



Penerapan Model Paikem Gembrot Untuk Meningkatkan Kreativitas Karya Kolase Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP

Shintia May Sarly¹, Putri Hana Pebriana²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Email: Shintiamaysarly93@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan model PAIKEM GEMBROT. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model PAIKEM GEMBROT untuk meningkatkan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam. Metode Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2019. Subjek penelitian ini siswa kelas IV-E yang berjumlah 22 orang, dengan jumlah siswa laki-laki 10 orang, dan siswa perempuan berjumlah 12 orang. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi, dan penilaian kinerja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam pada siklus I tergolong baik dengan rata-rata 80,27. Selanjutnya dari 22 orang siswa hanya 14 orang yang tuntas dengan ketuntasan klasikal 63,64%. Pada siklus II tergolong baik dengan rata-rata 80,68 dari 22 orang siswa terdapat 19 orang siswa yang tuntas dengan ketuntasan klasikal 86,36%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model PAIKEM GEMBROT dapat meningkatkan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam.

Kata Kunci: *Kreativitas, Model PAIKEM GEMBROT, Kolase.*

Abstract

The study was motivated by the low results of creativity students collage in SBdP subjects in class IV-E of SD Islam Nabilah Batam. One of solution to overcome this problem is to use the PAIKEM GEMBROT model. The purpose of this study is to know the apply PAIKEM GEMBROT model to improvement creativity students collage in SBdP subjects in class IV-E of SD Islam Nabilah Batam. This research method is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of one meetings and four stages, including planning, implementation, observation, reflection, and the time the research was conducted in Oktober 2019. The subjects of this study were class IV-E students, amounting to 22 people, with the 10 male students, and students there are 12 women. The technique of collecting data in the form of documentation, observation, and performance assessment. The results of this study indicate that the results of creativity students collage in SBdP subjects in class IV-E of SD Islam Nabilah Batam in the first cycle were classified as sufficient with an average of 80,27. Furthermore, from 22 students only 14 were completed with the classical completeness 63,64%. In the second cycle was classified as good with an average of 80,68, out of 22 students there were 19 students who completed 86,36% of classical completeness. Thus it, can be concluded that by using the PAIKEM GEMBROT model can improve creativity students collage in SBdP subjects in class IV-E of SD Islam Nabilah Batam.

Keywords: *Creativity, PAIKEM GEMBROT Model, Collage.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Seni di Sekolah Dasar disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya sebagai mata pelajaran disekolah sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini berguna untuk membina dan mengembangkan kreativitas siswa dalam berkarya.

Penegasan negara tentang Seni Budaya dan Prakarya secara tuntas sudah tertuang pada Peraturan Pemerintah Nomor 32 Pasal 77I Tahun 2013 yang berbunyi “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (a) Pendidikan Agama, (b) Pendidikan Kewarganegaraan, (c) Bahasa, (d) Matematika, (e) Ilmu Pengetahuan Alam, (f) Ilmu Pengetahuan Sosial, (g) Seni dan Budaya, (h) Pendidikan Jasmani dan Olahraga, (i) Keterampilan/Kejujuran, dan (j) Muatan Lokal”. Adapun bahan kajian Seni Budaya dan Prakarya yang dimaksudkan bertujuan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki jiwa seni dan dapat menghasilkan keterampilan atau prakarya (PP:2013).

Menurut Restanti (2017:2) mengatakan bahwa Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan siswa yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspressi, berkreasi, dan berapresiasi. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya ini memuat seni rupa, seni kerajinan, seni tari, seni teater, dan juga seni musik. Pembelajaran tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar siswa yang belum tentu dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Menurut Santrock (dalam Kau, 2017:159) mengatakan bahwa pada usia sekolah 8-11 tahun, anak sudah mampu berpikir secara logis dan berargumentasi dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, aspek kreativitas pada siswa sudah mulai harus dikembangkan sehingga siswa dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya.

Kreativitas merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam mendorong siswa untuk mengembangkan kegiatan kreatif di dalam pembelajaran SBdP. Menurut Rachmawati (dalam Destiani, 2016:8) kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Menurut Agustyaningrum (dalam Kamila dan Husna, 2017:454) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenali pembuatnya. Dengan pengertian ini, kita dapat mengetahui bahwa kriteria utama dalam kreativitas adalah menghasilkan produk. Oleh

karena itu, kreativitas perlu ditanamkan sejak dini dalam diri siswa sehingga siswa mampu menghasilkan karya yang menarik sesuai dengan imajinasinya. Dalam mengembangkan kadar kreativitas siswa dapat dilakukan dengan cara melatih kepekaan, merangsang proses berpikir kreatif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkarya, dan bereksplorasi melalui kegiatan yang menyenangkan dan kreatif.

Guru berperan penting dalam pengembangan kreativitas siswa, guru harus dapat memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreativitas siswa (Devi, 2014:3). Melalui profesinya guru dapat menentukan berbagai macam pilihan dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran berbobot dan dipahami dengan baik oleh siswa.

Adapun dalam penelitian ini siswa akan membuat seni rupa, yaitu kolase. Menurut Nicholson (dalam Anwar, dkk, 2018:54) “Kolase adalah gambar yang dibuat dari potongan kertas atau material lain yang ditempel”. Kolase merupakan jenis keterampilan tangan yang menghasilkan benda yang dapat direkatkan pada bidang datar untuk melengkapi sebuah gambar (Martina, dkk dalam Rahmawati, 2017:4).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh seorang pakar sebagai berikut: Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang “dicoba sambil jalan” dalam mendeteksi dan memecahkan masalah (Arikunto, 2010:129).

Menurut Burhan Elfanany (dalam Apriliana, 2014:14) menyatakan bahwa: PTK atau *Classroom Action Research* adalah *action research* (penelitian tindakan) yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas. *Action research* pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan-riset-tindakan” yang dilakukan secara siklik dalam rangka memecahkan masalah sampai masalah itu terpecahkan. Sedangkan menurut Mc. Taggart, Mc. Niff, dan Hopkins (dalam Haryanto, 2009:75) mengatakan bahwa penelitian berisi tindakan-tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas suatu sistem dan praktik-praktik yang ada dalam sistem tersebut. Penelitian tindakan kelas menekankan pada penyempurnaan proses pembelajaran, karena penelitian ini dilakukan di dalam kelas.

Secara lebih sederhana, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang memberikan penekanan pada pelaksanaan seorang guru sebagai fasilitator untuk memberi perlakuan positif kepada siswa berupa tindakan-tindakan tertentu yang mendukung dalam proses pembelajaran yang

berlangsung. Hal ini bertujuan untuk memberi pengaruh kepada siswa dalam proses peningkatan kemampuan dan keberhasilan siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah didapatkan, maka ada beberapa hal yang perlu dibahas terkait penelitian ini, yaitu kelebihan dan kelemahan penerapan model *PAIKEM GEMBROT* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas karya kolase siswa. Model ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu: 1) pengembangan pemahaman, 2) penggunaan alat bantu sebagai sumber belajar, 3) penyajian bahan belajar menarik, 4) belajar kelompok, dan 5) penugasan.

Pada proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model *PAIKEM GEMBROT* ditemukan beberapa kelebihan model *PAIKEM GEMBROT* pada saat proses pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan sosial, seperti kerja sama antara peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan guru, adanya rasa tanggung jawab dengan pembelajaran mereka sendiri, dan mengkondisikan siswa terlibat langsung dengan suatu pembelajaran bermakna dan menyenangkan. Kelebihan model *PAIKEM GEMBROT* menurut Indrawati (dalam Ahmadi dan Amri, 2011:25-26). Selain itu, tampak siswa lebih bergairah dan percaya diri, dikarenakan siswa didorong untuk mengembangkan dan mencari sendiri alternatif jawaban dari permasalahan atau tugas yang diberikan oleh gurunya.

Ditinjau pada hasil pratindakan, pembelajaran masih berada dalam kategori sangat kurang karena pada saat pembelajaran penggunaan model belum tepat, sehingga pemanfaatan media kurang menarik. Dalam pembelajaran siswa masih terlihat kaku yang akhirnya berimbas pada hasil karya. Seperti siswa yang tidak tuntas dengan kategori kurang (60%-69%) sebanyak 2 siswa dan kategori kurang sekali (<59%) sebanyak 10 siswa.

Hasil pelaksanaan pada siklus I, siswa sudah mampu menuangkan ide dan menciptakan karya (indikator keaslian) yang beragam (indikator kelancaran) dengan bahan yang bervariasi (indikator keluwesan), tetapi hasil pembelajaran masih tergolong kurang, karena pada saat belajar kelompok ditemukan masalah, yaitu pembagian kelompok yang belum merata. Menurut Indrawati (dalam Ahmadi dan Amri, 2011:25-26) salah satu kelemahan model *PAIKEM GEMBROT* ini adalah pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

Dalam menyampaikan motivasi dan melakukan pendekatan terhadap siswa belum maksimal. Pada saat diajak untuk mengerjakan

karya melalui penugasan, masih ada siswa yang bercerita dengan teman lainnya. Seperti dengan siswa dengan kategori cukup (70%-79%) sebanyak 5 siswa, dan kategori kurang (60% - 69%) sebanyak 3 siswa dengan persentase klasikal 36,36%. Peningkatan yang terjadi dalam siklus I sejalan dengan cara kerja tahap 1, 2, dan 3 pada *PAIKEM GEMBROT* menurut Ahmadi dan Amri (2011:1-2), yaitu penggunaan alat bantu sebagai sumber belajar sehingga penyajian belajar menjadi lebih menarik dan membuat siswa terlibat dalam pengembangan pemahaman melalui belajar. Sesuai dengan karakteristik yang dikemukakan Ansor (2016:24-26), yaitu *PAIKEM GEMBROT* mengadopsi prinsip belajar *PAIKEM*, yaitu Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.

Pada siklus II ini sudah terlaksana dengan baik, karena siswa sudah bisa melaksanakan keseluruhan pembelajaran sesuai dengan cara kerja model *PAIKEM GEMBROT*. Pada saat pembagian kelompok sudah merata (tahap ke-4) dan pendekatan serta motivasi guru sudah baik, sehingga antusias siswa mengerjakan karya lebih meningkat (tahap ke-5). Sejalan dengan Ahmadi dan Amri (2011:1), yaitu *PAIKEM GEMBROT* merupakan program yang diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, yang dituntut bukan hanya kreasi guru tetapi inovasi guru dalam mengatur siswa dan alokasi waktu tersebut dengan kondisi siswa dan sekolah serta lingkungan masyarakat.

Siswa yang mencapai tuntas dalam siklus II berjumlah 19 siswa dengan klasikal 86,36 %. Hal ini sejalan dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1996) (dalam Ahmadi dan Amri, 2011:25) menyatakan bahwa *PAIKEM GEMBROT* dalam kenyataannya memiliki beberapa kelebihan, diantaranya keterampilan sosial anak berkembang.

Berdasarkan hasil peningkatan dari pratindakan ke siklus I, siklus I ke siklus II yang diperoleh peneliti, rata-rata siswa pada pratindakan adalah 66 dengan kategori kurang (60%-69%). Pada siklus I sebesar 80,27 dengan kategori baik (80%-89%) dan siklus II meningkat menjadi 80,68 dengan kategori baik (80%-89%). Sedangkan presentase ketuntasan klasikal kreativitas karya kolase siklus I sebesar 63,64% (14 siswa dari 22 siswa) dengan kategori kurang (60%-69%) dan pada siklus II meningkat menjadi 86,36% (19 siswa dari 22 siswa) dengan kategori baik (80%-89%), artinya pada siklus II ketuntasan klasikal siswa sudah mencapai 80 % dari jumlah seluruh siswa. Kreativitas siswa menempel kolase dua dimensi dengan berbagai tema dan bahan sudah lancar dan ketertarikan siswa lebih meningkat ketika membuat kolase dalam bentuk 3 dimensi dengan memanfaatkan berbagai benda yang bertujuan untuk memperindah kolasenya. Jadi, berdasarkan hasil peningkatan dalam penelitian ini dapat membuktikan hipotesis "Jika model *PAIKEM GEMBROT* diterapkan, maka dapat

meningkatkan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, proses, dan hasil kreativitas karya kolase siswa dengan menggunakan model PAIKEM GEMBROT pada siklus I dan siklus II telah mencapai sasaran, yaitu adanya peningkatan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam, rata-rata siswa pada pratindakan adalah 66 dengan kategori kurang (60%-69%). Pada siklus I sebesar 80,27 dengan kategori baik (80%-89%) dan siklus II meningkat menjadi 80,68 dengan kategori baik (80%-89%). Sedangkan presentase ketuntasan klasikal kreativitas karya kolase pratindakan adalah 45,46% (10 siswa dari 22 siswa) dengan kategori kurang sekali (<59%). Pada siklus I sebesar 63,64% (14 siswa dari 22 siswa) dengan kategori kurang (60%-69%) dan pada siklus II meningkat menjadi 86,36% (19 siswa dari 22 siswa) dengan kategori baik (80%-89%).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khoiru dan Amri, Sofan. (2011). *PAIKEM GEMBROT*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Ansor, Ahmad Saiful. (2015). *Penerapan Model PAIKEM GEMBROT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII C SMP Islam Sunan Gunung Jati Ngunt Tulungagung Tahun 2015*. Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Anwar, dkk. (2018). *Kolase Barang Bekas Untuk Kreativitas Anak (Taman Kanak-kanak Nurul Taqwa Makassar)*. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran Volume 2 Nomor 1 April 2018 hal 53-62*. Universitas Negeri Makassar, Fakultas Ilmu Pendidikan Makassar.
- Apriliansa, Dwi. (2014). *Penerapan Strategi PAIKEM Dalam Meningkatkan Kreativitas Karya Ilustrasi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Kelas VIII SMPN 1 Turi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arti Kata Prakarya - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) [Online]. [Tersedia dalam: <https://kbbi.web.id/prakarya>].
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik..* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Budiana. (2012). *Pengaruh Penerapan PAIKEM GEMBROT, Multimedia, Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Kendal*. IAIN Walisongo.

Untuk Pertumbuhan Dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Vol 1 No 1 (2017) 51-58*.

- Chalidah, Rara Dina. (2018). *Peningkatan Kreativitas Seni Kriya Melalui Media Daur Ulang Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas 5 MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono Sidoarjo*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Destiani, dkk. (2016). *Upaya Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Melalui Teknik Pencetakan Dengan Bantuan Media Asli*. *Jurnal Ilmiah Potensia Vol. 1 (1), 7-14*.
- Devi, Fratnya Puspita. (2014). *Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 Di TK Aba Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Herdian. (2010). *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa [Online]*. [Tersedia dalam: <https://herdy07.wordpress.com/2010/05/27/kemampuan-berfikir-kreatif-siswa/>]. *Blog Edukasi*.
- Ichsan, Yuli Nur Khasanah. (2019). *Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak*. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Volume. 4 No. 1*.
- Indriani, Fitri. (2015). *Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro Di PGSD UAD Yogyakarta*. PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Juliantine, Tite. (2009). *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani*. FPOK UPI.
- Karmila, E. dan Husna, A. (2017). *Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Karya Kerajinan Tangan Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti*. Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP UNRIKA Batam.
- Kau, M.A. (2017). *Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar*. *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium Dan Jurnal Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling Berbasis KKNI*. Malang, Jawa Timur, Indonesia: Universitas Negeri Gorontalo
- Lestari, Fitria. (2017). *Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Di Kelas V SDN 002 Pasir Sialang*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Burhaein, Erick. (2017) *Aktivitas Fisik Olahraga*

Makrifa, Samsiatul. (2014). *Pemanfaatan Daun*

- Kering Sebagai Media Berkarya Kolase Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa Di SD Sekaran 01 Gunung Pati Semarang. Eduarts: Journal of Visual Arts 3 (1) (2014).*
- Masnona. (2017). *Kreativitas Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Di SD N 49 Karang Anyar Gedong Tataan.* UIN Raden Intan Lampung.
- Munandar, Utami. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Musbikin, Imam. (2006). *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein.* Yogyakarta: PT. Mitra Pustaka.
- Mulyati, S dan Sukmawijaya, AA. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan Volume 2 No. 2, Mei 2013, Halaman 124 – 129.* Universitas Islam Indonesia.
- Nugraheni, RW dan Sudianto, M. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Kolase Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo.* PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Perkembangan Kognitif [Online]. [Tersedia dalam: <http://www.masbow.com/2009/10/perkembangan-kognitif.html>].*
- Prastowo, Andi. (2014). *Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD/MI Melalui Pembelajaran Tematik Terpadu. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Volume 1, Nomor 1.* Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Puspitasari, dkk. (2018). *Peningkatan Kreativitas Seni Kolase Melalui Keping Geometri Pada Kelompok B TK Aisyiyah Busthanul Athfal 34 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017.*
- Rahmawati, Wuri. (2017). *Efektivitas Pembelajaran FIKOME (Finger Painting, Kolase, Dan Menganyam) Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak.* Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Restanti, Dewi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas IV SDN Doropayung 01 Kabupaten Pati.* Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rohani. (2017). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bekas.* Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA).
- Sa'adah, Daimatus. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mewarnai Melalui Pembelajaran Kolase Pada Siswa Kelas II SD Negeri Jelokpurworejo.* Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surliani, dkk. (2018). *Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Kerajinan Mozaik Di Kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah Volume 3 Nomor 4, 76 – 97.*
- Utami, dkk. (2015). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM GEMBROT Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS.* Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya.
- Wulan, dkk. (2017). *Implementasi Sistem Aplikasi Dan Metode Pembelajaran PAIKEM GEMBROT BERJAS (Berbasis Jaringan Sosial). Jurnal String Vol. 2 No. 1 Agustus 2017.* Program Studi Informatika Universitas Indraprasta PGRI
- Uno, Hamzah B dan Mohammad, N. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.