

---

---

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STICK FIGURE* TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) KELAS 5 DI SDN 20 AMPENAN

Intan Dita Komalasari<sup>1\*</sup>, Nurul Kemala Dewi<sup>1</sup>, Muhammad Tahir<sup>1</sup>

Prodi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

Corresponding Author: [intandeta02@gmail.com](mailto:intandeta02@gmail.com)

### Article History

Received : October 02<sup>th</sup>, 2021

Revised : October 15<sup>th</sup>, 2021

Accepted : October 25<sup>th</sup>, 2021

Published : November 02<sup>th</sup>, 2021

**Abstrak:** Salah satu media gambar adalah *stick figure*. *Stick figure* merupakan sketsa atau gambar garis yang sudah dapat menggambarkan pesan dengan jelas. Dengan menggunakan media *stick figure* peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *stick figure* terhadap kreativitas siswa yang dilaksanakan di SDN 20 Ampenan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang bersifat deksriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $r$  hitung = 0,587  $\geq$   $r$  tabel = 0,266 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Maka dapat di artikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y, dimana  $r$  hitung = 0,587 lebih besar dari pada  $r$  table = 0,266 pada taraf signifikansi 5%, artinya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *stick figure* terhadap kreativitas siswa. Oleh karena itu, media *stick figure* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) karena mampu melatih daya kreativitas serta imajinasi peserta didik.

**Kata Kunci:** Media *Stick Figure*, Kreativitas Seni Budaya dan Prakarya

## PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan saat ini pemerintah Indonesia telah mengembangkan kurikulum dari KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013. Guru dituntut untuk menguasai kurikulum 2013. Dengan diberlakukannya kurikulum tersebut diharapkan terjadinya perbaikan dalam dunia pendidikan. Guru terdorong untuk selalu berusaha kreatif dan selalu berinovasi dalam pembelajaran. Kreativitas sangat penting dilakukan, sebab dengan berkembangnya kreativitas, dapat mengekspresikan diri tanpa batas, dapat berkreasi sesuai dengan apa yang ada di pikiran, serta dengan mengembangkan kreativitas dapat memungkinkan untuk meningkatkan kualitas diri.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Kreativitas adalah proses menghasilkan produk yang unik dengan transformasi produk yang ada. Produk-produk ini harus unik hanya untuk sang pencipta, dan harus memenuhi kriteria tujuan dan nilai yang ditetapkan oleh sang pencipta. Pembelajaran kreatif dapat membuat peserta didik mengembangkan kreativitasnya, itu berarti bahwa pembelajaran

kreatif itu membuat peserta didik aktif mengembangkan kreativitasnya sendiri. Kreativitas siswa erat hubungannya dengan pendidikan seni dan dengan adanya mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah itu dapat memperkuat bahwa pengembangan kreativitas siswa itu sangat dibutuhkan. Pembelajaran SBdP pada sekolah dasar yang baik akan lebih menekankan proses kreatif agar memacu aktivitas siswa untuk berkreasi berdasarkan imajinasinya. Siswa akan memperoleh suatu perubahan sebagai hasil dari usaha yang dilakukan dengan cara belajar.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum 2013. Beberapa aspek didalamnya meliputi seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan. Materi pokok dalam SBdP bukan hanya sekedar materi namun juga terdapat bagian yang memiliki andil terpuji dan kepribadian yang baik (Pitriani, 2020:61). Seni rupa adalah sebuah hasil karya yang digunakan untuk mengekspresikan imajinasi seseorang melalui gambar yang berbentuk garis atau sketsa.

Menurut Cahyadi (2019:03) “Media pembelajaran adalah alat, sarana, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan (*message*) dan gagasan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa. Kegunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat serta keinginan baru bagi siswa”. Selain media membantu meningkatkan semangat atau motivasi bagi siswa, penggunaan media juga dapat meningkatkan pengetahuan atau pemahaman bagi siswa”.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada observasi awal di SDN 20 Ampenan, kreativitas siswa dalam menggambar sangat rendah dilihat dari nilai siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang berada dibawah KKM dengan nilai siswa yaitu 50 kebawah . Penyebabnya adalah peserta didik merasa bahwa, menggambar sangat sulit dan membosankan, sehingga mereka kurang percaya diri untuk mengungkapkan sebuah kreativitas serta imajinasi mereka secara tulisan. Peserta didik cenderung pasif, yaitu enggan untuk mencoba dan mereka takut salah dalam menuangkan tingkat imajinasi, karena sedikitnya daya kreativitas yang mereka miliki dan tingkat pengetahuan terhadap menggambar. Menurut Wahyuni, Khutobah dan Yuliati (2016:01) pentingnya kreativitas untuk dimunculkan, dan dipupuk dikembangkan dalam diri anak adalah pertama dengan kreasi anak dapat mewujudkan dirinya, kedua dengan kemampuan berfikir dimungkinkan anak dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah, ketiga bersibuk diri secara kreatif (sebagaimana kebutuhan anak SD yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada anak, dan keempat dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Penyebab lainnya adalah kurangnya latihan membuat kreativitas sehingga daya imajinasi siswa itu rendah pemberian materi materi latihan tentang seni budaya dan prakarya (SBdP). Selain itu, guru sebagai pengajar kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar. Guru lebih banyak menggunakan media yang bersifat monoton, yaitu media yang biasa digunakan guru dalam mengajar dan menyampaikan materi, seperti buku paket atau buku panduan, serta papan tulis. Sebagian orang menganggap media tersebut telah ketinggalan zaman atau membosankan, sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang tertarik dalam belajar seni budaya dan prakarya (SBdP), yang kemudian menyebabkan peserta didik menjadi tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam keterampilan menggambar. Untuk mengatasi

permasalahan di atas, agar pelaksanaan pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) dapat berjalan dengan lancar, perlu diciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan, yaitu dengan memvariasikan media yang digunakan dalam mengajar. Salah satunya dapat diwujudkan dengan menggunakan media pengajaran berupa media gambar.

Salah satu media gambar adalah *stick figure*. *Stick figure* merupakan sketsa atau gambar garis yang sudah dapat menggambarkan pesan dengan jelas. Dengan menggunakan media *stick figure* ini peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Media *stick figure* sangat mudah digambar , sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Selain itu, peserta didik juga dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam menuangkan daya imajinasi serta kreativitas mereka. Melalui gambar dan poin-poin yang ada dalam media *stick figure*, peserta didik dibantu dalam mengenali tingkat imajinasi, pola pikir serta kreativitas mereka, kemudian dengan bimbingan dari guru mereka menyampaikan informasi dari gambar secara lisan kepada teman mereka tentang pesan apa yang tergambar dari *stick figure* tersebut. Dengan demikian, peserta didik dapat berlatih membuat kreativitas dan mengungkapkan makna yang terkandung di dalam gambar dengan sendirinya tanpa takut merasa salah. Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, media *stick figure* digunakan dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP),khususnya dalam meningkatkan kreativitas menggambar di SDN 20 Ampenan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka solusi yang ditawarkan peneliti adalah dengan melakukan penelitian mendalam tentang “Pengaruh Media *Stick Figure* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Di SDN 20 Ampenan.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang dilakukan disuatu lokasi, ruang yang luas atau ditengah-tengah masyarakat. Menurut Sugiyono (2012:7) penelitian

kuantitatif yaitu penelitian yang datanya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *random sampling* yaitu pengambilan sampling secara random atau secara acak (Syahrum dan Salim, 2012:115). Menurut Tatang M. Amirin dalam Rahmadi (2011:61) subjek penelitian adalah sumber tempat memperoleh keterangan penelitian atau lebih tepat dimaknai sebagai seseorang atau sesuatu yang mengenyainya ingin diperoleh keterangan. Sementara Muhammad Idrus mendefinisikan subjek penelitian sebagai individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Dalam penelitian kuantitatif pembicaraan tentang subjek penelitian berbentuk orang ada yang disebut sebagai responden dan informan. Hanya saja istilah responden digunakan pada penelitian kuantitatif dan informan digunakan pada penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VA dan VB di SDN 20 Ampenan yang jumlah keseluruhannya 56 siswa yang terdiri dari 28 siswa kelas VA yang berprestasi dan 28 siswa kelas VB yang kurang berprestasi. Adapun metode dalam pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan peneliti yaitu instrument yang telah

divalidasi sebelumnya oleh Febie Pandesty (70:2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penggunaan Media *Stick Figure* Terhadap Kreativitas Seni Budaya dan Prakarya

Pada tahap awal, peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan melihat kemampuan awal siswa dari masing-masing kelas dalam membuat media *Stick Figure*. Tahap selanjutnya adalah peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) berupa (*post-test*) penggunaan media *Stick Figure* terhadap kreativitas siswa hal ini dilakukan untuk melihat hasil akhir dalam membuat sebuah kreativitas yang berupa media *Stick Figure*. Setelah dilakukan analisis peneliti mendapatkan hasil rata-rata siswa pengaruh penggunaan media *Stick Figure* sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikannya perlakuan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.4 Statistik Deskriptif Mean Nilai *Stick Figure* dan Kreativitas Kelas Eksperimen dan Kontrol**

		STICK FIGURE	KREATIVITAS
N	Valid	56	56
	Missing	0	0
Mean		66.5179	87.2321

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 1.4 di atas menggunakan aplikasi *SPSS 16.0* adalah mean

dari *Stick Figure* (X) sebesar 66,51 dan mean dari kreativitas (Y) sebesar 87,23.

**Tabel 1.5 Statistik Deskriptif Standar Deviasi Nilai *Stick Figure* dan Kreativitas**

		STICK FIGURE	KREATIVITAS
N	Valid	56	56
	Missing	0	0
Std. Deviation		10.61387	7.25632

Berdasarkan tabel 1.5 sebaran data yang dihitung melalui aplikasi *SPSS 16.0 for windows* maka dapat diketahui bahwa nilai standar deviasi dari variabel *Stick Figure* (X) adalah 10.61 dan

standar deviasi dari variabel Kreativitas (Y) adalah 7,25.

Uji hipotesis atau pengambilan keputusan dengan menggunakan rumus korelasi product moment sederhana menggunakan *SPSS*

*16.0 for windows*. Dalam penelitian ini hipotesis yang digunakan adalah hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yaitu ada pengaruh penggunaan media *stick figure*

terhadap kreativitas siswa kelas 5 SDN 20 Ampenan.

**Tabel 1.6 Uji Hipotesis Penggunaan Media *Stick Figure* Terhadap Kreativitas Siswa**

Correlations		
	STICK FIGURE	KREATIVITAS
STICK FIGURE	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	.587**
	N	56
KREATIVITAS	Pearson Correlation	.587**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	56

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 1.6 uji signifikan korelasi product moment secara praktis langsung dikonsultasikan pada tabel  $r$  product moment bahwa, untuk  $N=56$ , taraf signifikansi 5% (tingkat kepercayaan 95% atau  $\alpha 0,05$ ) pada distribusi nilai  $r$  tabel product moment ditemukan nilai  $r$  tabel = 0,266.

Setelah diketahui nilai  $r_{xy} = 0,587$ , maka hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa  $r$  hitung =  $0,587 \geq r$  tabel = 0,266 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y, dimana  $r$  hitung lebih besar dari pada  $r$  tabel, artinya hipotesis alternatif

( $H_a$ ) diterima, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *stick figure* terhadap kreativitas siswa.

Setelah dilakukan uji validitas melalui komputer untuk media *stick figure* dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows*. Reliabilitas menunjukkan pada pengertian bahwa instrument yang digunakan dapat mengukur sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu. Sementara itu, setelah dilakukan uji reliabilitas melalui komputer dengan bantuan program *SPSS 16.0*, instrumen media *stick figure* dinyatakan reliabel karena memiliki nilai diatas 0,600-0,800 .Keterangan lebih lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.7 Uji Reliabilitas Penggunaan Media *Stick Figure* Terhadap Kreativitas Siswa**

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	1.000
		N of Items	1 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	1.000
		N of Items	1 <sup>b</sup>
	Total N of Items		2
Correlation Between Forms			.587
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.740
	Unequal Length		.740
Guttman Split-Half Coefficient			.707

a. The items are: STICK FIGURE

b. The items are: KREATIVITAS

Berdasarkan tabel 1.7 di atas uji statistic menggunakan aplikasi *SPSS 16.0* dan menghasilkan uji realibilitas adalah 0,707, selanjutnya dikonsultasikan pada tabel interpretasi koefisien, yang berada di interval 0,600-0,800 yang menunjukkan tingkat realibilitasnya tinggi.

### **Pembahasan Hasil Penggunaan Media *Stick Figure* Terhadap Kreativitas Seni Budaya dan Prakarya**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *stick figure* terhadap kreativitas siswa yang dilaksanakan di SDN 20 Ampenan, sehingga dilakukanlah pengambilan data untuk keperluan penelitian ini. Pengukuran untuk variabel pengaruh penggunaan media *stick figure* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Instrumen pengambilan data berupa tes kreativitas. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh deksripsi mengenai hasil kreativitas yang berupa tes membuat *stick figure* yang menunjukkan bahwa penggunaan media *stick figure* dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas 5 SDN 20 Ampenan, terdapat nilai rata-rata (mean) sebelum penggunaan media *stick figure* (x) sebesar 66,51 termasuk kategori cukup dengan interval 60-70, dan sesudah penggunaan media *stick figure* (y) sebesar 87,23 termasuk kategori sangat baik karena berada di antara interval 90-100. Kemudian terdapat nilai untuk sebaran data menggunakan rumus SD (standar deviasi) untuk variabel (x) yaitu 10,61 dan standar deviasi untuk variabel (y) 7,25.

Penggunaan media *stick figure* sangat efektif dengan kategori sangat baik sebanyak 30 orang atau 53,6% kategori baik sebanyak 22 orang atau 39,2%, kategori cukup sebanyak 4 orang atau 7,1% kategori kurang baik 0 orang atau 0%, dan kategori sangat kurang baik 0 orang atau 0%, dan kategori sangat kurang baik 0 orang atau 0%. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,586 yang kemudian dikonsultasikan pada r tabel sebesar 0,266 pada taraf signifikan 5%. Hal ini menunjukkan bahwa r hitung 0,586 lebih besar dari r tabel 0,266 dan nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *stick figure* terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas 5 SDN 20 Ampenan. Hal tersebut dapat terjadi karena instrument yang digunakan untuk pengambilan data pada penelitian ini sudah melakukan tahap validitas dan hasilnya memenuhi syarat untuk dapat digunakan sebagai instrument pengambilan data yang valid dan reliable.

Selanjutnya nilai  $r_{xy}$  dikonsultasikan pada tabel interpretasi koefisien, yang berada pada interval koefisien 0,40 – 0,599 yang menunjukkan tingkat pengaruh cukup kuat, yang mana pengaruh penggunaan media *stick figure* terhadap kreativitas siswa diperkuat dengan teori Maestro Leonardo Da Vinci dan Michelangelo Buonarroti mengungkapkan bahwa *stick figure* (sketsa) merupakan media eksplorasi yang paling efisien dan efektif. Melalui kegiatan menggambar anak bisa mengembangkan ekspresi dan imajinasi tanpa batas dengan cara mencoret-coret atau mengolah goresan dari alat gambar sehingga menjadi sebuah gambar sketsa (*stick figure*). Pada proses inilah anak dapat mengembangkan gagasan, menyalurkan emosinya, menumbuhkan minat seni dan kreativitasnya. Hasil kreativitas anak membuat media *stick figure* dapat dilihat pada lampiran 9 dimana kegiatan berkesenian bagi seorang anak terutama sebagai cara pengungkapan ekspresi estetisnya, kemudian terdapat hasil goresan anak-anak yang membentuk sebuah kreativitas dengan objek-objek tertentu yang bisa dinyatakan sebagai karya jadi dalam bentuk gambar sketsa (*stick figure*). Pendapat lain mengatakan bahwa media *stick figure* sebuah sarana komunikasi atau berkespresi anak, peserta didik yang pada dasarnya kreatif dengan rasa ingin tahu yang besar, imajinasi yang tinggi, berani mencoba tidak takut salah, senang akan hal baru, bebas dalam berfikir dan sebagainya. Maka dari itu peserta didik memerlukan sekolah sebagai wadah dalam menyalurkan kreativitas mereka terutama dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *stick figure* memiliki peranan cukup kuat dan berpengaruh dalam menumbuhkan kreativitas siswa.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh penggunaan media *stick figure* terhadap kreativitas siswa dalam mata



pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas V SDN 20 Ampenan. Hal ini dibuktikan dari nilai  $r_{hitung} = 0,587$  lebih besar dari  $r_{tabel} = 0,266$  pada taraf signifikansi 5%. Selain itu penerapan media *stick figure* memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena mampu menumbuhkan daya kreativitas siswa. Siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan media *stick figure* mempunyai prestasi yang lebih baik daripada menggunakan media yang bersifat monoton seperti buku paket dll. Jadi, media *stick figure* dapat dijadikan media alternatif untuk mengembangkan daya kreativitas siswa terutama dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Media *stick figure* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dapat membantu siswa dalam menuangkan ide serta imajinasi yang dimiliki kedalam sebuah kreativitas menggambar berupa *stick figure* (sketsa).

Saran dalam penelitian ini adalah 1) Guru dapat menggunakan media *stick figure* kepada siswa karena media ini tergolong murah, praktis sederhana dan menarik siswa karena dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam membuat gambar sketsa (*stick figure*) dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa agar tidak bosan dalam proses pembelajaran. 2) Sekolah hendaknya memberikan ruang, kesempatan dan fasilitas kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang terbaru seperti *stick figure* untuk mendukung proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton dan mampu menumbuhkan daya kreativitas dan minat yang dimiliki siswa.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah sabar dalam membimbing serta memberikan arahan penyelesaian karya ilmiah ini. Ucapan terimakasih juga untuk guru, peserta didik SDN 20 Ampenan, mahasiswa semester 9 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun angkatan 2017 dan sahabat-sahabatku termasuk semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu selama penelitian hingga karya ilmiah ini selesai.

### REFERENSI

Abdullah, Ramli. (2016). *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.

Angkowo, R & Kokasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

Anriyani (2019). *Pengaruh Media Gambar Sketsa Terhadap Ketrampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas II Bulu' Datu Kota Palopo*. Palopo: Iain.

Arini, Dwi Hermawati Sri, Oetopo, Ataswarin, Setiawati, Rahmida, Khairudin, Deden dan Nadapdap, Rhenatus Martin. (2008). *Seni Budaya*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Arsana, Banu (2013). *Sketsa Dan Gambar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.

Arsyad, Azhar (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Cahyadi, Ani (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.

Daryanto (2016). *Media Pembelajaran*. (Edisi Ke-2 Revisi), Yogyakarta: Gava Media.

Febrianti, Felia (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 2 (1), hal. 667-677. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Hadi, Sutrisno (2015). *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Harisanto (2017). *Teknik Menggambar Bentuk 3 Dimensi*. Yogyakarta: Relasi Inti Media.

Jauhary, Hadziq (2019). *Kreativitas Diri*. Semarang: Mutiara Aksara.

Jayanti, Kusuma Sari (2015). *Keefektifan Penggunaan Media Stick Figure Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Di SMA Negeri 2 Purwokerto*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Kustandi, Cecep & Bambang Sujipto (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Larasati, Dita (2011). *Media Pembelajaran Stick Figure Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas XII SMAN 1 Prambanan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lestari, Ika & Zakiyah, Linda (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Lestari, Dita (2015). *Media Pembelajaran Stick Figure Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas XII SMAN 1 Prambanan Klaten*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lodo, N.S.A. (2017). *Analisis Sikap Dan Muatan Pembelajaran SBdP Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Kurikulum 2013 Kelas V Serta Potensi Budaya Lokal Pendukung Dalam Pembelajaran*. 1(1), Maret 2017. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Malik, Syauqi, Muh. (2020). *Analisis Hots, 4C, Literasi, Dan Pendidikan Karakter Dalai Seni Budaya Dan Prakarya MI/SD Kurikulum 2013*. 8(1), Januari-Juni. Yogyakarta: Uin Sunan Kalijaga.
- Naisah (2013). *Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Nurani, Yuliani, Hartati, Sofia & Sihadi (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Pitriani, Siti (2020). *Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Kelas III MI/SD*. Vol. 7 No. 1. Juni 2020. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rahmadi (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Slameto (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Indah Madani.
- Tafonao, Talizaro (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. 2(2), Juli 2018. Yogyakarta: STT Kadesi.
- Veronica, Elda (2018). *Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Di Sekolah Dasar*. Pontianak.
- Wahyuni, Ita, Khutobah & Yuliati, Nanik (2016). *Peningkatan Kreativitas dalai Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jember: Universitas Jember (UNEJ).
- Wicaksono, Yudi D.M. (2017). *Penggunaan Media Ilustrasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Peserta Didik Kelas III Min 7 Bandar Lampung*. Lampung: Iain.