

## KARYA SENI RUPA MENGGAMBAR DAN MEWARNAI SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SD 3 JEPANG PAKIS

Liza Fatika Sari<sup>1</sup>, Ratih Tri Khaiswarya<sup>2</sup>, Wasis Wijayanto<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muria Kudus

Email: 202233124@std.umk.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Muria Kudus

Email: [rthtrkhs@gmail.com](mailto:rthtrkhs@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Muria Kudus

Email: [wasis.wijayanto@umk.ac.id](mailto:wasis.wijayanto@umk.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kreativitas siswa, proses pemaduan warna siswa, hasil peningkatan kreativitas, dan kendala yang dihadapi serta solusi yang diterapkan untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran seni rupa di kelas III SD 3 Jepang Pakis. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengamatan ini bertujuan untuk melihat sejauh apa kreativitas siswa melalui kegiatan menggambar dan melukis. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yaitu penerapan strategi pembelajaran yang interaktif, variasi material, dan penguatan motivasi siswa. Kesimpulan dari penelitian ini mengenai peningkatan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan melukis membuat siswa lebih tertarik mempelajari karya seni. Kegiatan menggambar ini memungkinkan siswa mengekspresikan pikiran dan imajinasinya.

**Kata kunci:** *Seni Rupa, Menggambar, Mewarnai, Kreativitas Siswa*

### Abstract

This research aims to find out the initial conditions of student creativity, the process of mixing students' colors, the results of increasing creativity, and the obstacles faced as well as the solutions applied to increase the creativity of fine arts learning in grade III of SD 3 Japan. The research method used is qualitative by collecting data through observation, interviews, and documentation. This observation aims to see how far students' creativity is through drawing and painting activities. Efforts are made to overcome obstacles namely the implementation of interactive learning strategies, material variations, and strengthening student motivation. The conclusion of this study is that increasing creativity through drawing and painting activities makes students more interested in learning works of art. This drawing activity allows students to express their thoughts and imagination.

**Keywords:** *Fine Arts, Drawing, Coloring, Student Creativity*

### Pendahuluan

Seni termasuk dalam mata pelajaran SBdP dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Maisaratul Kutsiyah dan Suprayitno (2014) juga menyatakan bahwa pendidikan SBdP meliputi interpersonal, intrapersonal, logika matematika, linguistik, kecerdasan spiritual dan moral, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, kecerdasan spiritual,

kecerdasan emosional, dan lain-lain, menyatakan bahwa dengan memperhatikan tumbuh kembang anak Untuk mencapai kecerdasan yang berbeda-beda, maka memegang peranan penting dalam pengembangan kepribadian siswa, Kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, dan kecerdasan kreatif

Menggambar merupakan salah satu kegiatan yang paling digemari. Menggambar merupakan salah satu cara

mengekspresikan emosi dengan rangkaian garis dan cocokkan warna untuk menciptakan gambar yang indah dan menarik. Menggambar adalah tentang membuat gambar menggunakan perangkat berbeda untuk mengekspresikan ide, impian, dan emosi Anda. Menurut Ching (dalam Lubis, 2022), menggambar adalah proses mengekspresikan imajinasi yang terkandung dalam pemikiran di atas kertas untuk menciptakan sebuah gambar. Kegiatan menggambar bisa dimulai dengan membuat bentuk-bentuk sederhana. Siswa kemudian diminta membuat bentuk-bentuk tambahan pada gambar tersebut dan mewarnainya sesuai keinginan dan gagasannya. Lalu mereka bisa menggambar gambar kreatif.

Kreativitas dan kecerdasan mempunyai hubungan yang sangat erat. Oleh karena itu, anak perlu dididik tidak hanya menjadi pintar, tetapi juga kreatif dan stabil emosinya.. (Anik Pamilu, 2017) juga mencatat bahwa fokus pendidikan saat ini, baik di sekolah maupun di rumah, terutama berpusat pada pertanyaan “bagaimana menghasilkan anak-anak yang cerdas secara logika, matematis, dan linguistik.” kecenderungan untuk Bagi badan intelijen lain yang masih kekurangan, akan mendapat perhatian dan mendapat bagian yang layak.

Berbagai strategi dapat digunakan untuk mengoptimalkan aktivitas kreatif di bidang seni. Dengan kata lain, penggunaan media yang baik meningkatkan kreativitas anak. Media pasir warna merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas menggambar pada anak usia dini. Permainan menggambar dengan media

pasir warna dirancang untuk mendorong perkembangan kreativitas menggambar dan melukis anak.

Tentu saja untuk membuat gambar lebih menarik, Anda perlu menambahkan warna. Pemilihan warna juga harus tepat untuk mewakili bentuk tertentu dari suatu benda. Menurut (Meylinie et al., 2017), ada alat berbeda yang dapat digunakan dalam kegiatan melukis, seperti pensil warna, pensil warna, spidol warna, dan cat air. Kebanyakan siswa akan menggunakan alat lukis pensil warna. Kami memilih alat karena harganya yang terjangkau, mudah ditemukan dimana-mana, dan yang terpenting, warna yang dihasilkan sangat cerah.

Seperti yang dijelaskan oleh Rachmawati & Kurniati (2019: 52), ada banyak cara dan metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Ada tujuh cara untuk mengembangkan kreativitas siswa: penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, dan bahasa.

Misnah dan Nurita (2019: 279-280) juga menyatakan bahwa beberapa metode dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak, seperti metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode kerja kelompok, dan drama sosial. saya menjelaskan metode, metode tugas, metode eksperimen, metode pelatihan, dan metode ekskursi.

Penelitian ini sejalan dengan Penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode pembelajaran outdoor learning terhadap pembentukan kreativitas siswa pada kegiatan menggambar bentuk dalam pembelajaran SBDP (Kurnia, Elan & Giyartini, 2018). Penelitian lain menunjukkan persamaan,

bahwa metode pembelajaran outdoor memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, bedanya pada penelitian sebelumnya terhadap kreativitas dan hasil belajar (Audyah, Ambarita, & Darsono, 2018). Sedangkan hasil penelitian Nurita dan Misnah (2019) dan Pangastuti dan Qumillaila (2017) penelitiannya menggunakan metode karyawisat yang berbeda dari penelitian sebelumnya tetapi keduanya memiliki persamaannya yaitu penelitiannya dilakukan di alam terbuka, dan hasilnya pun menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara dua variabel tersebut. Berbeda dengan Penelitian ini, Penelitian ini membahas karya seni rupa menggambar dan

mewarnai dapat meningkatkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar. Yang fokusnya untuk mengetahui seberapa besar kreativitas siswa meningkat dengan menggambar dan melukis di SD 3 Jepang Pakis.

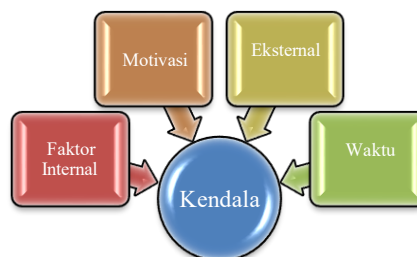
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa peningkatan dari seni rupa menggambar dan melukis untuk kreativitas siswa,seberapa rasa tertarik siswa terhadap kegiatan menggambar dan melukis, dan kendala apa saja yang dialami olehh siswa. Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai hal yang ditemukan serta mengembangkan kreativitas siswa dalam hal seni rupa.

#### 1. Aspek Kreativitas :



Gambar 1. *Bagan Aspek Kreativitas* (N. Rahmawati etal., 2022)

#### 2. Kendala :



Gambar 2. *Bagan Kendala* (BARUS, 2024)

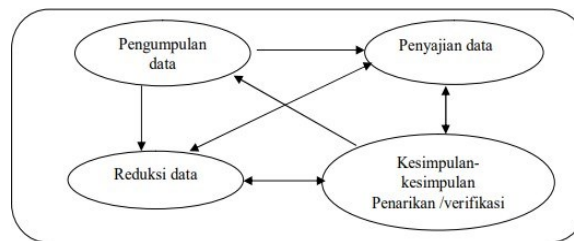
### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. peneliti menggunakan analisis

berdasarkan data observasi dibidang.Menurut Sidiq dan Choiri dalam Waruwu, (2023) penelitian kualitatif adalah suatu strategi yang

menyangkut makna, pemahaman, konsep, ciri-ciri, dan gejala-gejala fenomena alam, dengan mengutamakan kualitas yang nantinya disajikan secara naratif dalam penelitian ilmiah. Adapun pengumpulan data diperoleh menggunakan beberapa

teknik seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini kelas II di SDN 3 Jepang Pakis. Teknik pengumpulan data meliputi: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif antara lain:



Gambar 3. Teknik Analisis Data model interaktif

Mengenai ketiga alur tersebut secara lebih lengkapnya adalah sebagai berikut: Peneliti mengumpulkan data dari hasil wawancara guru dan hasil karya menggambar siswa, setelah itu reduksi data yang digunakan untuk membuang data yang tidak diperlukan dan mengorganisasi data, kemudian penyajian data dari hasil kumpulan data yang digunakan untuk menarik kesimpulan.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Peneliti melakukan penelitian pada hari Kamis, 10 Oktober 2024 di Sekolah Dasar Negeri 03 Jepang Pakis Kudus. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan objek penelitian pada kelas II yang melibatkan seluruh siswa. Nantinya siswa akan diberikan sebuah kertas kosong yang dipergunakan untuk menggambar. Awalnya siswa kurang tertarik dan bingung ketika diminta menggambar sesuai keinginan dan idenya.

Namun petunjuk peneliti mengenai gambar yang perlu dibuat membuat

siswa tertarik dengan kegiatan menggambar gambar ini. Hal inilah yang mendasari penelitian peneliti sejak awal, dengan menggunakan media karya seni menggambar dan mewarnai sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa. Alasan peneliti menginginkan dapat meningkatkan kreativitas siswa karena peneliti prihatin dengan kondisi dan buruknya kemampuan belajar siswa. Akibat rendahnya kemampuan belajar siswa, ketika guru menjelaskan materi di kelas, siswa cepat bosan, mengantuk, dan tidak dapat berkonsentrasi. Topik yang digunakan dalam kegiatan ini adalah menggambar buah dan menggambar bangun datar.

### Ketertarikan siswa terhadap kegiatan

Para siswa pada awalnya kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun siswa menjadi lebih bersemangat ketika guru membicarakan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Siswa membawa sendiri alat menggambar seperti krayon, pensil, penghapus, dan penggaris. Saat peneliti mulai memasuki kelas, ketertarikan siswa

terlihat dari antusiasnya. Pada saat kegiatan menggambar sedang berlangsung, siswa sering mengungkapkan rasa ingin tahunya terhadap kegiatan menggambar yang dilakukan. Beberapa siswa terdiam saat proses menggambar dimulai. Hal ini disebabkan oleh rasa malu saat bertemu orang baru, serta kurangnya keterampilan dan kepercayaan diri terhadap karya seninya sendiri.

### **Peningkatan kreativitas siswa**

Peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain aspek personal, aspek penggerak, aspek proses dan produk, atau yang biasa disebut dengan aspek 4P kreativitas . Kreativitas tidak hanya mengacu pada hasil produk saja, namun bisa juga dikatakan seseorang kreatif karena ada semangat dalam diri orang tersebut untuk menciptakan sesuatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Oleh karena itu, kedepannya akan tercipta beberapa produk yang unik dan berkualitas tinggi akan dibuat. Tentunya untuk mengembangkan kreativitas seseorang juga memerlukan dorongan dari orang-orang disekitarnya. Dalam hal ini guru mempunyai peranan yang sangat penting sebagai pemberi semangat bagi siswanya.

Guru perlu memberikan dorongan kepada siswa dalam bentuk semangat dan motivasi agar siswa tidak mudah putus asa dalam mengembangkan kreativitasnya. Beberapa siswa menjadi bersemangat ketika diberitahu bahwa mereka akan menggambar , tetapi mereka tidak punya banyak pilihan. Dorongan dan dukungan yang diberikan kepada siswa dalam menggambar sangatlah penting. Langkah selanjutnya adalah membuat gambar siswa. Proses

ini berjalan secara berkala dan tidak dapat dilakukan secara instan. Banyak siswa yang masih belum bisa menggambar sebuah apel, namun setelah mencoba beberapa kali, akhirnya mereka bisa menggambar. Proses ini memungkinkan dihasilkannya produk berupa gambar yang bagus.

### **Kendala dalam kegiatan**

Dalam melaksanakan kegiatan ini, peneliti menemui beberapa kendala. Kendala tersebut disebabkan oleh berbagai macam hal, antara lain masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan dan memahami materi yang diberikan kepada mereka. Beberapa siswa masih asyik dengan dunianya masing-masing, bermain dengan teman tetangga, mengobrol, dan berjalan-jalan selama kelas. Peneliti perlu menyikapi perilaku siswa secara lebih intensif dan membimbing siswa agar mau mendengarkan penjelasan materi yang diberikan. Kendala berikutnya adalah siswa tidak mampu mengatur waktu untuk kegiatan menggambar. Hal ini dibuktikan dengan jumlah mahasiswa yang berlangganan melampaui batas waktu yang ditentukan. Hal ini dapat terjadi karena siswa mulai tertarik dan mulai membenamkan dirinya dalam proses menggambar. Kendala terakhir adalah kurangnya rasa percaya diri siswa. Saat kegiatan dimulai, beberapa siswa hanya diam saja. Para peneliti menawarkan pendekatan yang lebih maju untuk meningkatkan kepercayaan diri dari siswa yang ingin mengeksplor keterampilan mereka. Beberapa anak tidak pandai menggambar meskipun diberikan contoh. Para peneliti bekerja dengan siswa dengan membimbing mereka saat menggambar.

### **Hasil gambar**

Gambar yang digambar oleh 4 siswa kelas 2 sangat bagus. rephrase terdapat siswa yang pandai membuat gambar dan memilih warna sesuai dengan kondisi

benda konkrit. namun bagi sebagian siswa, gambar tersebut kurang rapih dan terlihat tidak beraturan.



Gambar 4. Hasil Siswa Menggambar dan Mewarnai

Hasil beberapa siswa dalam menggambar buah, beberapa siswa masih kurang rapi pemberian warnanya dan cenderung sangat berantakan. Ketika menggambar lekukan dari buah juga ada siswa yang kurang bisa, sehingga gambarnya hanya sebuah lingkaran yang tidak rapi. Meskipun begitu, hasil gambar yang dihasilkan sudah cukup bagus untuk kelas II SD.

### Pembahasan

Tujuan peneliti menggunakan pembelajaran menggambar dan menggambar sebagai alternatif perilaku yang mengarah pada pemecahan masalah. artinya belajar menggambar dan menggambar merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. dengan belajar menggambar dan melukis, anak-anak dapat mencoba berbagai warna yang mereka ketahui.

Kegiatan belajar akan lebih efektif dan menyenangkan, serta hasil belajar akan optimal pada saat menggambar dan melukis. pembelajaran ini didukung dengan penggunaan pensil warna yang memudahkan anak dalam menggambar coretan, warnanya cerah, mudah digenggam (tidak melelahkan jari anak), dan mudah dalam membuat gradasi warna. dengan demikian, memberikan

kesempatan kepada anak tidak hanya untuk melatih ototnya, tetapi juga untuk mencoba, mengeksplorasi dan mengeksplorasi kemampuan seninya. kegiatan menggambar ini digunakan peneliti untuk menguji tingkat kreativitas siswa dengan menggunakan 4 siswa kelas 2 yang diteliti oleh peneliti.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menemukan bahwa dengan melalui kegiatan menggambar dan melukis tersebut siswa akan lebih mudah tertarik mempelajari karya seni. kegiatan menggambar ini memungkinkan siswa mengekspresikan pikiran dan imajinasinya. meski siswa sudah mampu mengungkapkan hasil imajinasinya, namun siswa masih memerlukan bimbingan gurunya. kita perlu membantu siswa mengungkapkan hasil imajinasinya dengan percaya diri dan tanpa keraguan atau ketakutan. saat melukis, siswa kesulitan menyusun karyanya dengan rapi. namun siswa kini dapat mewarnai gambar tersebut sesuai dengan benda konkrit. saat belajar menggambar, guru perlu lebih aktif bersama siswa dan membimbingnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ana Sari, I. O., & 'Aziz, H. (2019). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) dengan Metode Demonstrasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3), 191–204. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.33-05>
- Anik Pamilu. (2017). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- Anggrahini, L., & Zabda, H. S. S. (2014). *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Seni Rupa dengan Kegiatan Menggambar Bebas pada Anak Kelompok A Taman-Kanak Kartika III-16 Glodogan Klaten Tahun Ajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Apriyani, C. K. F., Julia, J., & Syahid, A. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Ilustrasi Pada Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 561-570.
- Asrofi, I. (2020). *Implementasi Teknik Menggambar Arsir Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa-siswi SDN Kutuwetan Jetis Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- BARUS, M. B. R., & others. (2024). *PENGARUH MEDIA KOLASE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATERI CUACA KELAS III SD NEGERI105308 PANCUR BATU TP 2023/2024*. UNIVERSITASQUALITY.
- Hisda, W. T., Yusnan, M., Firasti, F., & Purwaningsih, T. (2023). Peningkatan Keterampilan Belajar Bahasa Indonesia Tentang Membaca Dongeng Dengan Penerapan Metode Demostrasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-8.
- Husen, W. R. (2017). Pengembangan apresiasi seni rupa siswa Sekolah Dasar melalui pendekatan Kritik Seni Pedagogik. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 53-61.
- Kunia, Ratna Mega., Elan & Rosarina Giyartini. (2018). Pengaruh Metode Outdoor Learning Terhadap Pembentukan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran SBdP. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5, No. 4, 2019
- Kutsiyah, Maisaratul., & Suprayitno. (2014). Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Dekoratif Pada Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD*. Vol 02, No. 02, Tahun 2014
- Lubis, N. A. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif Nurasiyah Anas Lubis Sekolah Tinggi Agama Islam Hikmatul Fadhillah Medan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15–25.

- Meylinie, N., Astuti, I., & Marmawi, M. (2017). Pembelajaran Mewarnai Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(11), 1–8.
- Mujiyono, M., Haryanto, E., & Gunadi, G. (2021). Peran Guru dalam Pengoptimalan Potensi Emosi Anak terhadap Peningkatan Kreativitas Ekspresi pada Pembelajaran Seni Rupa di SD Kota Semarang. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 146-152.
- Musa, M. M., & Kamal, R. (2022). Ekstrakurikuler Art Painting dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Kompetensi Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(2), 118-131.
- Nawarda, F., Kardiman, K., Isnawati, I., & Ainun, L. A. (2022). Evaluasi Implementasi Program Ekstrakurikuler Mewarnai Gambar Kelas 1-3 Sds Pah Tsung. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 331-335.
- 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
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita di SD 226 Palembang. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 188-194.
- 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.
- Puspitasari, A., & Puspita, A. R. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia 6–9 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai di Desa Carangrejo. *PRODIMAS: Prosiding Pengabdian Masyarakat*, 1, 248-263.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2019). Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahmawati, N., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Rupa melalui Media dari Barang Bekas. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Rofian, R. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6(2).
- Rupa, J. S. (2014). Penerapan media dalam bentuk pop up book pada pembelajaran unsur-unsur rupa untuk siswa kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.
- Septaria, L., & Wulandari, R. (2023). Penerapan Metode Ekspresi Bebas Untuk



Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Kelompok Bermain Usia 5-6 tahun.  
*Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 171-175.

Sumanto. (2015). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta:

Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi,

Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan  
Perguruan Tinggi

Tahel, F., Ginting, E., Sistem, J., Fakultas, I., Universitas, T., Utama, P., Pembelajaran,  
M., & Halus, M. (2018). *Penerapan Aplikasi Flash Dalam Media Pembelajaran*.  
2(1), 34–43.

Ukar, D. S., Taib, B., & Alhadad, B. (2021). Analisis Kreativitas Menggambar Anak  
Melalui Kegiatan Menggambar. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 117-124.

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif,  
Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).  
*Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 2896–2910.

Wulandari, A. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Teknik Finger Painting di  
KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa  
Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).