



Pengaruh Penggunaan Media Plastisin terhadap Minat Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV SD

Putri Febrianti¹⁾*, Mita Putri Apriyani¹⁾

¹⁾STKIP Taman Siswa Bima

*Correspondence: putrifebrianty43@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang masih tergolong rendah serta belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media plastisin terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV di SDN Samili Woha. Jenis penelitian ini termasuk pra-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain *one group pretest-posttest*. Peneliti mengambil seluruh siswa kelas IV SDN Samili Woha sebagai populasi, berjumlah 18 peserta didik sebagai sampel. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan tiga teknik: observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas instrumen, dan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil uji-t terhadap data *pre-test* dan *post-test*, diperoleh nilai t-hitung sebesar 6,19, sedangkan t-tabel sebesar 1,771 pada taraf signifikansi 5%. Karena t-hitung lebih besar daripada t-tabel, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media plastisin memberikan pengaruh signifikan dan positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Perbandingan skor rata-rata *pre-test* sebesar 73,92 dan *post-test* sebesar 89,64 memperkuat kesimpulan tersebut. Oleh karena itu, media plastisin dapat dianggap sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan inovatif, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tersebut di SDN Samili Woha.

Kata Kunci: Media Plastisin; Minat Belajar; Seni Budaya dan Keterampilan

Received: 23 Apr 2025; **Revised:** 09 Jun 2025; **Accepted:** 10 Jun 2025; **Available Online:** 10 Jun 2025

This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting sebagai sarana pengembangan kemampuan, potensi, dan bakat yang dimiliki oleh setiap individu. Sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah proses yang dilaksanakan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang kondusif agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Oleh karena itu, pendidikan berkewajiban membina dan mengarahkan kemampuan serta bakat peserta didik, termasuk di dalamnya aspek kreativitas. Dalam konteks pendidikan modern, guru dituntut untuk merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sebagai bentuk dukungan terhadap optimalisasi perkembangan peserta didik (Ramdani & Simamora, 2022).

Pelajaran seni budaya dan keterampilan diajarkan kepada peserta didik di sekolah karena memiliki manfaat, nilai keunikan, serta makna penting yang berperan dalam menunjang perkembangan serta memenuhi kebutuhan belajar siswa (Normabudhi, 2024). Mata pelajaran seni budaya di tingkat sekolah dasar berfungsi sebagai sarana penting untuk menstimulasi serta mengembangkan potensi dan bakat peserta didik sejak usia dini, selain itu pembelajaran seni juga meningkatkan intelektual dan perkembangan kreatif peserta didik, dengan mengembangkan kemampuan kreatifitasnya peserta didik dapat lebih mengekspresikan dirinya sendiri melalui proses berkesenian yang dimiliki (Meilyani et al., 2023; Win et al., 2024). Dalam mata pelajaran seni budaya siswa diharapkan untuk bisa menampilkan aktivitas belajar dalam bentuk karya yang kreatif dan artistik tetapi juga sebagai media untuk mengekspresikan diri serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif.

Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan metode ceramah dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan peserta didik merasa bosan saat belajar (Hermanto & Srimulyani, 2021; Syauqi et al., 2020). Pelajaran seni budaya yang awalnya dirancang untuk menjadi ruang berekspresi peserta didik justru tidak berjalan selaras dengan tujuan awalnya. Permasalahan yang serupa juga teridentifikasi di SDN Samili Woha. Hasil observasi awal yang dilakukan pada kelas IV mengungkap bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menumbuhkan minat belajar terhadap mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Kondisi ini terutama disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton, di mana aktivitas belajar masih berpusat pada guru dan penyampaian materi didominasi oleh metode ceramah. Kecenderungan tersebut berdampak pada minimnya keterlibatan aktif peserta didik serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, yang akhirnya menurunkan antusiasme belajar siswa dan menyebabkan mereka lebih pasif dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni budaya membutuhkan bahan ajar yang tepat dan media pembelajaran yang relevan. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat, sarana, atau bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran secara lebih optimal (Yamalia, 2024). Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan informasi selama proses pembelajaran berlangsung (Nurfadillah, 2021), sehingga keberadaannya memungkinkan peserta didik untuk lebih efektif menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan menguasai materi, sekaligus meningkatkan minat belajar, menarik perhatian, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berkontribusi signifikan dalam memperkuat pengetahuan yang diperoleh peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik dan terstruktur.

Agar peserta didik mampu memahami materi seni budaya lebih mendalam, diperlukan adanya minat belajar yang lebih tinggi dari peserta didik. Minat belajar peserta didik sering kali rendah, salah satunya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Menurut (Adim et al, 2020) Model pembelajaran yang berorientasi pada guru, dengan didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah, sering kali membuat proses belajar menjadi cenderung monoton dan kurang menarik. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan, mengantuk, dan kehilangan semangat belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap prestasi belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, Minat belajar memegang peranan yang sangat penting karena berfungsi sebagai pendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, menjaga konsistensi belajar, serta menjadi panduan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Rendahnya minat belajar seni budaya di kelas IV SDN Samili Woha tercermin dari berbagai indikator yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung. Misalnya, banyaknya peserta didik yang tidak fokus saat materi disampaikan oleh guru, sementara sebagian lainnya tampak sibuk berbicara sendiri atau bermain dengan teman sebangku selama kegiatan belajar mengajar. Selain itu, siswa cenderung mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan kurang serius dan sering menunda penyelesaiannya hingga mendekati batas waktu pengumpulan. Situasi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan seperti plastisin. Plastisin merupakan bahan lunak yang mudah dibentuk, elastis, dan sangat sesuai untuk digunakan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran. Media ini tergolong sebagai alat permainan edukatif karena mampu merangsang imajinasi dan kreativitas anak (Sarasehan et al., 2020). Melalui aktivitas membentuk berbagai objek sesuai imajinasinya, siswa tidak hanya merasa senang, tetapi juga secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kreatif dan orisinalitas mereka (Sartika & Cahyo, 2023). Selain itu, bermain dengan plastisin juga melatih keterampilan motorik halus, konsentrasi, serta kemampuan memvisualisasikan ide ke dalam bentuk nyata (Kurnawati et al., 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin dalam pembelajaran terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik meneliti dengan judul “pengaruh penggunaan media plastisin terhadap minat belajar Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV SDN Samili Woha”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif pre-eksperimen (*Pre-Experiment Design*). Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*one-group pretest-posttest design*”, di mana dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan perlakuan, serta dilakukan pengukuran baik sebelum maupun sesudah perlakuan diberikan. Menurut Sugiyono (2019: 74), desain ini merupakan salah satu bentuk penelitian pre-eksperimental yang memungkinkan peneliti untuk mengetahui adanya perubahan hasil belajar melalui perbandingan antara skor pretest dan posttest pada kelompok yang sama. Pemilihan desain ini didasarkan pada kesesuaian dengan kondisi populasi yang digunakan, yaitu hanya melibatkan satu kelompok sampel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner. Penelitian dilaksanakan di SDN Samili Woha, yang terletak di Desa Samili, Kecamatan Woha, Kabupaten Bima. Adapun waktu pelaksanaan penelitian berlangsung dari tanggal 7 Februari hingga 6 Maret 2025, yang bertepatan dengan semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa IV SDN Samili Woha, yang berjumlah 18 peserta didik.

Penelitian ini diawali dengan pelaksanaan *pre-test* oleh peneliti, kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran langsung sebanyak empat kali pertemuan, dan ditutup dengan pemberian *post-test*. Rancangan desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

O1	X	O2
(Pretest)	(Treatment)	(Posttest)

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif yang bersumber dari data hasil uji lapangan. Data kuantitatif tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode uji-t (t-test) dan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24. Sebelum pelaksanaan uji-t, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat meliputi validasi instrumen, analisis statistik deskriptif, serta pengujian hipotesis. Dalam proses pengujian hipotesis, peneliti menerapkan rumus uji-t sebagai acuan untuk menentukan kriteria penerimaan maupun penolakan hipotesis. Secara spesifik, apabila nilai t-hitung sama dengan atau lebih tinggi nilai t-tabel ($t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sebaliknya, apabila nilai t-hitung kurang dari nilai t-tabel, maka hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

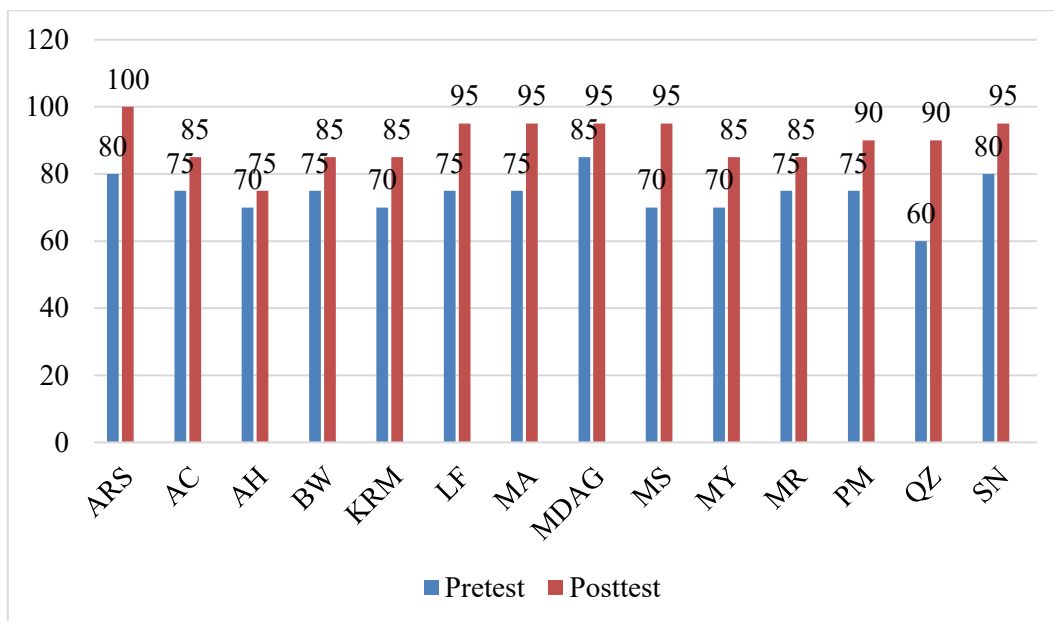
Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Februari sampai 6 Maret 2025 dengan jumlah pertemuan empat kali dalam melakukan penelitian, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Samili Woha yang hanya satu kelas dengan menggunakan media plastisin pada pelajaran seni budaya dan keterampilan dengan materi seni rupa. Penelitian ini melibatkan sejumlah 18 peserta didik dari kelas IV SDN Samili Woha, yang terdiri dari 13 siswi perempuan dan 5 siswa laki-laki, sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa angket yang disusun khusus untuk tujuan penelitian ini. Setelah proses pengumpulan, data tersebut dianalisis terlebih dahulu melalui pengujian normalitas dan homogenitas sebagai syarat utama sebelum dilakukan analisis korelasi guna memastikan keabsahan dan konsistensi hasil penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran plastisin untuk meningkatkan minat belajar seni budaya dan keterampilan peserta didik kelas IV SDN Samili Woha.

Kegiatan penelitian ini diawali dengan pelaksanaan pre-test yang bertujuan untuk mengukur tingkat minat belajar awal siswa sebelum penerapan media plastisin. Setelah melalui empat kali pertemuan pembelajaran, pada sesi terakhir dilakukan post-test guna mengevaluasi sejauh mana pengaruh penggunaan media plastisin terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Dalam rangka memastikan validitas isi instrumen angket, peneliti melibatkan beberapa validator untuk melakukan validasi isi butir angket. Hasil validasi menunjukkan bahwa dari 25 butir pernyataan angket, sebanyak 15 butir dinyatakan valid dan selanjutnya digunakan dalam pelaksanaan pre-test maupun post-test.

Tabel 2. Data *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	Pretest x_2	\bar{x}_2^2	Postest x_1	\bar{x}_1^2
1.	Airin Ramih Salsabila	80	6.400	100	10.000
2.	Al. Aqida	-	-	-	-
3.	Amelia Cahyani	75	5.625	85	7.225
4.	Askahusrul Hatim	70	4.900	75	5.625
5.	Astri Putri Hamisa	-	-	-	-
6.	Birrul Walidain	75	5.625	85	7.225
7.	Kairi Ratu Mawadan	70	4.900	85	7.225
8.	Laili Febrianti	75	5.625	95	9.025
9.	M. Ansa	75	5.625	95	9.025
10.	M. Dirgan Al Gahajali	85	7.225	95	9.025
11.	M. Zulhi Abran	-	-	-	-
12.	Maisarah Salsabila	70	4.900	95	9.025
13.	Muhamaad Yusuf	70	4.900	85	7.225
14.	Mutiara Ramadhani	75	5.625	85	7.225
15.	Nurul Putri Maulida	-	-	-	-
16.	Putri Mardiyah	75	5.625	90	8.100
17.	Quena Zulaika	60	3.600	90	8.100
18.	Syahadatun Nisa	80	6.400	95	9.025
	Jumlah	1.035	76.975	1.255	113.075
	Rata-rata	73,92		89,64	

Dari tabel data pretest dan posttest di atas dapat disajikan histogram perbandingan selisih nilai sebagai berikut:


Gambar 1. Histogram Perbandingan Selisih Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 2, dari total 18 peserta didik, hanya 14 siswa yang datanya terekam dan digunakan untuk analisis angket minat belajar. Sebelum perlakuan diberikan, skor angket minat tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85, sedangkan skor terendah mencapai 60, dengan total skor keseluruhan sebesar 1.035 dan rata-rata skor sebesar 73,92. Setelah penerapan perlakuan, skor angket minat tertinggi meningkat menjadi 100, sedangkan skor terendah sebesar 75, dengan total skor mencapai 1.255 dan rata-rata skor sebesar 89,64. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran plastisin berkontribusi signifikan dalam peningkatan minat belajar peserta didik jika dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih mengandalkan ceramah.

Pengujian hipotesis dilakukan pada data *pre-test dan post-test*. Uji hipotesis awal untuk mengukur tingkat minat awal peserta didik, dengan harapan bahwa hasilnya menunjukkan penerimaan hipotesis nol (H_0) dan penolakan hipotesis alternatif (H_a), yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan pada minat awal peserta didik. Selanjutnya, uji hipotesis akhir dilakukan untuk menilai tingkat minat peserta didik setelah perlakuan diberikan. Pada tahap ini, diharapkan terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji-t satu sampel pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai t-hitung sebesar 6,19, yang lebih besar dari t-tabel sebesar 1,771 ($t_{hitung} > t_{tabel}$), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran plastisin terhadap minat belajar peserta didik

Tabel 3. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

N	t_{hitung}	t_{tabel}	Signifikan	Keterangan	Kesimpulan
14	6,19	1,771	0,05	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_a diterima

Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan, nilai t-hitung menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai t-tabel. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan media plastisin memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik yang rendah disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, yang masih sering diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Purwoto, 2007) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional bersifat membosankan bagi peserta didik karena tidak memberikan kesempatan kepada mereka untuk menemukan konsep secara mandiri. Sebaliknya, pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan interaksi dua arah, tidak hanya berpusat pada pendidik, tetapi juga memberi ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Dengan demikian, siswa akan lebih antusias dan menunjukkan respons positif selama kegiatan belajar berlangsung. Salah satu media yang mendukung keterlibatan aktif siswa adalah plastisin, yaitu bahan lunak menyerupai lilin yang fleksibel dan sangat efektif digunakan karena memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Kholbu et al., 2023).

Untuk hasil angket minat setelah diberi perlakuan dari jumlah 14 peserta didik, angket minat tertinggi yaitu 100, jumlah angket minat peserta didik untuk post-test adalah 1.255 dan nilai rata-rata adalah 89,64. nilai rata-rata angket minat peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) yaitu 73,92 sedangkan nilai rata-rata angket minat setelah diberikan perlakuan (*post-test*) yaitu 89,64. maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan angket minat rata-rata peserta didik sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran plastisin. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media plastisin dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mampu mendorong siswa untuk berimajinasi serta berfikir kreatif (Ariska, 2021; Priyani, 2019; Pulu et al., 2023). Selain itu, media plastisin juga memiliki kemampuan untuk bisa meningkatkan prestasi peserta didik dan juga kreativitas peserta didik di suatu pembelajaran (wirastania, 2019).

Peneliti mengamati bahwa peserta didik tampak lebih terlibat, antusias dan lebih fokus, serta peserta didik lagi merasa bosan dalam proses pembelajaran menggunakan media plastisin. Hasil penelitian dan pengolahan data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik. Hasil tersebut dilihat dari nilai rata-rata angket minat *pre-test* 73,92, dan setelah menggunakan media plastisin, nilai rata-rata angket *post-test* naik menjadi 83,64. Perlakuan pada saat proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media plastisin, peserta didik diarahkan untuk membuat sebuah bentuk flora dan fauna dengan menggunakan media plastisin. Berdasarkan data yang diperoleh, pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media plastisin dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran plastisin, siswa dapat lebih mudah memahami materi, menyalurkan imajinasinya sesuai dengan kreativitas masing-masing, serta berbagi ide dan pengalaman dengan teman sekelas. Secara khusus, penerapan media dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung di kelas sehingga dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk menciptakan karya seni yang unik dan personal (Ariani, 2023).

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan signifikan melalui penerapan media pembelajaran plastisin dibandingkan dengan metode pembelajaran

konvensional (ceramah). Hal ini didukung oleh data yang menunjukkan rata-rata nilai pre-test sebesar 73,92 dan rata-rata nilai post-test mencapai 89,64. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media plastisin memiliki korelasi positif yang kuat terhadap minat belajar seni budaya dan keterampilan di SDN Samili Woha. Oleh karena itu, media plastisin dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan inovatif, yang mampu membantu guru dalam meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar peserta didik, khususnya pada materi seni rupa. Penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang mengintegrasikan media plastisin juga berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas, keaktifan, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Dengan demikian, media pembelajaran plastisin tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga mengoptimalkan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Adim, Moh, Endang Sri, Budi Herawati, dan Naufalia Nuraya. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)* 3(1): 6–12
- Ariani, K. (2023). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Plastisin Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas VIII.G SMP Negeri 12 Mataram. *Yasin*, 3(2), 322–333. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i2.1075>
- Ariska, E. O. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Plastisin/Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mabdaul Falah Kelompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 91–99. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.4216>
- Hermanto, Y. B., & Srimulyani, V. A. (2021). The Challenges of Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(1), 46–57. <http://repositori.ukdc.ac.id/id/eprint/833>
- Kholbu, M. R., Astawa, I. M. S., Nurhasanah, & Rachmayani, I. (2023). Penggunaan Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 117–122. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Meilyani, M., Nasution, M. A., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4476-4486. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/753>
- Nurnawati, I. K. K., Syarifah, A., Windarsih, C. A., & Santana, F. D. T. (2020). Penggunaan Permainan Konstruktif Media Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pada Anak Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 119-125. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i2.p%25p>
- Normabudhi, S., Asri, D. N., & Retno, R. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Pop Up Book Pada Materi Seni Rupa Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Kelas IV SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 913-917.
- Priyani, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Berwarna Terhadap perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.Skripsi.
- Pulu, F. B. K., Lola, T. K., Sawe, M. S., Ede, A. P., Jodo, D. J., Wea, Y. K., Dewi, Y. C., & Fono, Y. M. (2023). Penerapan Pendidikan Seni Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 121–128. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1617>
- Purwoto, A. (2007). *Panduan laboratorium statistik inferensial*. Jakarta: Grasindo.
- Ramdani, M. S., & Simamora, A. H. (2022). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran seni budaya melalui e-modul. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 146-155. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44495>
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan seni rupa tiga dimensi untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media playdough. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 28-36. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i1.13557>



- Sartika, R., & Cahyo, E. D. (2023). Penggunaan Media Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(1), 35-41.
- Serli, D. A. (2020). *Analisis Faktor Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang Mempengaruhi Mutu Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Muhammadiyah Pringsewu* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). <https://repository.radenintan.ac.id/12500/>
- Syauqi, K., Munadi, S., & Triyono, M. B. (2020). Students' Perceptions toward Vocational Education on Online Learning During The COVID-19 Pandemic. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), 881–886. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20766>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Win, A., Suartini, L., & Sutrisno, L. B. (2024). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus di SDN 1 Sudaji). *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(1), 14-26.
- Wirastania, A. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Teknik Permainan Terhadap Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar An Nur Surabaya. *Jurnal Fokus Konseling*, 5(2), 135–140. <https://doi.org/10.26638/jfk.899.2099>
- Yamalia, Ikke. (2024). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pembelajaran. (*Jurnal Vision Technology; Universitas Adiwangsa Jambi*).