



MOKOBER: Kreativitas Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Luh Diah Ratna Anika^{1*}, Putu Nanci Riastini² 

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Undiksha, Singaraja, Indonesia

³ Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Undiksha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 08, 2022

Accepted September 30, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Paket Belajar, MOKOBER, Kreativitas, Mozaik, Kolase

Keywords:

Learning Package, MOKOBER, Creativity, Mosaic, Collage



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Masih banyak siswa yang kurang memiliki kreativitas. Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa beberapa kendala yang memicu rendahnya tingkat kreativitas siswa yaitu siswa merasa bingung dalam mengembangkan imajinasi. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan paket belajar montase dan kolase bersama (MOKOBER) yang dapat meningkatkan Kreativitas siswa kelas III SD. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu 2 orang ahli isi. Subjek uji coba yaitu 2 orang guru dan 6 orang siswa. Populasi berjumlah 20 orang. Pengumpulan data menggunakan observasi kualitatif, observasi kuantitatif, wawancara, angket dan studi dokumen. Instrument yang digunakan untuk analisis data yaitu rating scale. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistic inferensial. Hasil penelitian yaitu penilaian dari ahli berada pada rentan validitas sangat tinggi. Hasil respon guru dan siswa yaitu nilai berada pada rentan validitas sangat tinggi. Berdasarkan hasil signifikansi uji t, diperoleh hasil terdapat pengaruh paket belajar MOKOBER terhadap kreativitas siswa kelas III SD. Disimpulkan bahwa paket belajar MOKOBER dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas III.

ABSTRACT

There are still many students who lack creativity. Previous findings also stated that some of the obstacles that trigger the low level of student creativity are students feeling confused in developing imagination. The purpose of this study is to develop a montage and collage learning package (MOKOBER) that can increase the creativity of third-grade elementary school students. This type of research is the development of the ADDIE model. The subjects of this research are 2 content experts. The test subjects were 2 teachers and 6 students. The population is 20 people. Collecting data using qualitative observations, quantitative observations, interviews, questionnaires, and document studies. The instrument used for data analysis is the rating scale. The techniques used to analyze the data are qualitative descriptive analysis and quantitative and inferential statistics. The study's results, namely the assessment of experts, are at a very high vulnerability of validity. The teacher and student responses results show that the value is at a very high vulnerability. Based on the t-test significance, the results obtained showed that the MOKOBER learning package affected the creativity of third-grade elementary school students. It was concluded that the MOKOBER learning package could increase the creativity of grade III students.

1. PENDAHULUAN

Dalam sebuah pembelajaran, kreativitas dipandang sangat penting karena dapat meningkatkan keunggulan diri seseorang. Dalam menciptakan kreativitas pada diri seseorang, yang maka siswa akan diberikan kesempatan dan kepercayaan dalam mengembangkan dan mengemukakan gagasan baru dan kreatif (Leggett, 2017; Nuryanti, 2019; Zhao et al., 2021). Siswa yang berpikir secara sintesis dapat berpikir secara kreatif sehingga dapat menghadirkan suasana baru bagi diri maupun lingkungan sekitar (Conradty & Bogner, 2018; Oliveira et al., 2021). Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki siswa maka akan semakin tinggi pula prestasi akademik yang didapatkannya dan sebaliknya semakin rendah kreativitas maka prestasi akademik pun semakin rendah (Suprpto et al., 2018; Zainuddin et al., 2020). Kreativitas adalah proses menciptakan atau menemukan solusi terhadap permasalahan melalui pengetahuan yang dimiliki. Kreativitas juga dapat dikatakan sebagai hal yang kompleks karena melibatkan ide dan konseptualisasi baru yang memiliki kegunaan untuk semua orang

(Maksić & Jošić, 2021; Tsai et al., 2020). Hal ini yang menyebabkan kreativitas merupakan proses atau kemampuan berpikir siswa dalam mengemukakan ataupun mengidentifikasi masalah dan memformulasikan hipotesis mengenai kekurangan yang dimiliki (Groyecka et al., 2020; Istiq'faroh et al., 2020). Olehnya kreativitas merupakan hal penting bagi siswa sehingga harus ditanam sejak dini.

Namun ditemukan masih banyak siswa yang kurang memiliki kreativitas. Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa beberapa kendala yang memicu rendahnya tingkat kreativitas siswa yaitu siswa merasa bingung dalam mengembangkan imajinasi (Kim et al., 2019; Lassig, 2020; Yates & Twigg, 2017). Faktor ini disebabkan karena guru hanya sebatas memberikan penjelasan dan tidak mengedepankan kreativitas dan aktivitas bermain pada siswa (Yates & Twigg, 2017). Dalam pembelajaran siswa akan meniru hasil kerja temannya dan guru cenderung mengajar satu kegiatan saja. Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media yang ada hanya berupa buku paket sehingga siswa bosan dan guru kurang melakukan apresiasi terhadap karya yang dikembangkan oleh anak (Antara, 2018; Atapukang, 2016). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Sepang didapatkan pula bahwa guru dominan menggunakan ceramah dalam belajar menyebabkan siswa tidak semangat. Selain itu guru juga mengungkapkan bahwa kreativitas anak tergolong masih sangat lemah karena dalam belajar anak hanya melihat contoh yang sudah ada tanpa mengetahui bagaimana cara pembuatan sebuah kerajinan. Selain itu pola belajar di rumah yang kurang baik juga mengakibatkan siswa sulit mengembangkan kreativitasnya. Fasilitas di sekolah juga sangat terbatas sehingga sulit untuk guru memfasilitasi siswa dalam berkreasi. Masalah lainnya yaitu belum ditemukan pengembangan paket belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga Siswa memiliki kemampuan berkreasi rendah. Hal ini yang membuat guru harus memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Dalam satu kelas terdapat 35% siswa bermasalah kreativitasnya dari total 20 jumlah siswa.

Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan pembelajaran seni budaya. Pembelajaran seni budaya memiliki peranan yang penting untuk meningkatkan kreativitas siswa sehingga Siswa memiliki karya seni yang kreatif (Arifuddin et al., 2020; Irwanto et al., 2019). Dalam pembelajaran seni budaya pengalaman kreatif merupakan hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran (Daryanti et al., 2019; Pratama et al., 2018). Selain itu pemahaman dan keterampilan mozaik dan kolase juga sangat penting bagi siswa karena melalui pembelajaran ini siswa mampu menuangkan pikiran dan perasaannya dalam bentuk karya yang menjadi sebuah keterampilan (Destiana, 2014; Oktarina et al., 2020). Salah satu cara mengembangkan kreatifitas siswa yaitu menggunakan paket belajar mozaik dan kolase bersama (MOKOBER) sehingga siswa dapat berkreasi menggunakan imajinasinya. Paket belajar ini dikembangkan sesuai dengan lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga mudah bagi siswa untuk mengkaitkan idenya dengan benda yang ada di sekitar.

Anak pada sekolah dasar membutuhkan benda konkret yang harus dikaitkan dengan beberapa jenis pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa belajar (Hacieminoglu, 2016; Kamid et al., 2021; Maelasari & Wahyudin, 2017). Paket belajar merupakan kumpulan bahan dan panduan yang sistematis yang dapat melatih siswa dalam berkreasi dan berimajinasi. Paket belajar yang sesuai dan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa melalui aktivitas mandiri (Abusyairi, 2013; Syaifullah & Izzah, 2019). Paket belajar ini perlahan-lahan akan membantu siswa dalam mengembangkan sebuah karya yang indah sehingga akan menimbulkan daya serap, daya pikir, dan cinta rasa keindahan pada siswa. Paket yang dibagikan akan dikembangkan dengan kemasan yang praktis sehingga akan memudahkan siswa dalam menggunakannya. Penggunaan dari paket belajar akan memudahkan guru dalam menyiapkan suasana belajar yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa. Agar paket belajar dapat berjalan lancar dalam pembelajaran maka harus dipenuhi komponen-komponen yang relevan yang mencakup alat atau bahan yang tersusun sistematis sehingga siswa akan lebih mudah dalam belajar. Komponen tersebut harus dapat memberikan motivasi dan mudah dipahami oleh siswa.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa manfaat paket belajar yaitu dapat memfasilitasi siswa dalam mengerjakan sebuah kegiatan dan dapat digunakan sebagai tempat untuk mengembangkan berpikir kreatif (Arsanti, 2018; Elfika et al., 2014). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa buku paket belajar dapat meningkatkan kualitas belajar dan membantu siswa dalam menggali konsep (Legendari et al., 2016; Rizki Umi Nurbaeti, 2019). Penelitian lain juga menyatakan bahwa pembelajaran yang menarik akan mampu membantu siswa mendapatkan pengalaman yang lebih nyata dan menyenangkan sehingga akan mempengaruhi pembelajaran (Pane et al., 2020; Suardana et al., 2018; Widayanti et al., 2019). Belum adanya kajian mengenai paket belajar montase dan kolase bersama (MOKOBER) yang dapat meningkatkan Kreativitas siswa kelas III SD. Keunggulan dari paket belajar mozaik dan kolase bersama ini yaitu berbentuk kemasan yang berukuran sedang sehingga akan mudah dibawa paket belajar MOKOBER dilengkapi dengan alat dan bahan, pada pedoman sehingga akan memudahkan dalam belajar. Selain itu paket belajar MOKOBER akan disatukan pada tempat yang sama sehingga bisa disebut sebagai mozaik dan kolase bersama. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan paket belajar montase dan kolase bersama (MOKOBER) yang dapat meningkatkan Kreativitas siswa kelas III SD. Diharapkan paket belajar montase dan kolase bersama (MOKOBER) membantu belajar siswa sehingga dapat meningkatkan Kreativitas.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Wicaksana et al., 2019). Subjek penelitian ini yaitu paket belajar MOKOBER, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah validitas isi dan keefektifan paket belajar MOKOBER. Subjek uji coba yaitu siswa kelas III SD, sedangkan objek uji coba dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa. Uji coba dilakukan mengambil sampel satu kelas pada kelas III SD Negeri 2 Sepang. Uji coba dilakukan dengan menggunakan desain *pre eksperimen, one shoot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Sepang yang berjumlah 20 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Sepang yang berjumlah 20 orang karena menggunakan teknik *sampling jenuh*. Pengumpulan data menggunakan observasi kualitatif, observasi kuantitatif, wawancara, angket dan studi dokumen. Instrument yang digunakan untuk analisis data yaitu *rating scale*. Adapun kisi-kisi instrument disajikan pada Tabel 1, dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli

No.	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian isi/komponen	Kesesuaian isi/komponen paket belajar dengan KD Kesesuaian isi/komponen paket belajar dengan materi pelajaran Isi/komponen paket belajar mendukung pencapaian KD
2	Keakuratan isi/komponen	Kesesuaian isi/komponen paket belajar dengan tingkat pemahaman siswa Ketepatan isi/komponen paket belajar dengan perkembangan siswa
3	Materi Pendukung	Kesesuaian isi/komponen paket belajar dengan perkembangan IPTEKS Kesesuaian isi/komponen paket belajar dengan pengembangan kreativitas
4	Kualitas Tampilan	Kemenarikan kemasan paket belajar Kelengkapan isi/komponen paket belajar Kejelasan manfaat isi/komponen paket belajar dalam pengembangan kreativitas
5	Teknik Penyajian	Kemudahan dalam penggunaan paket belajar Kemudahan dalam penggunaan petunjuk penggunaan
6	Penyajian komponen Pendukung	Kesesuaian bahasa pada panduan penggunaan dengan kaidah bahasa Indonesia Kesesuaian bahasa pada panduan dengan usia peserta didik Kemudahan memahami bahasa yang digunakan

(Modifikasi dari Kharisma & Asman, 2018)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Praktisi

No.	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian isi/komponen	Kesesuaian isi/komponen paket belajar dengan KD Kesesuaian paket belajar dengan materi pelajaran Kesesuaian materi dengan KI KD Isi/komponen paket belajar mendukung pencapaian KD
2	Keakuratan isi/komponen Materi	Tingkat kesulitan isi/komponen paket belajar sesuai dengan perkembangan siswa
3	Pendukung pembelajaran	Kesesuaian isi/komponen paket belajar dengan pengembangan kreativitas
4	Kualitas tampilan	Kemenarikan kemasan paket belajar Kelengkapan isi/komponen paket belajar Kejelasan isi/komponen paket belajar pengembangan kreativitas
5	Teknik penyajian	Kemudahan dalam pengoperasian paket belajar Kemudahan dalam penggunaan petunjuk penggunaan
6	Penyajian komponen pendukung	Kesesuaian bahasa pada panduan penggunaan dengan kaidah bahasa Indonesia Kesesuaian bahasa pada panduan dengan usia peserta didik Kemudahan bahasa yang digunakan

(Modifikasi dari Kharisma & Asman, 2018)

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Validitas instrument yang dikembangkan diuji oleh ahli dan dianalisis dengan rumus Gregory. Untuk menentukan koefisien validitas suatu instrument, hasil dari kedua ahli terhadap instrument dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2 x 2 yang memperoleh hasil 1,00 dengan kriteria sangat baik. Analisis validitas media menggunakan rumus validitas aiken memperoleh nilai 1,00 dengan kriteria sangat valid. Analisis respon guru menggunakan rumus rata-rata memperoleh nilai 4, dengan kriteria sangat baik. Analisis respon siswa menggunakan rumus rata-rata memperoleh nilai 4, dengan kriteria sangat baik. Analisis efektivitas paket belajar dilakukan menggunakan rumus uji t. sebelum itu, dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas sebaran data dan

uji homogenitas sebaran data. Uji t paired samples test dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan teknik paired samples test. Ketentuan analisis data paired samples test adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak, sedangkan apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengembangkan produk paket belajar mozaik dan kolase bersama (MOKOBER) untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD Negeri 2 Sepang dengan ADDIE. Paket belajar ini dikembangkan berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan. Pertama analisis, Hasil analisis menunjukkan guru dominan menggunakan ceramah dalam belajar menyebabkan siswa tidak semangat. Selain itu guru juga mengungkapkan bahwa kreativitas anak tergolong masih sangat lemah karena dalam belajar anak hanya melihat contoh yang sudah ada tanpa mengetahui bagaimana cara pembuatan sebuah kerajinan. Selain itu pola belajar di rumah yang kurang baik juga mengakibatkan siswa sulit mengembangkan kreativitasnya. Fasilitas di sekolah juga sangat terbatas sehingga sulit untuk guru memfasilitasi siswa dalam berkreasi. Masalah lainnya yaitu belum ditemukan pengembangan paket belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga Siswa memiliki kemampuan berkreasi rendah. Hal ini yang membuat guru harus memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Hasil analisis data karakteristik siswa menyatakan sebanyak 51% siswa berumur 11 tahun, 33,3% siswa berumur 10 tahun, dan 15,2% siswa berumur 9 tahun. Siswa di SD tersebut memiliki 15,2% siswa gemar menulis, 42,2% siswa gemar membaca dan menggambar. 51,1% siswa memiliki keterampilan membaca, 39,4% siswa memiliki keterampilan menggambar dan 9,1% siswa memiliki keterampilan menulis. 81,1% siswa mengaku belum tahu tentang berkreasi, 18,2% siswa sudah tahu berkreasi. Sebanyak 100% siswa senang di ajak berkreasi. Sebanyak 81,1% siswa tidak memiliki pengalaman belajar berkreasi dan sebanyak 18,2% siswa memiliki pengalaman berkreasi.

Kedua, perancangan. Pada tahap perancangan menyusun produk awal paket belajar MOKOBER, diawali dengan menentukan konsep desain produk yang digunakan, yaitu membuat kemasan (tas) paket belajar MOKOBER yang berisi lengkap petunjuk penggunaan, alat, dan bahan. Pada bagian kemasan terdapat cover pada tas agar kemasan jelas disebut paket belajar. Kemudian dalam tas sudah berisi lengkap buku petunjuk, buku gambar, pensil dan penghapus, biji-bijian, kertas origami dan lem. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrument. Instrument validasi ahli terdapat butir pertanyaan berjumlah 17 butir. Instrument praktisi terdapat 14 butir pertanyaan, respon siswa 9 butir pertanyaan, dan instrume kreatifitas terdapat 7 butir pertanyaan. Adapun rancangan produk disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Rancangan Produk Paket Belajar MOKOBER

Ketiga, pengembangan. Tahap ini mengembangkan MOKOBER. Terdapat tiga komponen paket belajar MOKOBER yang dikembangkan. Komponen-komponen tersebut yaitu tas/wadah, petunjuk penggunaan, alat dan bahan (biji-bijian, kertas origami, pensil, penghapus, lem dan buku gambar). Pada tas/wadah tersebut, memuat sasaran pengguna, dan animasi-animasi mozaik kolase bersama yang merupakan kaitan dengan paket belajar MOKOBER. Petunjuk penggunaan memuat langkah-langkah penggunaan paket belajar MOKOBER. Alat dan bahan memuat satu paket lengkap kegiatan mozaik dan kolase. Alat dan bahan yang tersedia di dalam tas adalah : biji-bijian, kertas origami, pensil, penghapus, lem dan buku gambar. Adapun hasil pengembangan disaikian pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Hasil Pengembangan Paket Belajar MOKOBER

Paket Belajar MOKOBER kemudian dinilai oleh ahli. Uji validitas isi produk Paket Belajar MOKOBER dilakukan oleh 2 orang validator. Hasil penilaian dari ahli I yaitu 1,00 dan Ahli II yaitu 1,00. Jika diklasifikasikan ke dalam tabel Kriteria Validitas Isi Produk, nilai tersebut berada pada rentan $0,80 \leq X < 1,00$. Hal tersebut produk dinyatakan valid dengan tingkat validitas sangat tinggi. Hasil respon guru nilai tersebut berada pada rentan $3,25 < X \leq 4$. Hal tersebut berarti respon guru Sangat baik. Hasil respon siswa yaitu nilai berada pada rentan $3,25 < X \leq 4$. Hal tersebut berarti respon siswa dinyatakan valid dengan tingkat validitas Sangat baik.

Keempat, implementasi. Tahap implementasi melaksanakan implementasi produk di kelas, data yang telah diperoleh kemudian di uji efektivitasnya menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji normalitas varians, di dapatkan data hasil normalitas berbantuan program SPSS IBM 2021 dapat diketahui nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov $0,50074 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji Homogenitas varians, nilai signifikansi pada kolom Based on Mean menunjukkan harga sebesar $0,0774$, sehingga data hasil penelitian dinyatakan homogen. Berdasarkan hasil signifikansi uji t, diperoleh hasil $0,001 < 0,005$, sehingga terdapat pengaruh paket belajar MOKOBER terhadap kreativitas siswa kelas III SD Negeri 2 Sepang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan terdapat pengaruh paket belajar MOKOBER terhadap kreativitas siswa kelas III SD Negeri 2 Sepang, disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, paket belajar MOKOBER dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Paket belajar MOKOBER efektif untuk digunakan dalam mengembangkan kreativitas siswa karena bersifat konkret. Paket belajar ini dikembangkan sesuai dengan lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga mudah bagi siswa untuk mengkaitkan idenya dengan benda yang ada di sekitar. Pembelajaran paket belajar membuat siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan. Anak sekolah dasar berada pada lever berpikir konkret dan bukan bersifat abstrak sehingga media konkrit sangat dibutuhkan (Hsu et al., 2022; Jannah et al., 2020; Zaenuri et al., 2017). Penelitian sebelumnya juga menyatakan media konkret memudahkan siswa dalam belajar (Carlucy et al., 2018; Indriyani et al., 2019; Khairunnisa & Ilmi, 2020). Dalam membangkitkan ide kreatif siswa maka guru harus melatihnya dengan baik. Pelatihan dan pembelajaran yang menuntut siswa untuk berkreasi tentu dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa (Istiyono et al., 2018; Rahardjanto, 2019; Şener et al., 2015). Keterkaitan paket belajar MOKOBER dengan kreatifitas membuat siswa dapat mengekspresikan dirinya. Siswa yang dapat mengekspresikan dirinya dalam belajar akan meningkatkan pemahamannya (Ahmad et al., 2021; Kartika et al., 2019). Selain itu siswa juga dituntut untuk mampu mengembangkan karena yang dibuatnya sendiri melalui paket belajar MOKOBER yang telah disediakan guru. Pembelajaran seni budaya memiliki peranan yang penting untuk meningkatkan kreativitas siswa sehingga Siswa memiliki karya seni yang kreatif (Arifuddin et al., 2020; Irwanto et al., 2019). Paket belajar ini memberikan pengalaman unik pada siswa sehingga dapat meningkatkan kreatifitasnya.

Kedua, paket belajar MOKOBER dapat meningkatkan antusias belajar. Pada tahap perkembangan siswa sekolah dasar mampu mengelompokkan benda sehingga siswa lebih suka membuat karya sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan siswa lebih senang ketika mampu menciptakan karya sendiri dan membuat kepercayaan diri pada siswa meningkat (Hadiyanti et al., 2021; Pérez-Escolar et al., 2021; Potvin et al., 2021). Selain itu ditinjau dari pemanfaatan yang dari bahan alam, kegiatan pembelajaran ini menambah antusias belajar siswa. Temuan sebelumnya juga menyatakan antusias dan motivasi siswa akan bertambah jika kegiatan pembelajaran menyenangkan dan memudahkan siswa belajar (Ardianti et al., 2017; Priatna et al., 2017; Wijayanti et al., 2016). Dalam pembelajaran siswa diberikan kebebasan dalam mengekspresikan dirinya. Hal ini yang membuat siswa menjadi lebih berkreasi (Ale et al., 2017). Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa pengalaman mandiri dan unik dapat meningkatkan kreatifitas siswa (Agustian et al., 2015; Romlah, 2017). Selain itu siswa juga memiliki kemampuan dalam mengembangkan karya secara original sehingga memperoleh pengalaman nyata. Pengalaman nyata yang didapatkan siswa selama mengikuti pembelajaran akan menambah

daya tarik kegiatan belajar (Nurrita, 2018; Ratna & Utami, 2018). Penggunaan paket belajar yang berkualitas juga mampu menarik siswa dalam berkreasi. Temuan sebelumnya juga menyatakan pembelajaran yang berkualitas dan bersifat mendidik dapat menarik perhatian belajar siswa (Koldestam et al., 2021; Wati & Widiansyah, 2020).

Temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran seni budaya pengalaman kreatif merupakan hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran (Daryanti et al., 2019; Pratama et al., 2018). Temuan lainnya menyatakan anak pada sekolah dasar membutuhkan benda konkret yang harus dikaitkan dengan beberapa jenis pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa belajar (Hacieminoglu, 2016; Kamid et al., 2021; Maelasari & Wahyudin, 2017). Temuan lain menyatakan paket belajar yang sesuai dan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa melalui aktivitas mandiri (Abusyairi, 2013; Syaifullah & Izzah, 2019). Disimpulkan bahwa paket belajar MOKOBER perlahan-lahan akan membantu siswa dalam mengembangkan sebuah karya yang indah sehingga akan menimbulkan daya serap, daya pikir, dan cinta rasa keindahan pada siswa. Keunggulan dari paket belajar mozaik dan kolase bersama ini yaitu berbentuk kemasan yang berukuran sedang sehingga akan mudah dibawa paket belajar MOKOBER dilengkapi dengan alat dan bahan, pada pedoman sehingga akan memudahkan dalam belajar. Implikasi penelitian ini yaitu paket belajar MOKOBER dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran seni budaya sehingga dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Penggunaan dari paket belajar akan memudahkan guru dalam menyiapkan suasana belajar yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa.

4. SIMPULAN

Paket belajar MOKOBER terhadap kreativitas siswa mendapatkan validitas tinggi dari ahli dan mendapatkan kualifikasi sangat baik dari guru dan siswa. Hasil analisis data didapatkan terdapat pengaruh paket belajar MOKOBER terhadap kreativitas siswa. Disimpulkan bahwa paket belajar MOKOBER dapat meningkatkan kreativitas siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abusyairi, K. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.21093/di.v13i1.275>.
- Agustian, E., Sujana, A., & Kurniadi, Y. (2015). Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 234-242. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1333>.
- Ahmad, D. N., Astriani, M. M., Alfahnum, M., & Setyowati, L. (2021). Increasing creative thinking of students by learning organization with steam education. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(1), 103-110. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i1.27146>.
- Ale, K., Loh, Y. A. C., & Chib, A. (2017). Contextualized-OLPC education project in rural India: measuring learning impact and mediation of computer self-efficacy. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 769-794. <https://doi.org/10.1007/s11423-017-9517-2>.
- Antara, P. A. (2018). Stimulasi Metode Permainan Kreatif Berdesain Creative Movement Dalam Menumbuhkan Kemampuan Spasial Anak Dengan Mempertimbangkan Kemampuan Anak Mempertimbangkan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2). <https://doi.org/10.21009/JPUD.122.11>.
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145-150. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>.
- Arifuddin, Suwatra, & Mahadewi. (2020). Pengembangan Konten E-learning Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28942>.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan bahan ajar mata kuliah penulisan kreatif bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter religius bagi mahasiswa prodi PBSI, FKIP. *Unissula. Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 69-88. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>.
- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi dalam berkomunikasi. *Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45-52. <https://doi.org/10.23887/mkg.v17i2.9027>.
- Carlucy, Suadnyana, & Negara. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 23(2), 162-169. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16416>.
- Conradty, C., & Bogner, F. X. (2018). From STEM to STEAM : How to Monitor Creativity From STEM to STEAM : How to Monitor Creativity. *Creativity Research Journal*, 30(3), 233-240. <https://doi.org/10.1080/10400419.2018.1488195>.
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>.

- Destiana, D. (2014). Kreasi Kolase Find, Collect, and Fun Together. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10501>.
- Elfika, Tandil, H. Y., & Firmansyah, A. (2014). 2014. "Penggunaan Buku Paket Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Inpres I Tondo." 2(2). *Jurnal Dikdas*, 2(2).
- Groyecka, A., Gajda, A., Jankowska, D. M., Sorokowski, P., & Karwowski, K. (2020). On The Benefits of Thinking Creatively: Why Does Creativity Training Strengthen Intercultural Sensitivity Among Children. *Thinking Skills and Creativity*, 37(February), 100693. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100693>.
- Hacieminoglu, E. (2016). Elementary School Students' Attitude toward Science and Related Variables. *International Journal of Environmental & Science Education*, 11(2), 35–52. <https://doi.org/10.12973/ijese.2016.288a>.
- Hadiyanti, N. F. D., Hobri, Prihandoko, A. C., Susanto, Murtikusuma, R. P., Khasanah, N., & Maharani, P. (2021). Development of mathematics e-module with STEM-collaborative project based learning to improve mathematical literacy ability of vocational high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012031>.
- Hsu, F.-H., Lin, I.-H., Yeh, H.-C., & Chen, N.-S. (2022). Effect of Socratic Reflection Prompts via video-based learning system on elementary school students' critical thinking skills. *Computers & Education*, 183. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104497>.
- Indriyani, D., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Inkuiri Berbantuan Media Konkret Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Mangunsari 05 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.74>.
- Irwanto, Taufik, Hernawan, & Rizal. (2019). Efektivitas Multimedia Interaktif Dan Mobile Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 4(1). <https://doi.org/10.30870/jpks.v4i1.6845>.
- Istiq'faroh, N., Suhardi, & Mustadi, A. (2020). Improving Elementary School Students' Creativity and Writing Skills Through Digital Comics. *Elementary Education Online*, 19(2), 426–435. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.689661>.
- Istiyono, E., Brams Dwandaru, W., & Dan Rahayu, F. (2018). The developing of creative thinking skills test based on modern test theory in physics of senior high schools. *Cakrawala Pendidikan*, 37(2), 190–200. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i2.19233>.
- Jannah, M., Prasojo, L. D., Adam, M., & Jerusalem. (2020). Elementary School Teachers' Perceptions of Digital Technology Based Learning in the 21st Century: Promoting Digital Technology as the Proponent Learning Tools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i1.6088>.
- Kamid, Sabil, H., Syafmen, W., & Triani, E. (2021). A Study of Problem Based Learning and Mathematics Process Skills in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 359–368. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.37157>.
- Kartika, Y., Wahyuni, R., Sinaga, B., & Rajagukguk, J. (2019). Improving Math Creative Thinking Ability by using Math Adventure Educational Game as an Interactive Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012078>.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>.
- Kharisma, J. Y., & Asman, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 34–46. <https://doi.org/10.31002/ijome.v1i1.926>.
- Kim, S., Choe, I., & Kaufman, J. C. (2019). The Development and Evaluation of The Effect of Creative Problem-Solving Program on Young Children's Creativity and Character. *Thinking Skills and Creativity*, 33(August), 100590. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100590>.
- Koldestam, M., Broström, A., Petersson, C., & Knutsson, S. (2021). Model for Improvements in Learning Outcomes (MILO): Development of a conceptual model grounded in caritative caring aimed to facilitate undergraduate nursing students' learning during clinical practice. *Nurse Education in Practice*, 55. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2021.103144>.
- Lassig, C. (2020). A Typology of Student Creativity: Creative Personal Expression, Boundary Pushing and Task Achievement. *Thinking Skills and Creativity*, 36(April), 100654. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100654>.
- Legendari, Antropa, M., & Raharjo, H. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas Viii Di Smp N 1 Ciledug. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i1.683>.
- Leggett, N. (2017). Early childhood creativity: challenging educators in their role to intentionally develop creative thinking in children. *Early Childhood Education Journal*, 45(6), 845–853. <https://doi.org/10.1007/s10643-016-0836-4>.
- Maelasari, E., & Wahyudin. (2017). Effects of Cooperative Learning STAD on Mathematical Communication

- Ability of Elementary School Student. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012090>.
- Maksić, S., & Jošić, S. (2021). Scaffolding the development of creativity from the students' perspective. *Thinking Skills and Creativity*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100835>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 5(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nuryanti, A. D. (2019). Character Education and Creativity of Ideas in the Speech Acts of the Main Character of the Fantasy Text Based on Local Wisdom. *St International Conference on Language, Literature, and Arts Education*, 146. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200804.047>.
- Oktarina, A., Sa'idy, S., Anggraini, W., & Susilawati, B. (2020). Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7408>.
- Oliveira, A. W., Brown, A. O., Zhang, W. S., LeBrun, P., & Eaton, L. (2021). Fostering creativity in science learning: The potential of open-ended student drawing. *Teaching and Teacher Education*, 105. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103416>.
- Pane, N. A., Nyeneng, & Distrik. (2020). The Effect Of Predict Observe Explain Learning Model Against Science Process Skills Of High School Students. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 11(1), 111–119. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v10i2.27630>.
- Pérez-Escolar, M., Ordóñez-Olmedo, E., & Alcaide-Pulido, P. (2021). Fact-Checking Skills And Project-Based Learning About Infodemic And Disinformation. *Thinking Skills and Creativity*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100887>.
- Potvin, A. S., Boardman, A. G., & Stamatis, K. (2021). Consequential change: Teachers scale project-based learning in English language arts. *Teaching and Teacher Education*, 107. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103469>.
- Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2018). The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal. *MUDRA: Jurnal Seni Budaya*, 3(3). <https://doi.org/10.31091/mudra.v3i3.455>.
- Priatna, I. K., Putrama, I. M., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1), 70. <https://doi.org/10.23887/janapati.v6i1.9931>.
- Rahardjanto, A. (2019). Hybrid-PjBL: Learning Outcomes, Creative Thinking Skills, and Learning Motivation of Preservice Teacher. *International Journal of Instruction*, 12(2).
- Ratna, & Utami, F. N. (2018). Analisis Kemampuan Kognitif Pemecahan Masalah Anak Dalam Bermain Balok. *Jurnal AUDI: Kajian Teori Dan Praktik Di Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 70–79. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i2.2729>.
- Rizki Umi Nurbaeti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 53–75. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1233>.
- Romlah, R. (2017). Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2). <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2314>.
- Şener, N., Türk, C., & Taş, E. (2015). Improving Science Attitude and Creative Thinking through Science Education Project: A Design, Implementation and Assessment. *Journal of Education and Training Studies*, 3(4), 57–67. <https://doi.org/10.11114/jets.v3i4.771>.
- Suardana, I. N., Redhana, I. W., Sudiarmika, A. A. I. A. R., & Selamat, I. N. (2018). Students' Critical Thinking Skills in Chemistry Learning Using Local Culture-Based 7E Learning Cycle Model. *International Journal of Instruction*, 11(2), 399–412. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1128a>.
- Suprpto, P. K., bin Ahmad, M. Z., Chaidir, D. M., Ardiansyah, R., & Diella, D. (2018). Spatial intelligence and students' achievement to support creativity on visuospatial-based learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 224–231. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14322>.
- Syaifulah, M., & Izzah, N. (2019). Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 3(1), 127–144. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>.
- Tsai, M.-N., Liao, Y.-F., Chang, Y.-L., & Chen, H.-C. (2020). A brainstorming flipped classroom approach for improving students' learning performance, motivation, teacher-student interaction and creativity in a civics education class. *Thinking Skills and Creativity*, 38. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100747>.
- Wati, E. K., & Widiyansyah, N. (2020). Design of learning media: Modeling & simulation of building thermal comfort optimization system in building physics course. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2), 257–266. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.23504>.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan E-Komik Dengan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganessa*, 7(2), 48–59. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.
- Widayanti, Abdurrahman, A., & Suyatna, A. (2019). Future Physics Learning Materials Based on STEM Education: Analysis of Teachers and Students Perceptions. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1).

- <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012021>.
- Wijayanti, N. P. A., Damayanthi, L. P. E., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 184–197. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8526>.
- Yates, E., & Twigg, E. (2017). Developing creativity in early childhood studies students. *Thinking Skills and Creativity*, 23. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.11.001>.
- Zaenuri, Sudarmin, Utomo, Y., & Juul, E. (2017). Habituation model of implementing environmental education in elementary school. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 206–212. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10200>.
- Zainuddin, Suyidno, Dewantara, D., Mahtari, S., Nur, M., Yuanita, L., & Sunarti, T. (2020). The correlation of scientific knowledge-science process skills and scientific creativity in creative responsibility based learning. *International Journal of Instruction*, 13(3), 307–316. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13321a>.
- Zhao, H., Zhang, J., Heng, S., & Qi, C. (2021). Team growth mindset and team scientific creativity of college students: The role of team achievement goal orientation and leader behavioral feedback. *Thinking Skills and Creativity*, 42. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100957>.