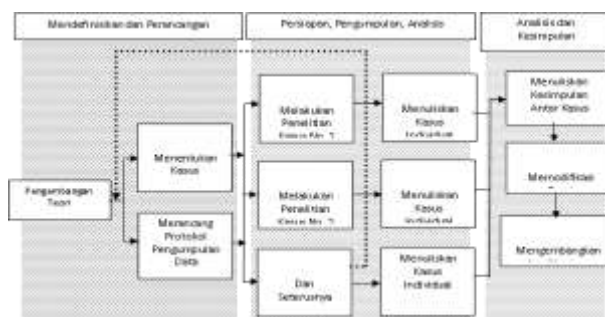
menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan informasi melalui sesi tanya jawab (Rosaliza, 2015). Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara dengan model terstruktur dengan guru kelas dan siswa. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh pada saat pengamatan secara langsung oleh peneliti (Prawiyogi et al., 2021). Dokumentasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berupa hasil wawancara dan foto hasil karya siswa pada saat penelitian. Teknik analisis data menggunakan teknik yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melakukan penelitian dan melakukan pengumpulan data, peneliti melakukan tahapan selanjutnya yakni mereduksi data. Reduksi data merupakan pembahasan dari temuan data peneliti dengan teori oleh pendapat para ahli. Penelitian dilakukan pada guru kelas dan siswa kelas IV SD 6 Jekulo. Tujuannya agar mengetahui proses dan nilai-nilai kreativitas siswa yang nampak dari perilaku siswa saat membuat karya daur ulang menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

Adapun penerapan model pembelajaran *project based learning* oleh guru kelas IV pada materi daur ulang meliputi: guru membuka pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan terkait sampah, merencanakan desain proyek yang sesuai dengan permasalahan, menyusun jadwal pembuatan proyek, mendampingi siswa dalam membuat proyek, dan menilai hasil karya siswa.

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas menyebutkan “adanya perubahan yang drastis dengan minat belajar siswa dan



Gambar Alur Penelitian

perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning*". Sebelumnya siswa nampak kurang tertarik saat diajak praktik membuat karya saat pembelajaran seni rupa. Setelah adanya model pembelajaran *project based learning* siswa nampak bersemangat menyelesaikan proyek yang dikerjakan karena mereka diberikan kebebasan dalam menyelesaikan karya sesuai dengan imajinasi siswa masing-masing. Dengan adanya pemanfaatan daya imajinasi siswa secara maksimal tentunya dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas merupakan kemampuan yang ada dalam diri siswa untuk menciptakan hal baru dalam sebuah kegiatan (Ardianti et al., 2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, nilai-nilai kreativitas siswa sebagai berikut:

Nilai Kemandirian Siswa

Kemandirian siswa terlihat dari perilaku siswa yang telah mampu menyelesaikan proyek berdasarkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Kusumawardani et al. (2021) menyebutkan bahwa kemandirian siswa dapat ditandai dengan adanya

kesanggupan siswa tersebut dalam menyelesaikan tugasnya sendiri tanpa adanya sifat ketergantungan pada orang lain. Pada observasi pra penelitian, siswa nampak kurang bersemangat saat pembelajaran seni rupa berlangsung. Setelah adanya penggunaan model pembelajaran *project based learning* oleh guru kelas, siswa sangat berantusias mengikuti pembelajaran seni rupa. Selain itu, siswa juga telah mampu membuat desain karya yang berbeda dari teman-temannya. Perbedaan dari hasil karya tersebut menunjukkan siswa sudah dapat secara mandiri menyelesaikan suatu permasalahan dan tidak bergantung dengan teman. Berdasarkan hasil wawancara oleh salah satu siswa kelas IV menyebutkan "Belajar dengan membuat proyek sangat seru, saya dapat berkreasi sesuai dengan keinginan saya sendiri. Tidak takut salah, sehingga tidak perlu meniru punya teman. Selain itu, membuat karya lebih seperti bermain bukan belajar."

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat memudahkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Guru kelas dalam praktik mengajar pada materi daur ulang memilih untuk menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Yang mana siswa diberikan suatu permasalahan mengenai barang bekas berupa botol minuman, kemudian siswa diberi tugas untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Siswa diberikan kebebasan untuk mengolah barang bekas tersebut menjadi kerajinan sesuai kreasi siswa masing-masing. Siswa nampak senang karena menurut mereka pembelajaran seperti bermain. Ardianti et al. (2017) menjelaskan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan anak diantaranya dapat melalui pembelajaran berbasis permainan. Metode yang memiliki suasana seperti anak sedang bermain dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tentunya membuat siswa nyaman dalam belajar (Damayanti et al., 2020). Siswa juga dapat lebih terfokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung karena siswa senang mengikuti pembelajaran tersebut.



Rasa Ingin Tahu Siswa

Perilaku siswa yang cenderung terlihat dominan pada saat pertama kali diberikan sebuah permasalahan oleh guru yakni aktif mengajukan pertanyaan. Sebelumnya siswa pada saat pembelajaran seni rupa seringkali hanya dibacakan materi oleh guru kelas. Sehingga bakat dan kreativitas siswa kurang terasah. Pembelajaran dengan ceramah kurang efektif diterapkan pada saat ini terlebih pada pembelajaran seni. Metode ceramah menjadikan siswa

pasif dalam belajar karena guru lebih dominan sehingga percakapan menjadi searah (Fardani et al., 2021). Adanya hal tersebut, guru kelas mencoba untuk menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada pembelajaran seni rupa materi daur ulang. Pada awalnya, siswa masih nampak kebingungan karena memang baru kali ini guru kelas mengajar seni rupa menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Mayoritas siswa bertanya-tanya mengajukan pertanyaan pada guru kelas. "Pak, ini nanti botol plastiknya diapakan ya?", "Pak apakah boleh ini diwarnai dan dihias?". "Pak setelah jadi ini nanti diapakan?" berbagai pertanyaan yang terlontar dari siswa kelas IV.

Secara tidak langsung dengan adanya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* mengajarkan anak untuk mampu dalam membuat keputusan. Putri et al. (2023) menyebutkan adanya pembelajaran dengan pembagian tugas pada suatu forum diskusi secara merata dapat mengasah kemampuan anak dalam berinteraksi, membuat keputusan, dan memberikan kesempatan orang

lain untuk menyampaikan pendapatnya. Turut menambahi Nofriyadi et al. (2022) pendapat di atas, proses pembelajaran yang terbuka dapat menjadikan siswa berkesempatan untuk menggali pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tersebut didapatkan dari terselesaikannya permasalahan yang tersaji. Rasa keingintahuan ini yang menjadikan siswa semakin meningkat kreativitasnya.



Imajinasi Siswa

Imajinasi siswa sangat terlihat setelah adanya pembelajaran membuat seni rupa daur ulang menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Penggunaan model pembelajaran *project based learning* sangat efektif dan terbukti dapat memberikan pengaruh yang luar biasa pada perkembangan anak. Anak memiliki sikap peduli terhadap lingkungan sekitarnya, mampu menyelesaikan suatu permasalahan, dan ikut serta pada proses investigasi (Pangestu & Syam, 2024). Berdasarkan perilaku dan respon siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek serta hasil karya yang dihasilkan siswa, mayoritas siswa sudah mampu menuangkan imajinasinya dalam karya yang dibuatnya. Keragaman warna karya, bentuk, serta perpaduan hiasan yang berbeda menandakan bahwa kreativitas anak semakin terasah. Mengembangkan kemampuan berpikir, analisis, serta kreativitas anak merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru ataupun orang tua dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak sehingga anak lebih kreatif (Jagom, 2020). Dengan kreativitas yang dimiliki

semakin berkembang maka dapat meningkatkan kualitas potensi dalam diri anak (Mayar et al., 2022).

E. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari adanya penerapan model pembelajaran *project based learning* oleh guru kelas pada pembelajaran seni rupa materi daur ulang memberikan perubahan yang sangat berbeda dari sebelumnya. Pada pembelajaran berbasis proyek siswa memberikan respon yang sangat antusias serta dapat berkreasi dengan ide yang dimilikinya tanpa bergantung pada orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriwanda, W., & Hanri, C. (2022). Level of Creative Thinking Among Prospective Chemistry Teachers. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(2), 296–302. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i2.34572>
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunnudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 145–150.
- Damayanti, A., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Think Pair Share Berbantuan Permainan Engklek

- pada Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 197–210.
- Dewi, A., & Fajrie, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) pada Muatan Pelajaran IPAS. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 7(Juni).
- Fajrie, N. (2023). *Pembelajaran Seni Rupa*. PT. Nasya Expanding Management.
- Fardani, M. A., Pratiwi, I. A., Prasetyo, Z. K., Samsuri, S., & Khotimah, T. (2021). Game Panjol Berbasis Android Untuk Meningkatkan Karakter Bersahabat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 241–249.
<https://doi.org/10.24176/re.v11i2.5548>
- Hariyani, T. I., Fajri, N., & Roysa, M. (2021). Kreativitas Seni Melalui Metode Collective Painting. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1, 27–33.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik observasi. *Jurnal At-Taqaddum*, 21–46.
- Jagom, Y. O. (2020). Kreativitas Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Gaya Belajar Visual-Spatial dan Auditory-Sequential. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 176–190.
- Kusumawardani, F., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Pola Asuh Orang Tua dalam Pembentukan Kemandirian Anak Sekolah Dasar di Desa Randukuning Kabupaten Pati. *SOSAINS Jurnal Sosial Dan Sains*, 1(April).
- Lidyasari, D. E., Nur Fajrie, N. F., & Rondli, W. S. (2023). Kesenian Kethoprak Wahyu Budoyo Dalam Pelestarian Nilai-Nilai Budaya. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 102–111.
<https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.494>
- Marliani, N. (2018). Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga Sbg Implementasi Plh. *Jurnal Formatif*, 4(2), 124–132.
<https://media.neliti.com/media/publications/234976-pemanfaatan-limbah-rumah-tangga-sampah-a-533e820b.pdf>
- Mayar, F., Uzlal, U., Nurhamidah, Ermiwati, S., Rahmawati, R., & Desmila. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Muna, S., Fardani, M. A., & Bakhruddin, A. (2024). Tingkat Validitas Media Bapaguh untuk Pembelajaran Tembang Macapat Gambuh Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 6.
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI(2), 181–190.
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161–

- 167.
- Nurluthfiana, F., Saputra, A. D., Aulia, N. A., & Fajrie, N. (2023). Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Kerajinan Kain Flanel Pada Teori Konstruktivism. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1).
- Pangestu, S. R., & Syam, M. (2024). *Penerapan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda pada Materi Momentum dan Impuls*. 5(2), 149–155.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Putri, H. K., Pratiwi, I. A., & Masfuah, S. (2023). Model Student Team Achievement Division Berbantuan Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(4), 1769–1776. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6153>
- Riyanti, A., Fardani, M. A., & Fajrie, N. (2023). Proses Kreasi Seni Tari Sebagai Ekspresi Diri Anak SD Negeri Wotan 02 Desa Wotan Kabupaten Pati. *Islamika Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 5(April 2023), 643–656.
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11.
- Safitri, D., Amarudin, Q., Lestari, L. A., & Hjrilliawanni, D. R. (2023). Analisis Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Membuat Bendera Hias Kelas IV SDN 2 Sadang. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 1113–1116.
- Sari, W. S. K., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2024). Kreativitas Karya Dekoratif Siswa dalam Pembelajaran Project Based Learning pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4787>
- Wijayanto, W., Fajrie, N., & Zahro, N. F. (2023). Melintasi Era Globalisasi : Eksplorasi Strategi Pelestarian Seni Kethoprak Wahyu Manggolo di Kabupaten Pati. *Geter Jurnal Seni Drama Tari Dan Musik*, 6(2), 71–79.
- Wulansih, C. A., Fajrie, N., & Setiawaty, R. (2025). Nilai-nilai Kreativitas Siswa dalam Karya Gambar Ekspresi Tema Keluarga di Sekolah Dasar. *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 10(1), 99–118.