

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOLASE BERBASIS GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 043 MUARA BATANG ANGKOLA

Nurhalimah^{1*}, Mawar Sari²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
nurhalimah27@guru.sd.belajar.id, mawarsari@umsu.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran kolase berbasis gambar dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak dini melalui proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan penilaian kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kolase berbasis gambar dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, terlihat dari peningkatan aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi karya siswa pada setiap siklus. Dengan demikian, media kolase berbasis gambar efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 043 Muara Batang Angkola.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kolase Berbasis Gambar, Kreativitas Belajar.

Abstract: This study aims to determine the implementation of image-based collage learning media in improving the learning creativity of fourth-grade elementary school students. Creativity is an important competency that needs to be developed early through an active and meaningful learning process. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 25 fourth-grade elementary school students. Data collection techniques included observation, documentation, and assessment of student creativity. The results of the study indicate that the use of image-based collage media can improve students' learning creativity, as seen from the increase in aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration of students' work in each cycle. Thus, image-based collage media is effective for use in learning to improve the learning creativity of fourth-grade students at SD Negeri 043 Muara Batang Angkola.

Keywords: Learning Media, Image-Based Collage, Learning Creativity.

Article History:

Received: 01-02-2026

Revised : 01-03-2026

Accepted: 01-04-2026

Online : 12-04-2026

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha seseorang untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang. Pendidikan secara alternatif berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan serta penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian fungsional. Menurut Philip H. Coombs dikutip (Kartika, 2025), pendidikan dalam arti luas disamakan dengan belajar, tanpa memperhatikan dimana atau pada usia berapa belajar terjadi. Pendidikan sebagai proses sepanjang hayat, dan seseorang dilahirkan hingga akhir hidupnya. Proses pendidikan adalah dimana seseorang mengalami proses belajar yang membuat mereka mendapatkan ilmu pengetahuan.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan mengelola dan mengorganisasikan lingkungan belajar siswa sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan semangat siswa untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dapat dikategorikan sebagai proses pemberian arahan dan bimbingan kepada siswa untuk dapat melakukan kegiatan belajar. Konsep pembelajaran menurut Corey dikutip (Arifudin, 2025) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen salah satunya adalah guru. Peranan guru dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih serta memberikan penilaian kepada siswa baik itu didalam maupun diluar kelas. Guru akan selalu dihadapkan dengan siswa yang membutuhkan pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang sehingga keterampilan guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Proses pembelajaran mencapai kreativitas belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Supriatna, 2025).

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan dasar peserta didik, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas belajar siswa perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan ide-ide mereka. Namun, pada kenyataannya pembelajaran di sekolah dasar masih banyak berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang variatif, sehingga kreativitas siswa belum berkembang secara optimal.

Menurut Lematenggo dalam (Ratnaningsih, 2026) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Arifudin, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Mayasari, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Alammy, 2025) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan

dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang tidak pernah ada sebelumnya atau yang ada kemudian dikreasikan menjadi hal yang baru dan dapat diterapkan dalam memecahkan masalah. Keterampilan psikomotor, sesuai dengan kemampuan siswa, termasuk aktivitas kemauan dan perbuatan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dikutip (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa kreativitas adalah perihal daya cipta, kemampuan berkreasi, menciptakan suatu yang baru. Selanjutnya, Munandar dikutip (Arifudin, 2026) menjelaskan bahwa kreativitas berasal dari kata kreatif, memiliki arti kemampuan menciptakan.

Sedangkan kreativitas berarti menciptakan sesuatu kemudian, Mayesti dikutip (Andrivat, 2024) menjelaskan bahwa menerangkan bahwa kreativitas ialah kegiatan menciptakan sesuatu yang utuh, mutakhir, unik, dapat berdampak praktis bagi diri sendiri dan orang lain. Selanjutnya, Supriadi dalam Rachmawati dikutip (Kartika, 2022) menjelaskan bahwa kreativitas ialah kemampuan individu untuk mewujudkan sesuatu yang perdana ada pula menciptakan suatu karya yang relatif sama dengan yang telah ada.

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta, menemukan, mengadakan, menghasilkan dan melahirkan sesuatu yang baru. Sesuatu yang benar-benar aktual ataupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan mengembangkan ilmu dan teknologi serta imajinasi yang dapat dituangkan berupa gagasan maupun karya yang bernilai dan bermanfaat untuk dirinya sendiri dan orang lain. Kreativitas juga merupakan hal yang unik karena seseorang mengaktualisasi dirinya sendiri dan mengapresiasi secara terpadu dengan lingkungan.

Salah satu perlu diperhatikan seorang guru dalam proses pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran sebagai upaya untuk mencapai keberhasilan yang diinginkan. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap belajar siswa yaitu untuk membangkitkan semangat khususnya pada pembelajaran IPAS pada materi bagian-bagian tumbuhan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 043 Muara Batang Angkola yang menyatakan bahwa pembelajaran pada IPAS guru masih kurang bervariasi dalam menggunakan media pada pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran IPAS terlihat bahwa kreativitas siswa masih kurang. Rendahnya kreativitas pada siswa ditandai dengan tidak adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas seperti siswa tidak aktif bertanya, dan tidak memberi pendapat atau mengemukakan pendapat. Selama ini dalam proses belajar mengajar guru kurang menerapkan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku bacaan, dan penugasan saja, selain itu guru juga kurang menggunakan media yang bervariasi sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Guru perlu merangsang pemanfaatan otak belahan kanan dengan menggunakan media yang dapat mengoptimalkan kerja belahan otak kanan, salah satunya adalah untuk mengembangkan kreativitas siswa, karena dalam kehidupan ini juga dituntut kreativitas yang sangat beragam bidangnya, yang tak bisa diperoleh hanya dari sekolah formal saja.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah media kolase berbasis gambar. Kolase merupakan karya seni rupa dua

dimensi yang dibuat dengan cara menempelkan berbagai bahan atau gambar pada suatu bidang untuk menghasilkan komposisi tertentu. Melalui kegiatan kolase, siswa dilatih untuk mengombinasikan gambar, warna, dan bentuk sesuai dengan ide dan imajinasi mereka. Media kolase merupakan segala sesuatu benda atau komponen yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar dengan menempelkan materi seperti kertas, kain, daun, dan lain sebagainya.

Menurut Syakir Muharrar dan Sri Verayanti dikutip (Mayasari, 2025) menjelaskan bahwa kolase adalah sebuah teknik seni rupa yang cara pembuatnya dengan menempelkan berbagai macam unsur bahan ke dalam satu frame dengan komposisi yang serasi sehingga menghasilkan karya seni yang baru yang mewakili perasaan yang membuatnya. Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukarni dikutip (Nurazizah, 2026) menjelaskan bahwa kolase mengandung unsur seni rupa lainnya, yaitu unsur seni rupa lukisan dua dimensi yang datar yang menggambarkan suatu bentuk benda yang diwakili oleh bahan yang bermacam-macam sebagai ganti dari baris, warna dan bidang yang lainnya. Garis, warna dan bidang lainnya dalam unsur seni rupa lukisan kedudukannya diganti dengan bahan-bahan atau material lainnya sebagai unsur kolase. Kolase juga mengandung unsur karya seni rupa kriya dimana saat pembuat kolase memerlukan sesakaran yang tinggi dan keterampilan menyusun, menempel, memadukan dan lain-lain yang membutuhkan keterampilan dalam pembuatannya sehingga menjadi karya seni yang indah.

Menurut Novi Mulyani dikutip (Andrivat, 2025) menjelaskan bahwa kolase merupakan gabungan dari teknik melukis (melukis dengan tangan) dengan menempel bahanbahan tertentu. Kolase adalah menyusun berbagai bahan pada sehelai kertas yang datar, dengan bahan berbagai bentuk kertas, kain, bahan-bahan berstruktur dan benda-benda menarik lainnya. Menurut Syakir Muharrar dan Sri Verayanti dikutip (Asitoh, 2025) menjelaskan bahwa kolase merupakan karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja kedalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu karya. Kata kunci yang menjadi esensi dari kolase adalah menempel dan merekatkan bahan apa saja yang serasi.

Menurut definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kolase adalah teknik lukis yang menggunakan kertas, kayu, plastik dan lainlain yang ditempelkan. Kolase merupakan bentuk gambar yang cara pembuatnya menyusun kepingan bahan-bahan yang di beri lem lalu di rekat akan pada sebuah gambar atau pola.

Alasan penggunaan media pembelajaran kolase adalah media pembelajaran yang bernama kolase merupakan teknik seni dua dimensi yang melibatkan penempelan berbagai macam bahan ke permukaan datar untuk menciptakan karya seni baru. Bahan-bahan yang digunakan dalam kolase bisa bermacam-macam, seperti kertas, kain, foto, majalah, koran, daun, bunga, biji-bijian, dan bahkan benda-benda kecil seperti kancing dan manik-manik. Metode pembelajaran dengan menggunakan media gambar sebagai alat bantu dalam memaparkan suatu cerita, kolase memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran, terutama untuk meningkatkan kreativitas dan ekspresi diri, meningkatkan pemahaman materi, meningkatkan keterampilan motorik halus, media yang mudah diakses dan fleksibel, serta membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kartika, 2024) dan (Karwati, 2026) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gambar terbukti berhasil meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, masih terdapat kekurangan dalam pengembangan media yang secara khusus menstimulasi kreativitas belajar siswa di tingkat pendidikan dasar, terutama kelas IV sekolah dasar. Banyak penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada penggunaan media konvensional atau media digital yang bersifat satu arah, dan belum secara mendalam mengkaji potensi media kolase berbasis gambar sebagai media yang mampu merangsang kreativitas siswa secara aktif dan inovatif.

Selain itu, sebagian besar penelitian yang ada lebih menitikberatkan pada aspek peningkatan hasil belajar akademik, seperti pemahaman materi atau keterampilan tertentu, tanpa secara eksplisit mengkaji pengaruh media terhadap aspek kreativitas siswa. Padahal, kreativitas merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Kurangnya penelitian yang mengintegrasikan media kolase berbasis gambar sebagai alat yang mampu merangsang aspek kreativitas belajar menjadi salah satu kekurangan yang perlu dikaji lebih dalam.

Selanjutnya, penelitian terdahulu umumnya dilakukan di sekolah dengan fasilitas yang cukup lengkap dan lingkungan yang mendukung, sehingga hasilnya belum tentu dapat diterapkan secara luas di sekolah dengan sumber daya terbatas seperti di SD Negeri 043 Muara Batang Angkola. Konteks lokal dan karakteristik siswa yang beragam menjadi faktor penting yang harus diperhatikan agar media yang dikembangkan benar-benar efektif dan sesuai kebutuhan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi kekurangan tersebut dengan fokus pada implementasi media kolase berbasis gambar sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV di lingkungan sekolah dasar yang memiliki sumber daya terbatas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana media tersebut dapat merangsang kreativitas siswa secara aktif dan menyenangkan, serta memberikan solusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait permasalahan yang ada di lapangan. Implementasi media pembelajaran kolase berbasis gambar akan menjadi suatu cara untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV di SD Negeri 043 Muara Batang Angkola.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2024) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Kartika, 2026) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Supriatna, 2026) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Metode penelitian yang digunakan penulis ialah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom actions research*). Maemunah dalam (Erfiyana, 2026) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan dasar.

Kemmis dan taggart dalam (Awaludin, 2023) menjelaskan Penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh siswa, guru, maupun kepala sekolah di segala kondisi sosial misalnya pendidikan untuk rasionalitas dan kebenaran dari definisi mengenai berbagai praktek sosial atau pendidikan dapat diperbaiki lalu dilaksanakan sendiri dalam berbagai keadaan dan lembaga di mana praktek itu dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan model kemmis dan taggart dikutip (Erfiyana, 2025) bahwa penelitian diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart dikutip (Awaludin, 2024) yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus dilaksanakan sesuai kebutuhan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi siklus sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan di siswa kelas IV SD Negeri 043 Muara Batang Angkola. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam menghasilkan berbagai data-data dilakukan dengan beberapa Teknik. Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi implementasi media pembelajaran kolase berbasis gambar untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 043 Muara Batang Angkola, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Mayasari, 2024).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Rosmayati, 2025).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Maulana, 2025) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan implementasi media pembelajaran kolase berbasis gambar untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 043 Muara Batang Angkola.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Arifudin, 2020) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan

dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Ningsih, 2025) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda. Adapun data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik berikut: 1) Tes Hasil Belajar, Observasi, dan Dokumentasi.

Tes Hasil Belajar, diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup makhluk hidup. Menurut (Kartika, 2020) menjelaskan bahwa lembar tes atau soal dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan indikator pada penelitian. Tes yang digunakan dalam PTK dilakukan di akhir pembelajaran berupa free test dan post test untuk memperoleh data/mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Bentuk tes yang biasa digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa antara lain uraian, pilihan ganda, dan isian.

Observasi, dilakukan untuk menilai aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, termasuk keaktifan, interaksi, dan respon terhadap media pembelajaran. Adapun observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (As-Shidqi, 2025). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang implementasi media pembelajaran kolase berbasis gambar untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 043 Muara Batang Angkola.

Dokumentasi, mencakup foto kegiatan pembelajaran, rekaman kegiatan, serta dokumentasi penilaian seperti lembar kerja peserta didik (LKPD) dan hasil tes. Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Judijanto, 2025). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Aslan, 2025) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Kartika, 2021) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu implementasi media pembelajaran kolase berbasis gambar untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 043 Muara Batang Angkola.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai tes dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal. Sedangkan data kualitatif dari observasi dianalisis melalui kategorisasi dan interpretasi deskriptif untuk mengetahui perubahan perilaku belajar siswa dari siklus ke siklus.

Moleong dikutip (Kurniawan, 2025) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Arifudin, 2022) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut

Moleong dalam (Abdillah, 2026), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Abdillah, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Abdillah, 2019) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Lutfatul dalam (Ramli, 2024) menjelaskan bahwa analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil capaian anak pada setiap indikator di masing-masing siklus. Perubahan capaian dijadikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Validitas data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan metode, untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan peningkatan implementasi media pembelajaran kolase berbasis gambar untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 043 Muara Batang Angkola.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan sejak penelitian dimulai. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif, yakni menjelaskan pelaksanaan tindakan, tahapan kegiatan, serta hasil yang diperoleh dari setiap tindakan. Proses analisis difokuskan pada kelompok yang telah ditentukan melalui observasi. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian dan observasi selama kegiatan belajar mengajar kemudian dihitung menggunakan rata-rata skor dan persentase (Sappaile, 2024).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian lima tahun terakhir yang menegaskan bahwa media kolase efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian (Iftinawati et al, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan kolase berbasis gambar dan bahan alam mampu meningkatkan aspek kelancaran, keaslian, dan elaborasi karya siswa secara signifikan. Penelitian lain oleh (Yuliyanto et al, 2023) menyatakan bahwa penerapan kolase dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memberi ruang eksplorasi ide yang lebih luas. Hal ini relevan dengan temuan penelitian ini, di mana siswa kelas IV menunjukkan antusiasme tinggi dan peningkatan kualitas karya kolase. Selain itu, penelitian (Sanulita, 2024) mengungkapkan bahwa kolase berbasis gambar mampu mengembangkan imajinasi visual dan keberanian siswa dalam mengekspresikan ide. Dengan demikian, penggunaan media kolase berbasis gambar tidak hanya berdampak pada hasil karya, tetapi juga pada proses berpikir kreatif siswa.

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melakukan pengamatan pada kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung guru mengkomunikasikan pada mata pelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan.

Guru meminta siswa mengamati tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar. Sebelum membuat karya kolase berbasis gambar terlebih dahulu siswa menyiapkan bahan yang

digunakan seperti: hvs, lem, kertas bergambar bagian-bagian tumbuhan, dll. Pada saat kegiatan terlihat masih banyak siswa yang menyontek hasil karya temannya, belum bisa mengkomunikasikan hasil karya yang mereka buat serta tidak sabar dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selama proses pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat dikatakan kreativitas anak masih belum berkembang optimal. Anak masih belum bisa mengungkapkan ide dalam karya yang mereka buat.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, pada awal kegiatan anak sudah mulai antusias memperhatikan gurunya menjelaskan dan mempraktikkan teknik kolase, namun masih ada beberapa anak yang asik bermain sendiri dan seiring berjalannya waktu anak-anak sudah terbiasa dan merasa senang. Dalam pelaksanaan siklus I anak dibebaskan untuk membuat bentuk untuk menempel dari alat dan bahan yang sudah disediakan oleh guru dengan mengamati aspek-aspek kreativitas anak dalam kegiatan kolase yang meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Pada siklus II, aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan kolase menggunakan bahan alam serta menggunakan bidang dasaran kertas hvs. Anak dibebaskan untuk membentuk dan memilih bahan yang sudah tersedia, dengan melihat indikator dan aspek kreativitas anak dalam kegiatan kolase. Hasil pengamatan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran membuat kolase berbasis gambar dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kreativitas Belajar Siswa Pra-Siklus

No	Aspek Kreativitas	Skor Rata- rata	Kategori
1	Kelancaran	62	Cukup
2	Keluwesan	60	Cukup
3	Keaslian	58	Kurang
4	Elaborasi	59	Kurang
Rata-rata		59,75	Cukup

Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa masih tergolong cukup dan belum optimal. Siswa cenderung meniru contoh yang diberikan guru dan belum berani mengembangkan ide secara mandiri.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kreativitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek Kreativitas	Skor Rata-rata	Kategori
1	Kelancaran	72	Baik
2	Keluwesan	70	Baik
3	Keaslian	68	Kurang
4	Elaborasi	69	Kurang
Rata-rata		69,75	Baik

Pada siklus I, kreativitas belajar siswa mulai meningkat. Siswa sudah mampu mengombinasikan beberapa gambar, namun masih memerlukan bimbingan guru dalam pengembangan ide.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek Kreativitas	Skor Rata- rata	Kategori
1	Kelancaran	85	Sangat Baik
2	Keluwesan	83	Sangat Baik
3	Keaslian	82	Sangat Baik
4	Elaborasi	84	Sangat Baik
Rata-rata		83,5	Sangat Baik

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek kreativitas. Siswa terlihat lebih antusias, percaya diri, dan mampu menghasilkan karya kolase yang variatif serta orisinal. Hal ini menunjukkan bahwa media kolase berbasis gambar efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Dari hasil wawancara juga diperoleh temuan bahwa kreativitas anak dalam menggunakan kolase berbasis gambar memberikan kesempatan pada anak untuk memperlihatkan kreativitasnya, mengemukakan ide-ide dalam membuat hasil karya yang sifatnya natural sesuai dengan keinginan mereka. Proses kegiatan pembelajaran melalui kegiatan kolase berbasis gambar dapat menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat mendorong anak untuk lebih berekspresi terhadap hasil karya yang mereka buat. Kreativitas anak meningkat tampak dari sebagian besar anak sudah mampu membuat hasil karya sendiri dan membuat hasil karya yang cukup rapi sehingga berada pada kriteria berkembang sangat baik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala sehingga pemberian tindakan belum mampu untuk mencapai keberhasilan 100%.

Dalam kreativitas belajar siswa, peneliti menerapkan media pembelajaran kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 043 Muara Batang Angkola. Media kolase dalam merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran karena kemampuannya untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Kolase memadukan unsur seni dan edukasi, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan membuat kolase, anak-anak tidak hanya melatih keterampilan motorik halus seperti menggunting dan menempel, tetapi juga merangsang kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, kolase juga dapat membantu anak-anak memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan visual. Melalui kolase, anak-anak dapat mengeksplorasi berbagai ide, menggabungkan berbagai elemen, dan menciptakan karya yang unik dan personal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Handayani yang menyatakan bahwa adanya peningkatan kreativitas Siswa setelah menggunakan media kolase pada proses pembelajaran di kelas, yaitu pada siklus I sebesar 69,8% meningkat pada siklus II sebesar 87,5%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran kolase berbasis gambar efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 043 Muara Batang Angkola. Pembelajaran dengan media kolase berbasis gambar yang bebas dan terbuka terbukti berhasil meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hu & Adey dikutip (Nuary, 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bebas, terbuka, dan positif dapat merangsang berpikir kreatif siswa. Menurut (Davies et al, 2013) dan (Richardson & Mishra., 2018) kegiatan seperti ini mendukung dalam peningkatan kreativitas anak menjadi lebih baik. Hal ini dilihat dari

hasil kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada kreativitas serta mendorong siswa untuk berekspresi dan menghasilkan karya unik yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pendidikan karena dapat mempermudah penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar, dan merangsang kreativitas siswa. Menurut Suharsimi Arikunto dikutip (Ulimaz, 2024), media pembelajaran adalah semua bentuk bahan, alat, atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu media yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa adalah media kolase berbasis gambar. Media ini memungkinkan siswa untuk menggabungkan berbagai gambar menjadi karya yang unik dan ekspresif, sehingga mampu merangsang daya imajinasi dan kreativitas mereka.

Secara teori, kreativitas belajar merupakan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya atau solusi yang inovatif dan orisinal, yang didukung oleh kemampuan berpikir kritis dan imajinatif. Menurut Torrance dikutip (Kusmawan, 2025), kreativitas dapat dikembangkan melalui pengalaman yang menstimulasi imajinasi dan ekspresi diri, salah satunya melalui media visual seperti kolase. Media kolase berbasis gambar dapat menjadi alat yang efektif dalam menstimulasi aspek kreativitas karena melibatkan proses pemilihan, penggabungan, dan pengaturan gambar yang mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan inovatif.

Penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media visual, termasuk media kolase, mampu meningkatkan kreativitas siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Ulfah, 2022) tentang pengembangan media kolase untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini menunjukkan bahwa media ini efektif dalam merangsang imajinasi dan kemampuan ekspresi mereka. Selain itu, penelitian oleh (Hoerudin, 2023) juga mengungkapkan bahwa media gambar dan kolase mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD karena mereka diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide mereka secara bebas.

Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak dilakukan pada tingkat pendidikan anak usia dini atau sekolah dasar dengan konteks yang berbeda, sehingga hasilnya belum sepenuhnya dapat digeneralisasi untuk lingkungan dan kebutuhan spesifik di SD Negeri 043 Muara Batang Angkola. Selain itu, penelitian sebelumnya belum banyak yang secara khusus memfokuskan pada pengembangan media kolase berbasis gambar sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas belajar secara aktif dan menyenangkan di kelas IV.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengisi kekurangan tersebut dengan menerapkan media kolase berbasis gambar secara langsung dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. Melalui pendekatan ini diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mampu mengekspresikan ide dan imajinasinya secara lebih kreatif dan inovatif, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di tingkat dasar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran kolase berbasis gambar dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mengekspresikan ide secara bebas. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan media kolase berbasis gambar sebagai alternatif media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. Penerapan media pembelajaran kolase berbasis gambar secara efektif mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV di SD Negeri 043 Muara Batang Angkola. Media ini mampu merangsang imajinasi, inovasi, serta kemampuan ekspresi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Peningkatan kreativitas ini terlihat dari adanya perubahan positif dalam kemampuan siswa dalam menghasilkan karya kolase yang unik dan orisinal setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Selain itu, penerapan media ini juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, yang secara tidak langsung mendukung keberhasilan akademik mereka.

Berdasarkan hasil dan kesimpulan tersebut, disarankan kepada guru dan pihak sekolah untuk lebih mengintegrasikan media kolase berbasis gambar dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut aspek kreativitas dan ekspresi diri. Guru perlu diberikan pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan media ini agar penggunaannya lebih efektif dan inovatif. Selain itu, sekolah juga diharapkan menyediakan fasilitas dan sumber belajar yang mendukung pengembangan media visual seperti kolase agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan melibatkan aspek-aspek lain seperti motivasi belajar dan hasil belajar akademik siswa, serta menguji keefektifan media ini dalam berbagai tingkat dan mata pelajaran yang berbeda, guna mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis gambar yang inovatif dan efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas dukungan selama proses pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan artikel ilmiah ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada narasumber yang telah berpartisipasi dan memberikan bantuan selama proses pengumpulan data penelitian. Partisipasi dan kerja sama yang diberikan sangat membantu kelancaran penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, H. (2019). Peranan Orangtua Dan Guru Sebagai Pendidik Dalam Membentuk Karakter Anak. *Mumtaz: Jurnal Studi Al-Qur'an Dan Keislaman*, 3(2), 219–250.
- Abdillah, H. (2024). The Effectiveness Of Pedati Learning Design In Learning Educational Psychology For Prospective Teachers Of Islamic Religious Education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 153–166.
- Abdillah, H. (2026). The Position of Learning and Teaching in the Al-Qur'an Perspective Thematic Tafsir Study of QS. al-'Alaq/96: 1–5, QS. al-Taubah/9: 122, and QS. al-

- Mujādilah/58: 11. *Journal of General Education and Humanities*, 5(1), 1921–1930.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58421/gehu.v5i1.1198>
- Alammy, L. L. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD TKIT Nuralima. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i12.3925>
- Andrivat, Z. (2024). Penggunaan Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Motivasi Belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Primary Edu*, 2(3), 348–363.
- Andrivat, Z. (2025). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(2), 220–230.
- Arifudin, O. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.
- Arifudin, O. (2022). Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i1.3>
- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Arifudin, O. (2024). Peran Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Di Madrasah Aliyah. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(3), 960–975.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- Arifudin, O. (2026). Penerapan Perencanaan Pembelajaran yang Berbasis pada Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 66–76.
- As-Shidqi, M. H. (2025). Menggali Potensi Transformasi Islam Dan Perencanaan Pendidikan. *JUMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyan Edu*, 1(3), 257–269.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Davies et al. (2013). Creative Learning Environments in Education A Systematic Literature Review. *Thinking Skills and Creativity*, 8(1), 80–91.
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Erfiyana, E. (2026). Learning Management in order to Improve the Quality of Madrasah Aliyah Graduates. *Journal of General Education and Humanities*, 5(1), 1981–1992.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Iftinawati et al. (2025). Pengaruh Media Kolase terhadap Kreativitas Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar.*, 1(1), 1–10.

- Judijanto, L. (2025). Ethics And Security In Artificial Intelligence And Machine Learning: Current Perspectives In Computing. *International Journal of Society Reviews (INJOSER)*, 3(2), 374–380.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Mewujudkan Karakter Peserta Didik Pada Pembudayaan Kehidupan Beragama (Religious Culture) Di Sekolah. *Jurnal Al-Amar*, 2(2), 221–232.
- Kartika, I. (2022). Dampak Motivasi Belajar Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Amar*, 3(3), 322–337.
- Kartika, I. (2023). Evaluasi Mutu Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Kompetensi Pedagogik Dan Profesional. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 19–33.
- Kartika, I. (2024). Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Jurnal Al-Amar*, 5(4), 651–666.
- Kartika, I. (2025). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Karakter Islami Kepada Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 6(1), 29–44.
- Kartika, I. (2026). Implementasi Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 4(1), 1–15.
- Karwati, K. (2026). Penggunaan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun Di PAUD A. Sopyan. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1550–1564.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Kusmawan, A. (2025). The Relationship Between Teacher Involvement in Curriculum Development and Student Learning Outcomes. *International Journal of Education Elementaria and Psychologia*, 2(1), 1–12.
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Kelas V MI Tarbiyah Islamiyyah Tirta Makmur. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 124–137.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.

- Ratnaningsih, Y. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Rangka Mengembangkan Kognitif Anak Pada Kelompok B PAUD Nurulzulam. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1535–1549.
- Richardson & Mishra. (2018). Learning Environments that Support Student Creativity: Developing the SCALE. *Thinking Skills and Creativity*, 27(1), 45-54.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Supriatna, U. (2025). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1986–1999.
- Supriatna, U. (2026). Peran Kepala Madrasah Dalam Peningkatan Kinerja Guru Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Tahsinia*, 7(1), 1–14.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 9–16.
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.
- Yuliyanto et al. (2023). Pembelajaran Kolase Berbasis Proyek di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Seni.*, 1(1), 1–11.