

MONKREF (Mona Brookes Kreatif): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Papan Permainan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SDN Cisarua 05

Siti Nur Aisyah^{1*}, Shinta Dewi Kurniawati¹, Fidira Nathania Putri¹, Rindi Eka Febianti¹, Naya Ajeng Inayah¹

¹Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

Quality education is education that prioritizes creativity. This research aims to create an effective art learning environment using the Mona Brookes method and Monkref media to increase student creativity at SDN Cisarua 05. This research is based on the importance of education and creativity in achieving Sustainable Development Goals (SDGs). The critical problem identified is the low level of student creativity in Indonesia, especially at SDN Cisarua 05 and the use of media in education that is not yet optimal. Monkref media was developed using the method Research and Development (RnD) with the ADDIE model was then validated by testing material experts and media experts. Based on the results of material expert validation, a score of 98% was obtained and the media expert test received a score of 85%, thus indicating that Monkref media was worthy of expert validation. Monkref has also gone through the user testing stage with class IV students at SDN Cisarua 05 and obtained a percentage score of 96.5% so it can be said that this score is very good. This shows that the Monkref learning media is very effective and suitable for support and assist students in developing drawing skills in arts and culture subjects.

ABSTRAK

Pendidikan yang berkualitas merupakan pendidikan yang mengedepankan kreativitas. Penelitian ini bertujuan menciptakan lingkungan pembelajaran seni yang efektif dengan metode Mona Brookes dan media Monkref untuk meningkatkan kreativitas siswa di SDN Cisarua 05. Penelitian ini didasari oleh pentingnya pendidikan dan kreativitas dalam mencapai Sustainable Development Goals (SDGs). Masalah kritis yang diidentifikasi adalah rendahnya tingkat kreativitas siswa di Indonesia, khususnya di SDN Cisarua 05 dan penggunaan media dalam pendidikan yang belum optimal. Media Monkref dikembangkan dengan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE kemudian divalidasi oleh uji ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi didapatkan skor 98% dan uji ahli media yang mendapatkan skor 85% sehingga menunjukkan bahwa media Monkref telah layak dari validasi ahli. Monkref juga telah melalui tahapan uji coba pengguna kepada siswa kelas IV di SDN Cisarua 05 dan didapatkan nilai persentase sebesar 96,5% sehingga dapat dikatakan nilai ini sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Monkref sangat efektif dan layak digunakan untuk mendukung serta membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menggambar dalam mata pelajaran seni budaya.

KONTAK

snaisyahh28@gmail.com

KATA KUNCI

Kreativitas, Monkref, Papan Permainan

PENDAHULUAN

Suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia adalah pendidikan. Saat ini, pendidikan memerlukan pembelajaran yang berkualitas sebagai upaya menyediakan fasilitas bagi siswa untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan. Selain itu, pendidikan juga berusaha untuk mengubah cara siswa berpikir, dan bertindak atau bertingkah laku. Adapun tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu mengembangkan potensi setiap anak secara harmonis, seimbang dan terintegrasi (Hasan & Harahap, 2022).

Menurut survei *Program for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) sebagai pengukur prestasi sekaligus evaluasi yang berkaitan dengan kurikulum yang diterapkan pada lebih dari 80 negara di dunia, menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia kurang baik dibandingkan dengan beberapa negara di Asia Tenggara (Shoita & Masrukanb, 2021). Melihat situasi ini, peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi sangat penting

untuk dilakukan. Pendidikan yang berkualitas, termasuk pendidikan yang mempromosikan kreativitas, adalah salah satu kunci untuk mencapai Goal 4 SDGs dimana pada Goal 4 ini berupaya memastikan semua anak mendapatkan pendidikan berkualitas. Semakin tinggi tingkat kreativitas yang dimiliki seseorang maka akan semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih, begitu juga sebaliknya (Fakhriyani 2016). Oleh karena itu, pendekatan pendidikan yang mendukung perkembangan kreativitas anak harus menjadi prioritas dalam upaya mencapai Goal 4 SDGs, sehingga anak-anak Indonesia dapat berkontribusi positif dalam membangun masa depan yang berkelanjutan.

Kreativitas biasa diartikan sebagai suatu prestasi yang istimewa dalam membuat sesuatu yang baru, dan biasanya hal tersebut tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang (Hasanah & Priyantoro, 2019). Kreativitas merupakan elemen esensial dalam kehidupan, terutama bagi anak-anak di usia dini, karena kemampuan kreativitas akan meningkatkan produktivitas di masa depan. Pembelajaran seni merupakan salah satu tindakan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa, dengan seni siswa dapat berkreasi menggunakan imajinasinya (Masitah, 2021). Dalam implementasi pembelajaran seni, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba sendiri apa yang sedang diajarkan, hal ini akan memicu daya kreativitas dan imajinasi pada siswa (Vandera & Destrinelli, 2023).

Seorang peneliti yang mengembangkan filosofi tentang menggambar bernama Mona Brookes menciptakan metode menggambar bersama anak-anak dan orang dewasa yang menekankan pengetahuan tentang lima unsur bentuk. Metode ini adalah suatu cara di mana para siswa akan terlibat dalam kegiatan abstrak awal dan bergerak menuju representasi realistik dengan latihan-latihan yang lebih spesifik menggunakan gambar dan objek nyata sebagai model. Di samping itu, menurut Maryati (2017) bermain dapat meningkatkan kreativitas anak. Oleh karenanya, untuk mendukung hal tersebut diperlukan suatu media atau alat peraga yang dapat memfasilitasi pembelajaran dengan bermain, yang salah satu medianya yaitu papan permainan.

Permainan papan dapat menjadi alat yang efektif dalam melatih kemampuan kreativitas anak. Media ini menghadirkan pemecahan masalah yang memerlukan daya pikir kreatif, serta sikap kerjasama antar tim untuk menggabungkan ide-ide mereka. Dari hasil wawancara yang telah kami lakukan dengan Ibu Hanna Pratiwi, S.Pd., selaku Guru SBK kelas IV di SDN Cisarua 05 didapatkan hasil bahwa kondisi kreativitas di sekolah tersebut sudah cukup baik, namun ketika kami melihat kemudian menganalisis hasil gambar siswa kelas IV yang diberikan oleh guru tersebut, kami menemukan bahwa masih kurangnya daya kreativitas yang mereka miliki, selain itu beberapa anak masih kurang percaya diri untuk menuangkan kreativitasnya lewat menggambar. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang daya kreativitas siswa, dengan langkah-langkah menggambar yang mampu menuntun siswa untuk memaksimalkan daya berfikir kreatifnya.

Berdasarkan latar belakang dan hasil wawancara yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlunya dilakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis papan permainan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media Monkref (Mona Brookes Kreatif) sebagai Inovasi Media Pembelajaran berbasis Papan Permainan untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SDN Cisarua 05.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Metode RnD bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dan kemudian menguji kelayakannya untuk digunakan. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di daerah Bogor, tepatnya di SDN Cisarua 05. Wawancara dan penyebaran kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan sebelum tahap analisis masalah, sedangkan survei diberikan kepada para ahli materi dan desain untuk validasi guna mengukur tingkat kevalidan produk, dan angket respons siswa untuk mengetahui kepraktisan produk.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan melalui studi literatur untuk mengidentifikasi masalah pada kreativitas anak dan perlunya media pembelajaran yang mendukung. Tahap desain melibatkan perancangan produk papan kreatif dengan metode Mona Brookes berdasarkan hasil analisis. Tahap pengembangan mencakup pembuatan produk, validasi oleh para ahli, dan uji coba awal. Pada tahap implementasi, produk diuji coba secara terbatas kepada siswa kelas IV untuk menilai kelayakannya. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas produk, namun penelitian ini tidak melanjutkan ke tahap evaluasi penuh karena keterbatasan waktu.

Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar dan teks. Setelah produk pengembangan selesai, peneliti melakukan validasi kepada dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk memastikan kelayakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Setelah itu, peneliti melakukan revisi pada produk berdasarkan hasil saran dan kritik yang diberikan oleh para ahli. Uji coba kelayakan produk dilakukan dengan memberikan instrumen

penilaian kepada ahli media dan ahli materi serta uji coba *one-to-one* dengan empat siswa, masing-masing diberikan angket penilaian produk.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yaitu dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Teknik analisis data menggunakan kuesioner dengan skala likert (satu hingga lima) untuk mengetahui validitas produk dan respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase penelitian masing-masing subjek adalah

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diberikan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Pengambilan Keputusan Revisi Media Pembelajaran

Skor	Kategori	Penilaian
5	Sangat Layak	$80 < N \leq 100$
4	Layak	$60 < N \leq 80$
3	Cukup Layak	$40 < N \leq 60$
2	Tidak Layak	$20 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Layak	$0 < N \leq 20$

Sumber: Sugiyono, 2016

Apabila media papan permainan memperoleh hasil validasi $> 60\%$ dan 80% maka produk masuk dalam kategori valid.

Tabel 2. Pengambilan Keputusan Kepraktisan Media Pembelajaran

Skor	Kategori	Penilaian
5	Sangat Layak	$80 < N \leq 100$
4	Layak	$60 < N \leq 80$
3	Cukup Layak	$40 < N \leq 60$
2	Tidak Layak	$20 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Layak	$0 < N \leq 20$

Sumber: Sugiyono, 2016

Apabila media pembelajaran berupa memperoleh hasil validasi 60% dan 80% maka produk masuk dalam kategori praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, berbagai alat dan bahan digunakan untuk mendukung pengembangan dan implementasi metode Mona Brookes melalui papan permainan Monkref. Alat utama adalah papan permainan Monkref itu sendiri, yang dirancang untuk melatih kreativitas anak dengan memodifikasi metode Mona Brookes dari modul statis menjadi sebuah permainan interaktif. Papan permainan Monkref mengadopsi konsep dari permainan ular tangga namun tanpa menggunakan elemen ular dan tangga; tetapi, tetap melibatkan pion dan dadu dalam alur mainannya. Selanjutnya, handout atau modul berfungsi sebagai alat pendukung yang berisi panduan langkah demi langkah dalam metode Mona Brookes, dirancang dengan ilustrasi kartunis sederhana dan warna-warna cerah untuk menarik minat anak-anak. Dadu, berupa dadu enam mata yang umum digunakan dalam berbagai permainan papan, berfungsi untuk menentukan jumlah langkah pion di papan permainan. Terakhir, pion berfungsi sebagai indikator posisi pemain, dengan desain standar berbentuk tiang berkubah di bagian atas. Kombinasi alat-alat ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus mendidik, dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan kreativitas anak secara efektif.

Penelitian ini melibatkan dua tahap validasi, yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh Budiman Akbar, M.Sn., seorang dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa, sementara validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. RA Ataswarin Oetopo, M.Pd., yang juga merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Proses validasi menggunakan instrumen berupa angket, yang dilaksanakan pada tanggal 2 November 2023 untuk validasi desain dan materi. Dalam validasi materi, ahli materi menggunakan kuesioner sebagai alat evaluasi. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen dari Program Studi Pendidikan Matematika. Adapun hasil validasi ahli materi dosen sebagai berikut.

1. Hasil validasi ahli materi dosen

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Dosen

Aspek	Σ butir	Σ skor	Persentase	Keterangan
<i>Self instruction</i>	8	40	98	Sangat Baik
<i>Self contained</i>	3	14		
<i>Stand alone</i>	3	14		
<i>Adaptive</i>	3	15		
<i>User friendly</i>	3	15		

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menggunakan perhitungan *rating scale*, media Monkref yang dikembangkan memperoleh persentase 98%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan oleh guru mata pelajaran Seni Budaya dalam menyampaikan materi menggambar dua dimensi. Media ini dinilai dapat secara efektif meningkatkan kreativitas siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Hasil Validasi Media

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Σ butir	Σ skor	Persentase	Keterangan
Kemenangan Visual	4	18	85%	Sangat Baik
Kepraktisan Media	6	25		
Keterbacaan Media	5	24		
Kesiapan Media	5	18		

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli media dengan menggunakan perhitungan *rating scale*, didapatkan hasil persentase 85% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya media Monkref yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori layak digunakan oleh guru mata pelajaran seni budaya untuk membantu menyampaikan materi mengenai menggambar 2 dimensi untuk meningkatkan kreativitas kepada siswa kelas IV sekolah dasar.

Uji Coba Produk

Uji coba produk akan dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Cisarua 05. Sebelum peneliti melakukan uji coba pemakaian, tim peneliti melakukan uji coba produk dengan membandingkan efektifitas penggunaan monkref dalam pembelajaran seni budaya pada materi menggambar, akan lebih baik dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Karena, pada papan pembelajaran monkref siswa akan dilatih untuk menggambar secara *step by step* sesuai dengan metode Mona Brookes. Hal ini akan jauh lebih baik daripada pelajaran menggambar yang tidak memperhatikan langkah dan metode yang tepat. Oleh karena itu, berdasarkan uji coba internal yang telah peneliti lakukan, peneliti menyimpulkan bahwa media monkref ini akan efektif menjadi media pembelajaran pada materi menggambar. Namun, akan dilakukan uji coba pemakaian secara langsung kepada siswa kelas IV di SDN Cisarua 05 Bogor untuk mengetahui apakah pengembangan Monkref dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Uji Coba Pemakaian

Produk diujicobakan pada 4 siswa kelas IV di SDN Cisarua 05. Hasil uji coba produk Monkref (Mona Brookes Kreatif) ditampilkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Pemakaian

Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
4	96,5 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji coba Monkref yang diujikan pada skala kecil dengan 6 siswa SDN Cisarua 05 didapatkan nilai persentase sebesar 96,5% sehingga dapat dikatakan nilai ini sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwasanya media pembelajaran Monkref sangat efektif dan layak digunakan sebagai menunjang dan membantu siswa dalam memahami menggambar dalam mata pelajaran seni budaya.

Pembahasan Produk

Monkref (Mona Brookes Kreatif) merupakan media papan permainan yang berisikan pelajaran Seni Budaya materi Karya Dua Dimensi. Media ini diciptakan dikarenakan setelah melakukan wawancara analisis kebutuhan dengan pihak terkait bahwasanya siswa mengalami ketidakpercayaan diri dalam berkreasi. Pembuatan media ini dimulai dengan mendesain konsep yang akan ditentukan dalam pengaplikasian media. Akhirnya, peneliti setuju untuk menerapkan konsep papan permainan yang metodenya merupakan modifikasi dari permainan ular tangga, dengan menghilangkan tangga dan ular, karena metode Mona Brookes merupakan metode menggambar yang terstruktur dan sesuai dengan langkah. Media ini berbentuk kotak-kotak terstruktur yang disusun sesuai dengan tahapan Mona Brookes dan berpola. Kemudian, dalam kotak-kotak tersebut terdapat nama tahapan yang terpisah beberapa kotak dari tahapan selanjutnya. Kombinasi warna yang digunakan media yaitu gradasi dari warna hijau ke ungu tua dan berlatar belakang berupa gambar dari bumi menuju angkasa. Hal ini memvisualisasikan bahwa kita harus memiliki kreativitas serta impian yang tinggi.

1. Fungsi Monkref:

Berikut ini beberapa fungsi Monkref sebagai media pembelajaran pada materi menggambar siswa, diantaranya yaitu:

- a. Mengembangkan Kemampuan Menggambar
- b. Meningkatkan Kreativitas
- c. Menggunakan Seni sebagai Alat Pembelajaran
- d. Mengembangkan Konsentrasi dan Keterampilan Motorik
- e. Mengajarkan Proses Daripada Hasil

Terdapat *handout* (bahan ajar) dalam media permainan ini, *handout* (bahan ajar) berisi tahapan-tahapan Mona Brookes yang nantinya akan diselesaikan oleh siswa.

2. Langkah-langkah yang harus diperhatikan sebelum menggunakan Monkref:

1. Guru mempersiapkan papan permainan Monkref, *handout* Monkref (bahan ajar), dadu (yang mempunyai mata enam), dan pion.
2. Handout Monkref berisi materi terkait tahapan-tahapan dasar dalam menggambar untuk meningkatkan kreativitas siswa.
3. Guru memilih satu pion untuk mengajak siswa yang ada dalam menggunakan monkref.
4. Setiap siswa nantinya bergantian ketika melakukan pelemparan dadu.
5. Guru memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan.

3. Adapun tata cara menggunakan Monkref yaitu:

1. Siswa melakukan pelemparan dadu kemudian berjalan sesuai yang ditunjukkan mata dadu.
2. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 4, maka siswa harus berjalan 4 kotak pada papan permainan tersebut.
3. Terdapat 8 jenis kotak yang berbeda (*Spot, Circle, Line, Curve, Corner line, Mirror 1, Mirror 2, Mirror 3*), dimana setiap kotak memiliki tahapan dasar menggambar tersendiri dan sudah diurutkan.
4. Jika pion siswa berhenti pada salah satu jenis kotak tahapan dasar yaitu *spot*, maka siswa harus menggambar tahapan dasar *spot*.
5. Jika pion siswa masih berhenti di jenis kotak yang sama seperti sebelumnya yaitu *spot*, maka siswa tetap harus menggambar sesuai dengan tahapan dasar *spot*.
6. Kemudian permainan berlanjut hingga kotak terakhir pada papan permainan Monkref.

Kelebihan dari Monkref yaitu, merupakan media yang mengadaptasi media pembelajaran Mona Brookes kedalam permainan, media ini juga mampu menjelaskan keseluruhan isi materi terkait Mona Brookes hanya dalam satu kali permainan. Di samping hal itu, Monkref juga memiliki kekurangan seperti, tidak bisa digunakan dalam setting kelas besar, masih harus dilakukannya sosialisasi kepada siswa dan hingga tahap akhir permainan, elemen pada papan permainan Monkref masih kurang bervariasi, sehingga cenderung monoton.

KESIMPULAN

Media pembelajaran Monkref memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar seni dengan memberikan setiap siswa kesempatan untuk menggambar, dan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam menciptakan lingkungan yang mendukung. Media pembelajaran Monkref dibuat dengan metode R&D (*Research and Development*) dan model pengembangan ADDIE. Media papan permainan Monkref berisi materi Karya Dua

Dimensi untuk mata pelajaran Seni Budaya. Media ini memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan menggambar mereka selama proses tahapan metode Mona Brookes. Setelah melewati tahapan pengembangan, media ini divalidasi dan menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Cisarua 05 menunjukkan bahwa Monkref mendapatkan nilai 96,5%, menunjukkan bahwa itu layak untuk digunakan dan disukai sebagai alat pembelajaran Karya Dua Dimensi.

REFERENSI

- Brookes, Mona. *Developing Minds: A Resource Book for Teaching Thinking*. (New York: TarcherPerigee, 1996).
- Brookes, Mona. *Drawing for Older Children and Teens: A Creative Method for Adult Beginners, Too*. (New York: TarcherPerigee, 1991).
- Brookes, Mona. *Drawing with Children: A Creative Method for Adult Beginners, Too*. (New York: TarcherPerigee, 1996).
- Brookes, Mona. *Drawing: A Complete Course*. (New York: TarcherPerigee, 1988).
- Brookes, Mona. *The Process of Drawing: A Handbook for Teachers and Students*. (New York: TarcherPerigee, 1984).
- Fakhriyani, Diana Vidya. (2016). "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Wacana Didaktika* 4(2):193–200.
- Hasan, M., & Harahap, T. K. (2022). *Pengantar Pendidikan Indonesia Arah Baru Dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila*. TAHTA MEDIA GROUP.
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Origami. *Elementary*, 5, 61-72.
- Maryati, F. D. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Masitah, W., & Sitepu, J. M. (2021). Development Of Parenting Models In Improving Children's Moral Development. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 769-776.
- Mutathohirin, Ahmad (2016) *Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Pemahaman Siswa Kelas X Pada Mapel Al-Islam di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya*. Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Shoita, A., & Masrukanb. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu pada Pembelajaran Problem Posing Berbasis Open Ended Problem dengan Performance Assessment. *PRISMA*, IV, 37-48.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Vandera, D., & Destrinelli. (2023). Pendekatan Tari Kreatif dalam Meningkatkan KreativitasGerak pada Muatan Pembelajaran Tari untuk Siswa Kelas VI SDIT Baiturrahim Jambi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 2, 61-67.