



Pengaruh Video Tutorial Terhadap Kreativitas Siswa dalam Membuat Bendera Hias Pembelajaran Seni Rupa

Farid Fadhilah Fajar^{1*}, Pebrian Tarmizi², Feri Noperman³

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹²Jl. Cimanu Km 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu

³Program Studi PPG, Universitas Bengkulu, INDONESIA

3Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Kec. Muara Bangka Hulu, Sumatera, Bengkulu 38371

* Korespondensi: E-mail: faridfadhilahfajar@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to ascertain how students' inventiveness in creating ornamental flags during fine arts instruction at SDN Gugus XIX, Bengkulu City, is impacted by video tutorials. This kind of study uses a quasi-experimental design, matching just pretest-posttest control groups, using quantitative methods. SDN Gugus was the research population. Cluster Random Sampling is used in the sampling method. The tool that was employed is the assessment rubric used during the pretest and posttest. Data analysis techniques include quantitative analysis with descriptive statistics, prerequisite test analysis as well as t-test inferential analysis. Considering the outcomes of inferential analysis, the value of tcount (3.494) > ttable (2006). Sig value. (2-tailed) is (0.001) < (0.05). The average creativity score of experimental class students (65.56) and control class (62.41). The difference in scores occurred due to different treatment between the control class and the experimental class during learning. Within the trial class the learning was given treatment using video tutorials, whereas the learning in the control group used PPT media. In light of this, it is known that there is an influence of video tutorials on students' creativity in making decorative flags in fine arts learning at SDN Gugus XIX, Bengkulu City.

Keyword: *Decorative Flags, Student Creativity, Video Tutorials*

1. PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam kehidupan adalah pendidikan. Pendidikan dapat membantu seseorang menjadi lebih kreatif, pandai, dan terampil serta membantu mereka mencapai potensi penuhnya dan menjadi orang yang bertanggung jawab dan berpengetahuan. Menurut Marlina & Mayar (2020) pendidikan bisa dianggap sebagai upaya mengembangkan tubuh, pikiran, dan karakter siswa agar menjadi anggota masyarakat dan lingkungan yang harmonis serta menumbuhkan

kreativitas siswa. Pendidikan sangatlah penting diberikan kepada seseorang sedari dini.

Salah satu pendidikan di sekolah dalam bentuk pembelajaran adalah pembelajaran seni. Meski dipandang sebagai disiplin akademis tersendiri, seni pada hakikatnya merupakan kompilasi beragam kemampuan dan cara berpikir di atas keilmuan lainnya. Salah satu pembelajaran seni yang sudah banyak diterapkan di sekolah adalah belajar tentang seni yang indah. Tujuan mempelajari seni rupa adalah untuk menumbuhkan sikap, keterampilan, dan

kreativitas yang diperlukan untuk menciptakan seni. Menurut Lubis (2022) Dengan menggunakan ide-ide seni sebagai alat pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan dalam suasana bermain yang kreatif, pembelajaran seni rupa bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar dan pengalaman kegiatan untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa. Mempelajari seni rupa biasanya berhubungan dengan kreativitas siswa.

Untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa, Kemampuan menggunakan berbagai alat sebagai sumber belajar yang menarik merupakan suatu keharusan bagi guru. Menurut Diana *et al.* (2022) media belajar merupakan alat yang sangat penting dalam pendidikan, di mana tugasnya sangat strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam pembelajaran. Sehingga media pembelajaran akan memudahkan guru ataupun siswa dalam proses pembelajaran.

Media video tutorial merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam pengajaran seni rupa. Salah satu jenis media yang termasuk dalam media audio visual adalah media video. Menurut Ihsan dan Ahyuardi (2021) media video adalah media yang berbentuk *visual* dan *audio* yang diputar secara bersamaan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa bisa memahami pembelajaran. Wijaya (2016) mengungkapkan penggunaan media video pada pembelajaran seni rupa Siswa tidak bosan di kelas, dan konten disajikan dengan cara yang lebih inventif. Media dengan video tutorial adalah salah satunya memperlihatkan gambar yang bisa bergerak dan disertakan suara. Media video tutorial memiliki keistimewaan untuk meningkatkan

kemampuan dan daya cipta siswa dalam menghasilkan karya pada pembelajaran seni rupa. Media video tutorial diharapkan dapat membantu dan menjalankan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Menurut Prastowo (2018) Keunggulan video tutorial Berbeda dengan materi pendidikan lainnya: fenomena dan prosedur terkait gerakan ditunjukkan dengan jelas dalam kursus video, pengguna video tutorial dapat menyesuaikan kecepatan pemutarannya agar konten lebih mudah dipahami, animasi dapat digunakan dalam kursus video untuk menggambarkan konten yang abstrak dan bergerak, dengan memanfaatkan teks, musik, dan gambar bergerak, video pembelajaran dapat menarik minat siswa, siswa yang menggunakan ponsel pintar berpendapat bahwa menggunakan video pembelajaran itu sangat sederhana, dan kegiatan studi lapangan dapat diganti dengan video pembelajaran.

Penggunaan vidio tutorial telah banyak digunakan pada studi yang dilakukan dilakukan oleh Miftah (2022), pada penelitian ini Diputuskan bahwa penggunaan materi pelajaran video dapat meningkatkan pembelajaran di TK Pembina Semarang. Hal ini disebabkan data atau bahan ajar disampaikan melalui berbagai media, antara lain animasi, simulasi, audio, dan visual., program video tutorial.

Berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri 103 Kota Bengkulu, Banyak pengajar yang masih belum menggunakan sumber belajar yang tepat dalam mengajar seni rupa. Masih banyak pendidik yang hanya berkonsentrasi pada sastra tanpa adanya bantuan media dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran seni rupa tersebut, "Pengaruh media video tutorial terhadap kreativitas siswa dalam

membuat hiasan bendera pada pembelajaran seni rupa kelas IV di SDN Gugus XIX Kota Bengkulu” adalah nama penelitian yang akan peneliti lakukan.

2. METODE

Penelitian jenis ini menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen yang disebut “The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design” dan bersifat kuantitatif.

Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gugus XIX Kota Bengkulu, yang dibatasi pada SD terakreditasi A, mengikuti kurikulum merdeka dan sudah menerapkan pembelajaran seni rupa dikelas IV. Sekolah yang memenuhi kriteria yaitu SDN 103 Kota Bengkulu dan SDN 69 Kota Bengkulu.

Metode Menggunakan cluster random sampling untuk pengambilan sampel yang diperlukan dua kelompok, yakni eksperimen dan kontrol, dimana peneliti melakukan *cluster random sampling* pada rombel kelas IV SDN SDN Gugus XIX yang terakreditasi A dan sudah menerapkan pembelajaran seni rupa. Pengambilan sampel kelompok dilakukan secara acak dengan mengambil potongan kertas bertuliskan nama kelas IV SD Negeri 103 serta SD Negeri 69 Kota Bengkulu. Jadi terdapat kelas IVA SD Negeri 103 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen serta IVD SD Negeri 69 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol. Sebelumnya, peneliti sudah melakukan uji homogenitas menggunakan rapor seni tari terakhir untuk melihat apakah kedua kelompok belajar tersebut serupa. Dari hasil statistik menunjukkan Sig. (0,235) > 0,05

berarti kelompok eksperimen serta kontrol sama. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media video, sedangkan variabel terikat (Y) adalah keterampilan menari siswa.

Instrumen yang digunakan adalah rubrik penilaian kreativitas siswa. Tujuan rubrik ini untuk mengukur kreativitas siswa kelompok eksperimen dan kontrol. Kemudian rubrik tersebut divalidasi oleh ahli dan diuji pada siswa kelas V. Hasil pengujian dianalisis dengan bantuan program SPSS Statistic 24. Setelah dianalisis, terdapat 5 indikator yang valid. Reliabilitas soal valid sebesar 0,376.

Sebelum memulai instruksi video, pre-test telah selesai. Secara bersamaan, post-test diberikan mengikuti instruksi dan perlakuan. Data sebelum dan sesudah dianalisis dengan SPSS Statistic 24. Analisis yang dilakukan berupa analisis statistik deskriptif yaitu analisis Sebelum memulai instruksi video, pre-test telah selesai. Secara bersamaan, post-test diberikan mengikuti instruksi dan perlakuan. serta homogen.

3. HASIL

Hasil meliputi analisis data pre-test serta post-test meliputi analisis statistik deskriptif, uji homogenitas serta analisis inferensial. Rincian hasil analisis dijelaskan di bawah ini.

Hasil Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

Temuan dari analisis deskriptif pra dan pasca tes kelompok eksperimen dan kontrol

Tabel 1. Hasil Analisis Data Pre-test dan Post-test

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Eksperimen	27	25	40	65	1380	51,11	6.841	46,795
Posttest Eksperimen	27	30	40	80	1770	65,56	8.006	64,103
Pretest Kontrol	27	25	40	65	499	50,74	7.684	59,046
Posttest Kontrol	27	25	50	75	528	62,41	6.259	39,174

Tabel 1, Rata-rata pre-test kelompok eksperimen adalah 51,11, sedangkan rata-rata pre-test kelompok kontrol adalah 50,74. Dengan pengecualian tersebut, rata-rata post-test kelompok eksperimen adalah 65,56 dan kelompok kontrol adalah 62,41. Standar deviasi post-test eksperimen adalah 8,006, sedangkan standar deviasi post-test kontrol adalah 6.259.

Hasil Uji Prasyarat

Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif lalu tahap selanjutnya menganalisis uji prasyarat. Analisis uji prasyarat untuk mengetahui normalitas, homogenitas, serta inferensial data.

a. Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test

Data dikatakan normal jika hasil uji signifikansi *Shapiro Wilk* (sig.) > 0,05. Temuan penentuan normalitas sebelum dan sesudah tes kelompok eksperimen dan kontrol ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Kreativitas Siswa	Pre-test Kelompok Eksperimen	0,933	27	0,083
	Post-test Kelompok Eksperimen	0,943	27	0,142
	Pre-test Kelompok Kontrol	0,927	27	0,058
	Post-test Kelompok kontrol	0,936	27	0,096

Berdasarkan Tabel 2, Sig. > 0,05 untuk kinerja kelompok pada pretest untuk pretest menunjukkan hasil (0,933 > 0,05) dan kinerja kelompok (0,927 > 0,05). Hasil Kelompok eksperimen (0,943 > 0,05) dan kelompok kontrol (0,936 > 0,05) merupakan hasil post-test. Hasil ini menunjukkan bahwa data pre dan post test dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test

Setelah uji normalitas diuji homogenitasnya. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah pasangan data berasal dari populasi yang sama. Data Jika mean > 0,05 menunjukkan data signifikan (sig.), maka dianggap homogen. Temuan sebelum dan sesudah tes kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test

Uji Homogenitas		
Variabel	Pre-test	Post-tes
Levene Statistic	0,681	1,565
df 1	1	1
df 2	52	52
Sig. Test of Homogeneity of Variance	0,413	0,216

Berlandaskan tabel 3, hasil sig. *pre-test* sebesar $0,413 > 0,05$ menunjukkan distribusi hasil *pre-test* yang serupa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan *post-test* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki distribusi *post-test* yang serupa, dengan sig. berjumlah $0,216 > 0,05$. Analisis inferensial diuji berdasarkan estimasi data berdistribusi normal serta homogen.

c. Analisis Inferensial

Analisis inferensial diuji untuk menarik kesimpulan apakah ada perbedaan sebelum serta sesudah pengujian pasangan data. Analisis inferensial Uji t dua sampel independen digunakan dalam hal ini karena data terdistribusi normal serta homogen. Hasil uji t sebelum serta sesudah tes kelompok eksperimen serta kontrol:

Tabel 4. Uji Independent Sample t-test Pre-test dan Post-test
Uji Independet Sample t-test Pre-test serta Post-test

Data	Pre-test		Post-test	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	51,11	50,74	65,56	62,41
Varian	46,795	59,046	64,103	39,174
N	27	27	27	27
t_{hitung}	0,187		3,494	
Df	52		52	
Sig. (2-tailed)	0,852		0,001	
Kesimpulan	Sig. (2-tailed) $> 0,05$ H ₀ diterima, H _a ditolak		Sig. (2-tailed) $< 0,05$ H ₀ ditolak, H _a diterima	

Tabel 4 menyajikan temuan dari uji t *pre-test* independent menunjukkan t_{hitung} sebesar 0,187 dengan nilai $t_{tabel} = 2,000$ ($df = (54-2 = 52)$) Tabel 4 menyajikan temuan dari uji t *pre-test independent* $t_{hitung} (0,187) < t_{tabel} (2,000)$ sehingga H₀ diterima. Mengenai nilai Sig. Jika nilai 2-tailed $0,852 > 0,05$ maka H₀ disetujui. Temuan ini membawa pada kesimpulan bahwa "Tidak ada perbedaan kreativitas siswa karena tidak adanya perlakuan yang mempengaruhi".

Berlandaskan Dengan ambang batas signifikan $\alpha = 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar 3,494 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,000 ($df = (54-2=52)$), hasil uji t independen tabel 4 pada *post-test* menunjukkan bahwa H_a diterima sejak nilai $t_{hitung} (3,494) > t_{tabel} (2,000)$.

Karena nilai Sig dua sisi $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima."

4. PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan pada pembelajaran seni rupa dengan video tutorial ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam membuat bendera hias. Hal ini didasarkan pada temuan penelitian yang dilakukan di dua SDN Gugus XIX Kota Bengkulu yaitu SD Negeri 103 dan SD Negeri 69 Kota Bengkulu untuk kelas IV. Pada penelitian ini, hasil analisis *pretest* peserta didik menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan nyata antara tingkat keterampilan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini disebabkan karena pengajaran yang diberikan oleh instruktur sebelum

peneliti melakukan penelitian masih dilakukan dengan cara tradisional. dikendalikan sepenuhnya oleh guru dan siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran. Untuk mencari tahu permasalahan dalam pembelajaran seni rupa, peneliti berusaha menggunakan media video tutorial sebagai sumber belajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, inventif, dan kreatif. Mendidik dengan menggunakan materi video tutorial ini diharapkan bisa membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari seni rupa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wisasmita dan Putra (2018: 37), bahwa Guru biasanya menggunakan pelajaran video, yang merupakan visual langsung, untuk membantu siswa lebih memahami apa yang mereka pelajari.

Hasil posttest menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan dengan media video tutorial selama pembelajaran. Mengingat kelompok eksperimen menggunakan bahan ajar video, hal ini menunjukkan bahwa terapi yang diberikan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Sesuai dengan pernyataan Pramudito (2013) bahwa media video tutorial berfungsi sebagai alat yang berguna untuk mempelajari cara melakukan aktivitas tertentu, mendeskripsikan suatu proses secara mendalam, praktik, dan konsep terkait lainnya. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan hasil belajar seni rupa pada akhir pembelajaran terjadi karena adanya pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan media video tutorial yang mempunyai kelebihan yaitu dapat membantu siswa yang kesulitan memahami pelajaran dengan membiarkan mereka berhenti sejenak dan menonton ulang video jika

perlu. Penggunaan konten video diyakini akan meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti kelas. Perhatian siswa mungkin tertuju pada materi pendidikan yang digunakan dalam penelitian, sehingga meningkatkan motivasi dan kegembiraan mereka untuk belajar. Hal ini sesuai dengan Musfiqon (2015:28) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah instrumen berwujud dan tidak berwujud yang digunakan dalam pendidikan yang memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan menyediakan lingkungan belajar yang efisien.

Penggunaan media video tutorial pada kelompok eksperimen membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya pada saat proses pembelajaran, siswa pada kelompok kontrol kurang antusias. Hal ini terjadi karena pada penggunaan media video tutorial siswa bisa langsung merasakan dalam penggunaan media tersebut. Selain itu siswa juga bisa merasakan proses pembelajaran dengan media yang lebih menarik. Dari penggunaan media video tutorial tersebut kreativitas siswa dalam membuat bendera hias juga berubah. Siswa yang awalnya tidak memiliki bayangan ingin membuat apa akhirnya mendapatkan inspirasi setelah melihat video tutorial yang ditayangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Batubara (2020:20-22), dengan penggunaan video tutorial dalam pembelajaran bisa memperluas kreativitas siswa karena dalam media ini bisa memberikan ilustrasi dengan menampilkan prosedur pembuatan bendera hias yang berkreasi.

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa bersemangat dalam belajar dan menunjukkan antusiasme yang tinggi. Penggunaan media video tutorial dalam pendidikan dapat

mencegah siswa menjadi tidak tertarik dan meningkatkan semangat belajar. Sejalan dengan pendapat Hasan (2021: 46), bahwa penggunaan media pembelajaran adalah menambah semangat siswa dalam mengikuti instruksi dan memfasilitasi pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Dengan menampilkan gambar dan suara, berbagai sumber pendidikan digunakan untuk menarik minat siswa dan memicu rasa ingin tahu mereka.

Berbeda dengan kelompok eksperimen, siswa kelompok kontrol justru kurang antusias saat pembelajaran dikarenakan menggunakan media PPT, dimana dalam media PPT hanya menampilkan gambar saja yang diambil dari potongan video tutorial membuat bendera hias yang di screenshot, tidak ada gerakan hidup seperti di video tutorial sehingga mereka kurang tertarik untuk mempelajarinya. Sebenarnya media PPT juga bisa disajikan menarik dan interaktif dengan menambah unsur teks, gambar, suara, animasi bahkan juga video. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhidayati *et al.*, (2019) Sebuah program perangkat lunak bernama Microsoft PowerPoint dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, grafik, foto, berbagai warna dan gaya penulisan, fungsi penghubung, audio, video, dan animasi. Kelas kontrol media PPT memanfaatkan penelitian hanya PPT biasa yang tersedia gambar saja. Sehingga siswa dikelas kontrol

hanya duduk diam memperhatikan penjelasan guru dan fokus melihat gambar yang ada di PPT.

Pemanfaatan video tutorial dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa, demikian temuan penelitian. Hal ini terlihat dari hasil komputasi yang menunjukkan rata-rata nilai siswa pada kelompok kontrol adalah 62,41 dan rata-rata nilai siswa pada kelompok eksperimen adalah 65,56. Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan materi pembelajaran video di kelas seni rupa mempengaruhi kreativitas siswa.

5. SIMPULAN

Berdasarkan rata-rata skor posttest kelompok eksperimen sebesar 65,56 dan skor kelompok kontrol sebesar 62,41, maka dapat disimpulkan bahwa skor posttest kelompok eksperimen lebih tinggi. Kesenjangan nilai ini diakibatkan oleh pendekatan pengajaran seni rupa yang berbeda-beda. Hasil uji Independent Sample T-test menunjukkan bahwa H_0 diterima karena nilai thitung (3,494) lebih besar dari ttabel (2,006) dan Sig. (2-tailed) nilainya kurang dari 0,05 (0,001). Temuan penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan video tutorial berdampak pada daya cipta siswa saat membuat bendera hias untuk pengajaran seni rupa pada siswa kelas IV SDN Gugus XIX Kota Bengkulu.

4. REFERENSI

- Adisasongko, N., (2020). Pemanfaatan media video tutorial sebagai alternatif pembelajaran di masa pandemi pada peserta didik kompetensi keahlian TKRO SMK. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Apriansyah, Sambowo, & Maulana. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik universitas negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 8-18.

- Apriyani, C. K. F., Julia, & Syahid, A. A. (2017). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap kreativitas menggambar ilustrasi pada pembelajaran seni rupa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 561-570.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asari, A., Purba, S., Fikri, R., Genua, V., & Pratasik, S., (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. CV. Eureka Media Aksara
- Asmawati. (2017). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11 (1), 148-152.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media
- Diana, S., Sianipar, S., & Harianja, R. (2022). Gerakan literasi digital nasional sebagai salah satu media pembelajaran di kota medan. *Skylandsea profesional Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 2(2), 67-73.
- Djaali. (2021). *Metodologi Penelitian kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Farida, M., Wahyuni, D., Wardani, E., K., Hanifah, N., & Hariyati, S., B. (2021). *Pendidikan Anak Anak Usia dini*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Fauzan, A. F. (2021). Pendidikan seni rupa di sekolah, *Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 439-444.
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui teknik mozaik pada anak kelompok b di TK perdana Bangkinang kota. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 1-12.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96-102.
- Hamka. (2018) *Pengembangan media pembelajaran: konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Prenada Media.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Ihsan, S., & Ahyanuardi. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 37-41.
- Lestari, D. E. & Syafiq, M. (2017). Proses kreatif seniman rupa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 4(1), 1-16.
- Marlina, L., & Mayar, F. (2020). Pelaksanaan kegiatan finger painting dalam mengembangkan kreativitas seni anak di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1018-1025.
- Miranda, & Dian. (2016). Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di kota pontianak. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(3), 60-67.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (pjj)

di sd Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(8), 2765-6080.

Pramudito, A. (2013). Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran kompetensi kejuruan standar kompetensi melakukan pekerjaan. *Jurnal Tata Rias*, 4(2), 209-221.

Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: teori dan aplikasinya di sekolah/ madrasah*. Prenadamedia Group.

Purwanto, S. (2016). *Pendidikan karakter melalui seni*. Pustaka Belajar.

Sudjana, N. (2019). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitakombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan)*. Alfabeta.

Susanti, T. (2017). Bermain pembangunan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di paud murni asih terbanggi besar. *Jurnal of Education*, 1(2), 17-26.

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif penelitian tindakan kelas (ptk) research and development (R&D)*. Bumi Aksara.

Zulaihah. (2019). *Modul stimulasi kreativitas anak pra sekolah*. Majapahit Mojokerto.