

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MEMBUAT GAMBAR  
DEKORATIF PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA  
DAN PRAKARYA(SBDP) SISWA KELAS 4  
SDN 77 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH :**

**DWI RAMA DENNI**

**NIM : 21591061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

**2025**

## SURAT PENGAJUAN SKRIPSI

### Hal. Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth, Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah

Di-

Curup

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah diadakan pemeriksaan dan perubahan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Dwi Rama Denni** yang berjudul “ **Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong** ” sudah dapat diajukan dalam Sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

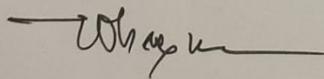
*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Curup, 4 Juni 2025

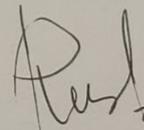
Mengetahui,

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



**Dr. EDI WAHYUDI M. M. Tpd**  
NIP: 197303131997021001



**RIZKI YUNITA PUTRI M. Tpd**  
NIP : 199306012023212048

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Rama Denni  
Nim : 21591061  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain. Kecuali secara tertulis diakui atau dirujuk dalam naskah ini disebutkan dalam referensi. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar Saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan yang berlaku..

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, Semoga dapat digunakan seperlunya.

Curup, 17 Juni 2025

Penulis



Dwi Rama Denni

NIM. 21591061

## LEMBAR PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No, 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

### PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 125 /In.34/FT/PP.00.9/07/2025

Nama : Dwi Rama Denni  
NIM : 21591061  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Selasa, 1 Juli 2025  
Pukul : 11.00-12.30 WIB  
Tempat : Ruang 5 Gedung Munaqosah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

#### TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Edi Wahyudi M, M. TPd  
NIP. 197303131997021001

Sekretaris

Rizki Yunita Putri, M. TPd  
NIP.199306012023212048

Penguji I,

Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M. Pd  
NIP. 197210042003122003

Penguji II,

Siswanto, M. Pd.I  
NIP. 198407232023211009

Mengetahui

Dekan



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197409212000031003

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dalam jiwa, selalu melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong"** ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga Allah SWT selalu mencurahkan kepada suritauladan kita Nabi Muhammad SAW, semoga dengan bersholawat kepadanya kita akan mendapatkan syafaat pada hari kiamat nanti.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Intidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini banyak hal yang menjadi pembelajaran yang sangat berguna terutama bagi penulis, Dengan demikian penuh kerendahan hati, maka penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah Suhanallahu Ta'Ala, dan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Prof. Dr. H. Yusefri, M.Ag, selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Dr. Muhammad Istan, S.E., M.Pd., MM, selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Dr. H. Nelson, S. Ag., M.Pd.I, selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Dr. H. Sutarto, S.Ag., M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
6. Agus Riyan Oktori, M.Pd. I selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup
7. Dra. Ratnawati, M. Pd selaku dosen pembimbing akademik
8. Dr. H. Edi Wahyudi M, M. TPd selaku pembimbing I dan Ibu Rizki Yunita Putri, M. TPd selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi dan petunjuknya dengan penuh rasa sabar kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sampai dengan selesai.

9. Wahyuningsih, M. Tpd, selaku kepala SD Negeri 77 Rejang Lebong yang telah memberikan izin penelitian sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
10. Para responden di lingkungan SD Negeri 77 Rejang Lebong yang telah memberikan bantuan dan kemudahan bagi penulis untuk mengumpulkan data yang penulis perlukan dalam menyusun skripsi ini.

Demikian skripsi ini penulis buat, semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Atas bantuan dan partisipasinya yang telah diberikan kepada penulis semoga menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang setimpal, Aamiin yaa robbal alamin.

Curup, Juni 2025

**Dwi Rama Denni**

**NIM. 21591061**

## **MOTTO**

**Allah tidak akan menaruh mimpi dalam hatimu tanpa memberimu kemampuan untuk mewujudkannya. Selagi bisa diusahakan, bertempurlah semaksimal mungkin**

**Doa yang kamu langitkan tidak akan pulang dengan tangan kosong, kalau langkah semut saja Allah dengar, lalu bagaimana dengan doa yang selalu kamu ulang? “Allah tidak akan menyalahi janjiNya”**

**(Qs. Ar-Rum:6)**

**“Setetes Keringat Orang Tuaku Yang Keluar,**

**Ada Seribu Langkahku Untuk Maju”**

**- Dwi Rama Denni -**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan saya kemudahan dan kelancaran serta kekuatan dan karunia indah sehingga dapat terselesainya tugas akhir saya dengan baik. Sholawat serta salam selalu dilimpahkan kepada Baginda Rasulullah SAW.

Segala perjuangan yang sudah saya lalui hingga titik ini dengan segala kerendahan hati dan cinta yang tak mampu diukur oleh waktu atau kata, karya ini kupersembahkan kepada orang-orang tercinta :

1. Kedua orang tuaku yang paling kucintai, ayah Kamarudin dan ibu Yunaila terima kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai ke bangku perkuliahan, namun beliau dapat mendidik, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti kepada penulis. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk bantuan, dukungan semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasehat yang selalu diberikan meski terkadang pemikiran kita tidak sejalan. Terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang sangat keras kepala. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat ayah dan ibu lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak perempuan satu-satunya ini menyandang gelar sarjana seperti yang diharapkan.
2. Kepada kakak saya Pandu saputra, Jaka kelana dan istrinya Anggi safitri, Ani, Terimakasih banyak atas dukungan secara moril maupun materil. Terimakasih juga atas segala motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Teruntuk seluruh keluarga yang sudah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis, penulis ucapkan terimakasih.
4. Teruntuk Perli Oktavia dan Dia Azelia Az Zahra sahabat tercinta yang membersamai selama proses penulisan tugas akhir ini. Terimakasih sudah menjadi partner bertumbuh disegala kondisi yang terkadang tidak terduga,

menjadi pendengar yang baik untuk penulis serta menjadi orang yang selalu memberikan semangat dan meyakinkan penulis bahwa segala masalah yang dihadapi selama proses skripsi akan berakhir.

5. Teruntuk Mutiara Maulidia, Mika Asmara Putri, Yunita sahabat- sahabat terbaik yang jadi rumah kedua bagi penulis, penulis ucapkan terimakasih selalu memberikan semangat, motivasi dan support kepada penulis serta menjadi partner jalan-jalan untuk melepas beban selama proses skripsi ini.
6. Sahabat penulis dibangku perkuliahan yang selalu kebersamai empat tahun ini, yaitu Riya Febriyanti, Dhevi Febiola, Dan Tiara Meilinda, terimakasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terimakasih selalu menjadi garda terdepan di masa-masa sulit penulis. Terimakasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
7. Teruntuk teman-teman KKN Desa Bandung Marga, PPL SDN 77 Rejang Lebong serta Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2021 terutama PGMI C yang selalu meberikan semangat dan motivasi untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Almamater IAIN Curup.

## ABSTRAK

Dwi Rama Denni, NIM 21591061. **“Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong.”** Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa kelas IV SDN 77 Rejang Lebong dalam membuat gambar dekoratif, yang ditandai dengan kurangnya keberagaman motif, minim eksplorasi warna, dan dominasi bentuk geometris sederhana. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai pendekatan inovatif yang dapat mendorong siswa lebih aktif, kritis, dan kreatif dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas 4. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi hasil karya, dan penilaian menggunakan indikator kreativitas seperti orisinalitas, keberagaman ide, inovasi, estetika, dan teknik.

Hasil dari rumusan masalah pertama menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* secara bertahap meningkatkan aktivitas belajar dan proses kreatif siswa dalam menggambar dekoratif. Sedangkan hasil dari rumusan masalah kedua menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai kriteria kreativitas minimal: dari 11 siswa (42%) pada prasiklus, menjadi 15 siswa (58%) pada siklus I, dan meningkat menjadi 19 siswa (73%) pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif.

**Kata Kunci:** *Discovery Learning*, Kreativitas, Gambar Dekoratif, SBDP.

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	10
C. TUJUAN PENELITIAN.....	10
D. MANFAAT PENELITIAN.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
A. LANDASAN TEORI.....	13
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	13
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	14
3. Indikator-Indikator Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	16
4. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model <i>Discovery Learning</i> .....	21
5. Tujuan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	23
6. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	25
7. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	29
8. Pengertian Kreativitas .....	31
9. Ciri-Ciri Kreativitas.....	34
10. Indikator-Indikator Kreatifitas .....	36

11.	Pengertian Gambar Dekoratif .....	38
12.	Jenis Motif Gambar Dekoratif .....	40
13.	Unsur-Unsur Gambar Dekoratif.....	42
14.	Pengertian Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP).....	44
	B. PENELITIAN YANG RELEVAN .....	46
	C. HIPOTESIS PENELITIAN .....	51
	<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
	A. JENIS PENELITIAN.....	52
	B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	55
	C. SUBYEK PENELITIAN .....	55
	D. PROSEDUR PENELITIAN .....	55
	E. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.....	58
	F. TEKNIK ANALISIS DATA .....	62
	G. KRITERIA KEBERHASILAN .....	65
	<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
	A. DESKRIPSI DATA .....	65
	B. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN .....	72
	C. PEMBAHASAN .....	87
	<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>99</b>
	A. KESIMPULAN.....	99
	B. SARAN.....	100
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>102</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>109</b>
	<b>DOKUMENTASI.....</b>	<b>204</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Siswa .....	60
Tabel 3. 2 kriteria Penilaian Perskala .....	61
Tabel 3. 3 Bobot Skala Penilaian .....	61
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi .....	62
Tabel 3. 5 Kriteria Hasil Akhir Observasi Siswa .....	64
Tabel 4. 1 Jumlah Guru .....	67
Tabel 4. 2 Data Guru Tetap Dan Pegawai .....	68
Tabel 4. 3 Data Siswa SDN 77 Rejang Lebong .....	70
Tabel 4. 4 Sarana .....	71
Tabel 4. 5 Lembar Hasil Observasi Prasiklus .....	72
Tabel 4. 6 Pelaksanaan Tindakan Siklus 1 .....	76
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Siklus 1 .....	77
Tabel 4. 8 Pelaksanaan Siklus 2 .....	81
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Siklus 2 .....	82
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Akhir Observasi Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2	84

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Persentase Hasil Ketuntasan Peserta Didik Prasiklus.....	73
Grafik 4. 2 Persentase Hasil Ketuntasan Peserta Didik Siklus 1 .....	78
Grafik 4. 3 Persentase Hasil Ketuntasan Peserta Didik Siklus 2 .....	83
Grafik 4. 4 Persentase Hasil Ketuntasan Peserta Didik Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2.....	86

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3. 1 model dasar siklus PTK Menurut kemmis dan McTaggart ..... 53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing.....	110
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	112
Lampiran 4 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi .....	113
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 1.....	114
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 2.....	115
Lampiran 7 Modul Ajar .....	116
Lampiran 8 Lembar Observasi Prasiklus .....	118
Lampiran 9 Lembar Observasi Siklus 1 .....	146
Lampiran 10 Lembar Observasi Siklus 2.....	173
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Akhir Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2.....	200
Lampiran 12 Kriteria Penilaian Instrumen Observasi Siswa .....	201

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pemerintah menaruh perhatian besar terhadap pelaksanaan program pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh. Salah satu bentuk nyata dari komitmen ini adalah melalui program pemerataan pendidikan, di mana guru-guru profesional dikirim untuk mengajar di wilayah-wilayah terluar, terpencil, dan tertinggal di Indonesia, sebagai wujud kepedulian terhadap pemerataan akses pendidikan di seluruh negeri. Langkah ini tidak hanya dimaksudkan untuk mengurangi ketimpangan dalam akses dan kualitas pendidikan, tetapi juga untuk membangkitkan semangat belajar di wilayah-wilayah yang selama ini kekurangan sarana dan tenaga pengajar. Dengan hadirnya para guru yang memiliki kompetensi tinggi, <sup>1</sup>diharapkan para siswa di daerah tersebut bisa merasakan pengalaman belajar yang sebanding dengan yang diterima oleh siswa di kota, baik dari sisi metode pembelajaran, isi materi, maupun dorongan untuk menggapai impian. Pentingnya pendidikan ini juga sejalan dengan salah satu dalil dalam 1. Surah Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ  
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ  
دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

---

<sup>1</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Petunjuk Teknis Program Guru Garis Depan (GGD)*, (Jakarta: Kemendikbud, 2016), hlm. 2.

Artinya :

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."

Surah Al-Mujadilah ayat 11 menyatakan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman serta mereka yang diberi ilmu pengetahuan. Ayat ini menunjukkan bahwa iman dan ilmu memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Islam. Orang-orang yang memiliki keimanan yang kuat dan senantiasa meningkatkan ilmunya akan mendapatkan kehormatan yang lebih tinggi, baik di dunia maupun di akhirat. Pesan dalam ayat ini juga berfungsi sebagai dorongan bagi umat Islam untuk terus memperkuat keimanan dan semangat dalam menuntut ilmu, karena keduanya merupakan sarana untuk meraih kemuliaan dan keberkahan. Di samping itu, Allah mengingatkan bahwa segala perbuatan manusia, baik yang tampak maupun tersembunyi, selalu berada dalam pengawasan-Nya. Oleh karena itu, setiap amal, niat, dan usaha yang dikerjakan dengan tulus akan diberikan balasan yang adil oleh Allah. Oleh karena itu, ayat ini mengingatkan kita bahwa keimanan dan ilmu merupakan dua hal utama yang menjadi kunci untuk meraih kedudukan mulia di hadapan Allah.<sup>2</sup>

Ketentuan ini juga tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, khususnya pada

---

<sup>2</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019), QS. Al-Mujādilah: 11.

Pasal 1 yang menyatakan: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.<sup>3</sup>

Agar tercipta suasana belajar yang mendorong peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya, diperlukan perencanaan yang matang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi, namun tetap selaras dengan tujuan utama pembelajaran. Tujuan tersebut mencakup pencapaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak merasa terpaksa karena mereka terdorong oleh rasa senang dan keinginan untuk mengeksplorasi pengetahuan. Oleh karena itu, guru perlu menguasai kemampuan merancang pembelajaran secara profesional agar dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang ditargetkan. Salah satu langkah penting dalam perencanaan ini adalah memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas adalah model yang melibatkan siswa secara aktif dan memberi mereka kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang sedang dipelajari.

Model *Discovery Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang tidak menyajikan materi secara langsung, melainkan mendorong siswa untuk

---

<sup>3</sup> Danang Febtiansyah, “Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Di Sdn Sampangan 02 Semarang”, tahun 2019, Hal 6.

mengorganisasi dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan mereka dalam memecahkan masalah. Melalui penerapan model ini, kemampuan individu dalam menemukan sesuatu dapat meningkat, sekaligus mengubah suasana belajar dari yang semula pasif menjadi lebih aktif dan kreatif.<sup>4</sup> Tujuan dari penerapan model *Discovery Learning* adalah untuk mendorong siswa belajar secara aktif selama proses pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menemukan solusi dan prinsip-prinsip pemecahan masalah secara mandiri. Dengan demikian, hasil belajar yang dicapai akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Oleh karena itu, saya tertarik untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model ini merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam mendorong siswa menjadi lebih kreatif, khususnya dalam membuat gambar dekoratif. *Discovery Learning* tidak sekadar memberikan pelatihan kepada siswa, melainkan juga menghadirkan pengalaman belajar langsung yang berdampak jangka panjang terhadap keterampilan mereka, karena pengalaman tersebut lebih mudah melekat dalam ingatan. Salah satu mata pelajaran yang sangat relevan untuk pendekatan ini adalah Seni Budaya dan Prakarya, karena pada dasarnya seni merupakan kegiatan yang kaya akan pengalaman. Pengalaman yang diperoleh

---

<sup>4</sup> Muhammad Fikri Sunarto, "Penggunaan Model *Discovery Learning* Guna Menciptakan Kemandirian Dan Kreativitas Peserta Didik", *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 21 Nomor 1 Januari 2022.

dari aktivitas seni tidak terlepas dari proses yang melibatkan pengamatan, penilaian, dan persepsi melalui indera.<sup>5</sup>

Setiap individu pada dasarnya memiliki potensi kreatif yang unik, dengan tingkat dan bidang yang berbeda-beda. Perkembangan kreativitas serta munculnya karya cipta seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan budaya dan masyarakat tempat individu tersebut berada. Kreativitas siswa dapat terlihat dari kemampuannya dalam menghasilkan gagasan baru, menemukan solusi terhadap masalah, menjelaskan ide secara lancar, dan merespons persoalan dengan cara yang fleksibel. Di lingkungan sekolah, tingkat kreativitas setiap siswa tentu berbeda. Siswa yang memiliki kecerdasan tinggi umumnya menunjukkan kreativitas yang besar, meskipun ada juga siswa dengan tingkat kecerdasan sedang namun memiliki kemampuan kreatif yang menonjol. Oleh karena itu, kreativitas dan aktivitas siswa perlu terus dibina dan dikembangkan melalui proses pendidikan.

Siswa dengan tingkat kreativitas belajar yang tinggi biasanya mampu melakukan berbagai variasi dalam metode belajarnya. Kemampuan untuk memvariasikan cara belajar ini dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, siswa akan lebih mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul

---

<sup>5</sup> U. Elly Sapitri, Yudi Kurniawan, Emi Sulistri, "Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Kalor", Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika, Volum 1, Nomor 2 September 2016. Halaman 64-66

selama proses pembelajaran. Sebagaimana diketahui, tantangan dalam pembelajaran sangat beragam dan kompleks.<sup>6</sup>

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak yang perlu mendapat perhatian. Seiring dengan pertumbuhan fisik, kreativitas berperan sebagai sarana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, kepekaan perasaan, serta memberikan pengalaman berharga bagi anak. Secara umum, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam menciptakan sesuatu yang baru atau mengemukakan ide-ide yang orisinal dan belum pernah ada sebelumnya.<sup>7</sup> Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan baru yang unik dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.<sup>8</sup> Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan hal baru dan berbeda dengan karya yang sudah ada. Kreativitas anak salah satunya dapat ditingkatkan lewat pembelajaran di sekolah, contohnya yaitu dengan mata pelajaran seni budaya dan prakarya.

Gambar dekoratif merupakan gambar hias yang terbentuk dari perpaduan berbagai motif serta susunan warna yang menarik, dengan menggunakan pola atau corak tertentu. Teknik menggambar dekoratif dimulai dengan langkah pertama, yaitu menentukan bentuk bidang yang akan dihias,

---

<sup>6</sup> Mulyati, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui *Metode Students' Team Achievement Division (STAD)*", Jurnal Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan, Volume VI No. 1 September 2019.

<sup>7</sup> Aufa Abida Fadilah Ahmad, Darodjat, "kreativitas guru PAI dalam penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 1 Purwokerto", Jurnal Study Islam, Volume 1, No 2, Agustus, 2020.

<sup>8</sup> Yulianti Fitriani, "Kreativitas sebagai model pembelajaran", Jurnal Ritme, Volume 1, No 1, 2015.

seperti bagian tepi, tengah, atau bentuk khusus lainnya. Kedua, memilih motif hias yang akan digunakan, lalu merancang desain dan komposisi penataannya. Ketiga, menggambar motif sesuai dengan ide kreatif pada bidang yang telah dirancang. Terakhir, proses pewarnaan dilakukan menggunakan berbagai teknik, seperti arsir, sapuan, atau teknik pewarnaan lainnya.<sup>9</sup>

Tujuan menggambar dekoratif adalah untuk menghias sesuatu, sehingga hal tersebut menjadi semakin menarik untuk dilihat. Contoh gambar dekoratif bisa berupa hewan, pemandangan, tumbuhan, hingga gambar abstrak. Gambar dekoratif ini juga bisa berupa lingkaran, persegi, lekukan, motif, dan banyak lagi. Perlu mengenali jenis hingga pola simetrisnya agar lebih memahami seni rupa satu ini.<sup>10</sup>

SBDP merupakan sarana pengembangan kreativitas dan produktivitas siswa. SBDP memiliki tujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan imajinasinya menjadi suatu kreasi sehingga dapat berkembang yang pada akhirnya dapat mendorong daya kreativitasnya menjadi semakin tinggi. SBDP memberikan pengetahuan yang mampu merangsang kreativitas siswa.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil Observasi dari pengalaman menjalani PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) peneliti dikelas III SD Negeri 77 Rejang

---

<sup>9</sup> Aulia Azizah, Sulistyowati, M. Syabrina, "Pendampingan Pembuatan Karya Seni Dekoratif Untuk Membuat Suatu Keindahan Dalam Bentuk Karya Siswa Kelas Iii Mi Ar-Raudhah Kereng Pangi", *Jurnal Pengabdian Mandiri* Vol.2, No.11, Nopember 2023.

<sup>10</sup> Putri Nur Yasmin, Aida Fitri, Mislinawati, "Pengaruh Metode Demonstrasi Pada Meteri Gambar Dekoratif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Garot Aceh Besar", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, Vol.7, No 4, November, 2022.

<sup>11</sup> Lia Mareza, "Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum bagi Anak Berkebutuhan Khusus", *Jurnal Scholaria*, Volume 7, No 1, Tahun 2017.

Lebong yang ada di Rejang Lebong, kreativitas siswa perlu dikembangkan karena dianggap memiliki potensi yang besar. Hasil karya siswa masih menunjukkan kesamaan satu sama lain, dengan minimnya keberagaman unsur rupa dalam gambar dekoratif yang mereka buat. Sebagian besar siswa hanya menggunakan motif geometris dalam karyanya, dan belum mampu mengekspresikan ide serta kreativitas secara bebas dalam bentuk visual. Dapat dilihat jika kreativitas kelas 4 masih cenderung rendah terlihat dari 26 siswa kelas 4, 42% siswa yang memperoleh kriteria Cukup dalam aspek kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan dalam aspek kreativitas.<sup>12</sup> Siswa sebagai subjek dalam pembelajaran masih kurang dalam hal menunjukkan kreativitas dalam gambar dekoratif. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang bervariasi, sehingga siswa menjadi kurang antusias dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sementara potensi yang mereka miliki khususnya pada materi menggambar yaitu tingginya minat mereka terhadap kegiatan menggambar hal ini terbukti saat di luar jam pelajaran mereka kerap kali menggunakan waktunya di kelas untuk sekedar menggambar apa yang mereka inginkan secara sederhana seperti gambar hewan, pemandangan, ataupun benda lainnya. Pembelajaran di sekolah tersebut umumnya masih menggunakan metode konvensional sehingga belum dapat memaksimalkan potensi kreativitas siswa.

---

<sup>12</sup> Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong pada tanggal 10 maret 2025, dengan metode pengamatan langsung terhadap 26 siswa.

Guru belum menggunakan model pembelajaran yang efektif dalam mendorong peningkatan kreativitas siswa, seperti *Discovery Learning*, Project Based Learning (PjBL), Problem Based Learning (PBL), atau model pembelajaran lainnya yang terbukti mampu mengembangkan kreativitas siswa secara optimal.

Lingkungan belajar terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Pembelajaran sendiri merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara komponen-komponen utama tersebut. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan hasil dari hubungan timbal balik antar elemen yang saling terhubung untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan.<sup>13</sup> Oleh karena itu, setiap sekolah seharusnya menyusun perencanaan pembelajaran yang sistematis guna memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Dalam merancang perangkat pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan berbagai komponen penting, salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat, seperti *Discovery Learning*, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti merasa tertarik untuk mendalami dan mengkaji lebih lanjut mengenai “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas 4 SDN 77 Rejang

---

<sup>13</sup> Pane dan Dasopang, “belajar dan pembelajaran”, jurnal Fitrah, Volume 3, No 2, Tahun 2017.

Lebong”. Alasan peneliti memilih untuk mengkaji penerapan Model *Discovery Learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat Gambar Dekoratif adalah karena peneliti ingin memahami secara mendalam bagaimana pelaksanaan model pembelajaran tersebut dalam materi Gambar Dekoratif, sejauh mana kreativitas siswa berkembang, serta bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan Model *Discovery Learning*.

#### **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong?
2. Bagaimana Kreativitas Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong?

#### **C. TUJUAN PENELITIAN**

1. Untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui Kreativitas Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong.

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

## 1. **Manfaat Praktis**

### a. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* dalam materi membuat gambar dekoratif pada pelajaran SBDP siswa kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong, diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memperluas wawasan guru mengenai penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif pada mata pelajaran SBDP kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong. Selain itu, model ini juga dapat menjadi salah satu alternatif metode mengajar yang membantu guru meningkatkan kualitas profesionalismenya dalam menyelenggarakan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum. Yang terpenting, model ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara logis, praktis, sistematis, dan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas siswa dan guru, khususnya melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*

untuk mengembangkan kreativitas dalam membuat gambar dekoratif pada mata pelajaran SBDP siswa kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong.

d. Bagi Peneliti

Bagi calon guru, penelitian ini dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam memahami penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif, sekaligus membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

**2. Manfaat Teoritis**

Secara umum, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi kemajuan dunia pendidikan dan masyarakat, khususnya dalam hal penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 4 dalam membuat gambar dekoratif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. LANDASAN TEORI**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Soekanto, model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang berperan dalam membentuk metode yang terstruktur untuk mengatur pengalaman belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dan pengajar dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif.<sup>14</sup>

Model pembelajaran mencakup unsur-unsur seperti pendekatan, strategi, metode, teknik, hingga taktik pembelajaran yang disusun secara terpadu sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien.<sup>15</sup>

Menurut Kurniasih dan Sani, model pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang memiliki tahapan-tahapan sistematis yang diterapkan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>16</sup>

Menurut Joyce dan Weil, model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun kurikulum atau perencanaan pembelajaran jangka panjang, merancang materi

---

<sup>14</sup> Trianto. Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. h. 5.

<sup>15</sup> Dewi Purnama and Sutarto, Model Pembelajaran Dan Karakter Inklusif Sikap Moderat Dalam Beragama, 2022.

<sup>16</sup> Imas Kurniasih & Sani Berlin, Ragam Pengembangan Model Pembelajaran, (Jakarta: Kata Pena, 2015), h. 18

pembelajaran, serta membimbing proses belajar baik di dalam kelas maupun di lingkungan belajar lainnya.<sup>17</sup>

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran mencakup seluruh unsur yang digunakan dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur tersebut meliputi pendekatan yang diterapkan, tujuan yang ingin dicapai, metode yang digunakan, serta cara mengelola kelas. Selain itu, model pembelajaran juga merupakan suatu kerangka kerja konseptual atau sistematis yang dirancang untuk mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran secara efektif.

## 2. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Bruner, *Discovery Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan hal-hal baru dalam kegiatan belajar. Proses penemuan ini dapat terjadi apabila materi pembelajaran telah disusun terlebih dahulu oleh pendidik secara bervariasi dan terstruktur.<sup>18</sup>

Menurut Willam, *Discovery Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana guru mendorong peserta didik untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis dan memecahkan masalah secara sistematis, sehingga mereka dapat menemukan prinsip atau teori tertentu. *Discovery Learning* menitikberatkan pada permasalahan yang

---

<sup>17</sup> Joyce, Bruce dan Marsha Weil, *Models of Teaching*, ed. ke-3 (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1986), hlm. 3.

<sup>18</sup> Novi Ayu Lestari, Putut Wisnu Kurniawan, Ozi Hendratama, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Kehidupan Masyarakat Praaksara Indonesia Kelas X IPS di SMA Gajah Mada", 01 September 2023

bersifat kontekstual. Proses pembelajaran melalui penemuan ini melibatkan tiga tahapan utama, yaitu: memperoleh informasi (informasi), mengubah informasi (transformasi), dan menilai hasil (evaluasi). Pada tahap informasi, peserta didik memperoleh pengetahuan terkait materi yang sedang dipelajari dan melakukan penyandian (*encoding*) terhadap informasi tersebut.<sup>19</sup>

Menurut Sund, *Discovery Learning* merupakan suatu proses mental di mana peserta didik mampu memahami dan mengasimilasi konsep atau prinsip tertentu. Proses mental tersebut mencakup kegiatan seperti mengamati, memahami, mengelompokkan, membuat prediksi, menjelaskan, mengukur, hingga menarik kesimpulan. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diberi kebebasan untuk menemukan dan mengalami proses mental tersebut secara mandiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup>

Selain melalui proses penemuan, pembentukan karakter kreatif pada siswa juga dapat ditanamkan melalui pembiasaan. Metode ini dinilai efektif membentuk rutinitas belajar yang positif, sebagaimana diungkapkan Siswanto bahwa pembiasaan merupakan sarana dalam penanaman nilai-nilai karakter belajar dan religiusitas secara berkelanjutan.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> William, *Discovery Learning Cycle*, dalam jurnal *E-Learning*, 2007, hlm. 45.

<sup>20</sup> Sund, dikutip dalam Roestiyah, *Pengertian dan Karakteristik Model Pembelajaran Discovery Learning*, Universitas Negeri Surabaya, 1998, hlm. 22.

<sup>21</sup> Siswanto, "Penanaman Karakter Religius Melalui Metode Pembiasaan," *Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2020).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep, prinsip, atau pengetahuan baru melalui eksplorasi dan investigasi secara mandiri. Model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk mencari solusi dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran secara aktif, sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung di dalam kelas.

### 3. Indikator-Indikator Model Pembelajaran *Discovery Learning*

. Menurut Syah, indikator-indikator dalam model pembelajaran *Discovery Learning* meliputi beberapa tahapan, yaitu: pemberian rangsangan (stimulus), identifikasi masalah, pengumpulan informasi atau data, pengolahan data, proses verifikasi terhadap hasil yang diperoleh, serta penarikan kesimpulan.

#### a. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pada tahap awal ini, siswa dihadapkan pada situasi yang menimbulkan kebingungan atau ketidakpastian tanpa diberikan penjelasan langsung, sehingga mendorong mereka untuk menyelidiki dan mencari tahu secara mandiri. Pendidik dapat memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik, menyarankan bahan bacaan, atau menyelenggarakan aktivitas lain yang bertujuan menyiapkan siswa dalam menghadapi suatu permasalahan.

Tujuan dari stimulasi ini adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi interaksi dan pemahaman yang lebih mendalam, serta

mendukung eksplorasi materi oleh siswa. Bruner menekankan pentingnya teknik tanya jawab dalam tahap ini, yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang dapat membangkitkan dorongan eksploratif siswa. Oleh karena itu, guru perlu menguasai berbagai teknik pemberian rangsangan agar tujuan pembelajaran berbasis penemuan dapat tercapai dengan optimal.

b. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

. Setelah tahap stimulasi dilakukan, guru memberikan ruang bagi siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dari berbagai permasalahan tersebut, salah satunya akan dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis, yaitu jawaban sementara terhadap pertanyaan yang muncul.

Permasalahan yang telah ditentukan kemudian dirumuskan menjadi pertanyaan atau dugaan awal sebagai dasar pencarian solusi. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali dan menganalisis berbagai isu yang mereka temui merupakan cara yang efektif untuk melatih kemampuan mereka dalam menemukan dan memahami permasalahan secara mandiri.

c. *Data Collection*

Pada tahap eksplorasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghimpun berbagai informasi yang berkaitan dan dibutuhkan guna menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan. Tujuan utama pada fase ini adalah mencari jawaban atas pertanyaan yang

muncul atau membuktikan validitas hipotesis. Oleh karena itu, siswa diberi kebebasan untuk mencari informasi melalui berbagai cara seperti membaca referensi, mengamati objek secara langsung, melakukan wawancara dengan narasumber, melaksanakan eksperimen, dan metode lainnya.

Melalui proses ini, siswa menjadi aktif dalam mencari dan menemukan informasi yang relevan, serta secara otomatis menghubungkan permasalahan yang dihadapi dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya.

d. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan tahap di mana siswa mengelola informasi yang telah dikumpulkan melalui berbagai metode seperti observasi, wawancara, atau sumber lainnya, kemudian menafsirkan informasi tersebut. Data yang diperoleh dari berbagai sumber seperti bacaan, pengamatan, atau wawancara harus diolah dengan cara disusun, diklasifikasikan, ditabulasi, dan jika diperlukan dihitung menggunakan metode tertentu, lalu diinterpretasikan berdasarkan tingkat kepercayaan tertentu.

Tahapan ini juga sering disebut sebagai proses pengkodean atau kategorisasi, yang membantu dalam membentuk konsep serta membuat generalisasi. Dari generalisasi inilah siswa dapat memperoleh pemahaman baru terkait kemungkinan jawaban atau solusi yang dapat diuji secara rasional.

e. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini, siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk memastikan apakah hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya benar atau salah, dengan cara menghubungkannya dengan hasil analisis data yang telah dikumpulkan. Menurut Bruner, tahap verifikasi ini bertujuan agar proses belajar menjadi lebih efektif dan inovatif, dengan syarat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui pengalaman langsung dan contoh nyata yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis serta informasi yang telah dikumpulkan dan ditafsirkan, hipotesis atau pernyataan awal kemudian dikaji ulang untuk menilai apakah pertanyaan yang diajukan telah terjawab dan apakah hipotesis tersebut terbukti benar atau tidak..

f. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi atau penarikan kesimpulan merupakan proses di mana siswa membuat suatu kesimpulan yang dapat dijadikan sebagai acuan umum dan relevan dalam menghadapi berbagai situasi atau permasalahan serupa, berdasarkan hasil verifikasi yang telah dilakukan. Dari proses ini, siswa dapat merumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi tersebut. Setelah kesimpulan dirumuskan, penting bagi siswa untuk memahami makna pelajaran serta aturan atau prinsip universal

yang mendasari pengalaman mereka, termasuk keterkaitan antara pengalaman tersebut dengan kesimpulan yang diperoleh.<sup>22</sup>

Dalam proses *Discovery Learning*, guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pemberi penguatan terhadap aktivitas siswa selama proses penemuan. Hal ini sejalan dengan penelitian Wiwin Arbaini yang menekankan pentingnya strategi reinforcement dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara aktif di kelas.<sup>23</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* menempatkan guru sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif. Dengan menggunakan model ini, diharapkan siswa terlibat secara langsung dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari memberikan stimulus kepada teman sekelas, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, hingga sampai pada tahap penarikan kesimpulan. Dalam proses ini, guru berperan membimbing dan mendampingi siswa agar kegiatan menyimpulkan hasil pembelajaran berjalan dengan lebih terarah dan bermakna.

---

<sup>22</sup> Eko Wahjudi, "Penerapan *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Ipa Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ix-Idi Smp Negeri 1 Kalianget", *Jurnal Lentera Sains (Lensa)*, Volume 5 Jilid I Mei 2015.

<sup>23</sup> Wiwin Arbaini, "Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa melalui Reinforcement di SMPN Terbuka 3 Rejang Lebong," *El-Ghiroh: Jurnal Studi Keislaman* 18, no. 2 (2020): 77–94.

#### 4. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki tahapan tersendiri dalam pelaksanaannya. Menurut Kurniasih, tahapan dalam menerapkan model *Discovery Learning* meliputi:

- a. Menetapkan tujuan dari proses pembelajaran.
- b. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik melalui instrumen seperti angket observasi.
- c. Menentukan materi yang akan diajarkan.
- d. Memilih topik-topik yang perlu dipelajari siswa secara induktif, yakni dimulai dari contoh menuju kesimpulan umum.
- e. Menyusun bahan ajar berupa contoh, ilustrasi, tugas, dan lainnya yang dapat digunakan siswa dalam proses belajar.
- f. Menyusun urutan topik pembelajaran dari yang paling sederhana menuju yang lebih kompleks, dari yang bersifat konkret ke yang abstrak, atau melalui tahapan enaktif, ikonik, hingga simbolik.
- g. Melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil belajar siswa.<sup>24</sup>

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Herdian mencakup:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa terlebih dahulu.
- b. Melakukan seleksi awal terhadap prinsip-prinsip dasar, pemahaman konsep, dan generalisasi pengetahuan.

---

<sup>24</sup> Kurniasih dan Sani, Model Pembelajaran *Discovery Learning*, dalam Heryani & Setialesmana (eds.), *Rekonstruksi Strategi Pembelajaran* (Jakarta: [Penerbit], 2017), hlm. 69.

- c. Memilih bahan ajar serta permasalahan atau tugas yang relevan.
- d. Memberikan bantuan dan penjelasan terkait tugas atau masalah yang dihadapi siswa, termasuk menjelaskan peran masing-masing siswa.
- e. Menyiapkan ruang kelas beserta alat dan bahan yang dibutuhkan.
- f. Memastikan bahwa siswa memahami permasalahan yang akan mereka selesaikan.
- g. Memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan proses penemuan secara mandiri.
- h. Menyediakan informasi atau data yang diperlukan apabila siswa membutuhkannya.
- i. Mendorong siswa untuk melakukan analisis mandiri melalui pertanyaan-pertanyaan yang memandu dan mengarahkan pada identifikasi masalah.
- j. Menstimulasi terjadinya interaksi aktif antar siswa.
- k. Membimbing siswa dalam merumuskan prinsip dan generalisasi berdasarkan hasil penemuan mereka.<sup>25</sup>

Dapat disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki tahapan pelaksanaan yang berbeda-beda. Model *Discovery Learning*, menurut Kurniasih dan Herdian, memiliki serangkaian langkah yang harus diikuti agar penerapannya efektif, yaitu:

---

<sup>25</sup> Hartati Ramli, "Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Matematika", *Paradigma Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, Vol. 1, No. 1, 2020

- a. Menetapkan tujuan pembelajaran serta mengidentifikasi karakteristik siswa.
- b. Memilih materi ajar dan merancang topik-topik pembelajaran berdasarkan pendekatan induktif, yaitu dari contoh menuju konsep.
- c. Menyusun bahan ajar serta mengorganisasi topik dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.
- d. Melaksanakan penilaian terhadap proses dan hasil belajar siswa.
- e. Mengidentifikasi kebutuhan siswa serta memilih materi dan permasalahan yang sesuai.
- f. Mempersiapkan lingkungan belajar, memverifikasi pemahaman siswa, dan memberikan kesempatan untuk melakukan proses penemuan secara aktif.
- g. Mendorong terjadinya interaksi antar siswa sebagai bagian dari pembelajaran kolaboratif.

Langkah-langkah tersebut merupakan komponen penting dalam memastikan keberhasilan penerapan model *Discovery Learning* secara optimal di lingkungan pembelajaran.

##### 5. Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Bruner, belajar bukanlah hal yang mudah karena memerlukan pemikiran yang kritis dan terstruktur. Proses belajar memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

- a. Mengembangkan kreativitas. Kreativitas ini dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yakni sebagai gaya hidup, sebagai hasil karya, dan sebagai proses intelektual.
- b. Memberikan pengalaman belajar secara langsung. Pengalaman ini diperoleh melalui strategi pembelajaran yang melibatkan keterlibatan aktif, baik secara fisik maupun mental, untuk menarik kesimpulan dari suatu permasalahan.
- c. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan rasional. Hal ini tercermin dari cara peserta didik berpikir. Jika mereka mampu berpikir logis dan kritis, maka mereka dapat mengembangkan potensi berpikirnya dalam menyelesaikan berbagai persoalan.
- d. Meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. *Discovery Learning* mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, baik secara mental maupun fisik, dalam proses pembelajaran.
- e. Melatih kemampuan memecahkan masalah. Tujuan ini berkaitan erat dengan keterampilan berpikir siswa dalam memahami konsep dan teori yang membutuhkan proses analisis dan penalaran.
- f. Mendorong munculnya inovasi dalam proses belajar mengajar.<sup>26</sup>

Menurut Djamarah, terdapat beberapa tujuan dari penerapan metode *Discovery Learning*, antara lain:

---

<sup>26</sup> Mulin Nu'man, "Eksplorasi Berfikir Kreatif Melalui *Discovery Learning* Bruner", *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 20, No. 1, 2020.

- a. Menumbuhkan sikap aktif, kreatif, serta inovatif pada peserta didik selama proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Menanamkan rasa percaya diri (self confidence) dan sikap terbuka (openness) dalam diri siswa.
- c. Menumbuhkan komitmen belajar pada peserta didik, yang tercermin melalui partisipasi aktif, keseriusan, dan dedikasi dalam mencari serta menemukan pengetahuan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.<sup>27</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli mengenai tujuan model pembelajaran *Discovery Learning*, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini bertujuan untuk mendorong siswa belajar secara aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, *Discovery Learning* juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam menemukan prinsip serta cara pemecahan masalah secara mandiri, sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

#### 6. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model ini memiliki sejumlah keunggulan, antara lain:

- a. Membantu siswa dalam mengembangkan dan memperkuat kesiapan serta penguasaan keterampilan kognitif yang berkaitan dengan proses pengenalan atau pemahaman.
- b. Pengetahuan yang diperoleh siswa melalui metode ini bersifat personal dan mendalam, sehingga tertanam kuat dalam diri mereka.

---

<sup>27</sup> Mugi Utomo, "Penerapan *Metode Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Biologi Materi Jamur Di Sma Negeri 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*

- c. Dapat menumbuhkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- d. Memberikan peluang bagi siswa untuk berkembang secara optimal sesuai dengan potensi dan kemampuan masing-masing.
- e. Mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, sehingga muncul motivasi intrinsik yang tinggi dalam diri mereka untuk belajar lebih giat.
- f. Membantu siswa membangun kepercayaan diri melalui proses penemuan yang dilakukan sendiri.

Model pembelajaran ini berorientasi pada siswa (student-centered), bukan pada guru. Dalam hal ini, peran guru lebih sebagai fasilitator atau mitra belajar yang membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>28</sup>

Menurut Illahi, model *Discovery Learning* belakangan ini semakin sering diterapkan di tingkat sekolah dasar karena memberikan manfaat tersendiri bagi guru. Adapun beberapa keunggulan dari model ini antara lain:

- a. Penyampaian materi dalam *Discovery Learning* dilakukan melalui aktivitas dan pengalaman langsung, yang mampu menarik minat siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

---

<sup>28</sup> Maulana Dias Putra, Wiyanto Wiyanto, Suharto Linuwih, "The Effect Of Discovery Learning On 21st Century Skills For Elementary School Students ", Journal Of Primary Education , Vol.9 , No. 2, 2020

- b. Model ini bersifat lebih nyata dan bermakna karena siswa berinteraksi langsung dengan contoh-contoh konkret dalam pembelajaran.
- c. *Discovery Learning* merupakan metode yang menekankan pemecahan masalah, di mana siswa secara langsung menerapkan prinsip-prinsip dan langkah-langkah dasar untuk menyelesaikan suatu persoalan, sehingga mendorong keterlibatan mereka secara lebih mendalam.
- d. Pendekatan ini membantu siswa lebih mudah memahami situasi atau kondisi tertentu yang relevan dengan aktivitas pembelajaran.
- e. Model ini memberikan banyak peluang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.<sup>29</sup>

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain:

- a. Membantu siswa dalam mengembangkan kesiapan belajar dan keterampilan kognitif secara optimal.
- b. Memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat personal dan mendalam.
- c. Meningkatkan semangat dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran.

---

<sup>29</sup> Iwantoro , Suriadi Rahmat , Abdul Haris, “*Discovery Learning* sebagai Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pasca Pandemi Covid-19”, *Journal Of Islamic Education*, Vol. 7 No. 2 November 2022

- d. Memberikan ruang bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan potensi dan kemampuannya masing-masing.
- e. Mengarahkan siswa pada pola belajar yang mendorong motivasi intrinsik untuk belajar lebih giat.
- f. Memperkuat rasa percaya diri siswa melalui proses penemuan yang dilakukan secara mandiri.

Model ini berorientasi pada siswa (*student-centered*), dengan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mendukung proses belajar. Penggunaan *Discovery Learning*, khususnya di sekolah dasar, memiliki keunggulan tersendiri karena melibatkan kegiatan langsung yang menarik, penerapan strategi pemecahan masalah, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran.

Efektivitas model pembelajaran juga tampak dalam berbagai konteks. Misalnya, dalam studi oleh Wahyudi, model TABATA digunakan untuk meningkatkan kecepatan dalam olahraga renang. Ini menunjukkan bahwa model inovatif mampu mendorong hasil yang signifikan dalam keterampilan praktis, sebagaimana *Discovery Learning* mendorong kreativitas visual siswa.<sup>30</sup>

Model ini juga memberikan pengalaman belajar secara langsung, yang mendorong siswa untuk menjadi aktif, kreatif, dan mandiri dalam menemukan serta menyelesaikan permasalahan selama proses

---

<sup>30</sup> Edi Wahyudi, "Pengembangan Model TABATA Training untuk Meningkatkan Kecepatan Renang 50 m Gaya Kupu-kupu," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 8, no. 4 (2022): 1191–1202.

pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran *Discovery Learning* tergolong mudah dipahami dan diikuti oleh siswa, sehingga memudahkan mereka dalam menyerap materi pembelajaran secara lebih efektif.

#### 7. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Roestiyah, metode *Discovery Learning* memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- a. Metode ini menuntut kesiapan dan kematangan mental dari peserta didik. Siswa dituntut memiliki keberanian dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya.
- b. Penggunaan metode ini menjadi kurang efektif jika diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa yang terlalu besar.
- c. Guru dan siswa yang telah terbiasa dengan pendekatan pembelajaran tradisional mungkin merasa kesulitan atau tidak nyaman saat harus beralih ke metode penemuan.
- d. Beberapa kalangan menilai bahwa metode ini terlalu menekankan pada aspek kognitif atau pemahaman konsep, sementara aspek sikap dan keterampilan cenderung kurang diperhatikan.
- e. Ada anggapan bahwa pendekatan ini tidak sepenuhnya memberi ruang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.<sup>31</sup>

Menurut Illahi, terdapat beberapa kelemahan dalam penerapan metode *Discovery Learning*, antara lain:

---

<sup>31</sup> Ringgit Chandraning Prawerti, "The Effectiveness Of Using Discovery Learning Method In Teaching Writing Skill Viewed From The Students Creativity", Tesis, 2014

- a. Pembelajaran dengan metode ini memerlukan waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.
- b. Peserta didik yang masih berusia muda umumnya memiliki keterbatasan dalam berpikir secara rasional, karena kemampuan berpikir mereka belum matang dalam memahami konsep atau teori.
- c. Penggunaan unsur subjektivitas dalam pembelajaran ini dapat menimbulkan kesulitan, terutama dalam memahami materi yang berkaitan dengan proses pengajaran *Discovery Learning*.
- d. Faktor budaya dan kebiasaan juga menjadi tantangan, karena *Discovery Learning* menuntut peserta didik untuk mandiri, memiliki rasa percaya diri, serta terbiasa bertindak sebagai pelaku utama dalam proses belajar.<sup>32</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki sejumlah kelemahan. Menurut Roestiyah, tantangan utama dari metode ini adalah perlunya kesiapan dan kematangan mental dari peserta didik, kurang efektif jika diterapkan dalam kelas yang besar, serta dapat menimbulkan kekecewaan bagi guru yang terbiasa dengan metode tradisional. Selain itu, pendekatan ini cenderung lebih menekankan pada pemahaman konsep dibandingkan dengan pengembangan sikap dan keterampilan, dan dinilai kurang mendukung munculnya kreativitas.

---

<sup>32</sup> Mely Mukaramah, Rika Kustina, dan Rismawati, "Menganalisis Kelebihan Dan Kekurangan Model *Discovery Learning* Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, n Volume 1, Nomor 1, September 2020

Sementara itu, menurut Illahi, metode ini membutuhkan waktu yang lebih panjang dalam pelaksanaannya. Peserta didik yang masih berusia muda kerap mengalami kesulitan dalam berpikir rasional karena belum mencapai kematangan kognitif. Penggunaan unsur subjektivitas juga bisa menjadi kendala dalam memahami materi, ditambah lagi adanya tuntutan akan kemandirian, kepercayaan diri, dan sikap sebagai pembelajar aktif yang belum tentu dimiliki oleh semua siswa.

Dengan demikian, kelemahan utama dari model *Discovery Learning* terletak pada tuntutan kesiapan internal siswa. Keberhasilan pembelajaran melalui metode ini sangat bergantung pada munculnya motivasi dari dalam diri peserta didik, termasuk keaktifan, kreativitas, kemandirian, keberanian, dan kemampuan bekerja sama.

#### 8. Pengertian Kreativitas

Menurut Guilford, kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan karakteristik individu yang kreatif. Ia menjelaskan bahwa terdapat dua jenis cara berpikir, yaitu berpikir konvergen dan divergen. Berpikir konvergen adalah proses berpikir yang berfokus pada pencarian satu jawaban yang benar terhadap suatu permasalahan. Sementara itu, berpikir divergen adalah kemampuan untuk menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban atau solusi atas suatu masalah. Dalam konteks kreativitas, Guilford menekankan bahwa individu yang kreatif cenderung

memiliki dominasi dalam berpikir secara divergen dibandingkan konvergen.<sup>33</sup>

Secara umum, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide maupun karya nyata, yang memiliki perbedaan relatif dibandingkan dengan yang sudah ada sebelumnya. Menurut Moreno yang dikutip oleh Slameto, hal yang paling penting dalam kreativitas bukanlah menghasilkan sesuatu yang benar-benar belum pernah diketahui oleh orang lain, melainkan menghasilkan sesuatu yang dianggap baru oleh diri sendiri, meskipun belum tentu merupakan hal baru bagi orang lain atau dunia secara keseluruhan.<sup>34</sup>

Cropley menyatakan bahwa istilah kreativitas dapat digunakan dalam dua makna utama. Pertama, kreativitas dimaknai sebagai bentuk tertentu dari proses berpikir atau fungsi mental, yang umumnya disebut sebagai berpikir divergen. Kedua, kreativitas dipahami sebagai kemampuan untuk menghasilkan karya-karya yang dianggap kreatif, seperti seni, musik, atau arsitektur. Dalam konteks pendidikan di sekolah, Cropley lebih menekankan pada pengertian pertama, yaitu kreativitas sebagai kemampuan menghasilkan ide-ide yang orisinal, bersifat penemuan, dan baru.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Fatmawati Fatmawati, "Kreativitas Dan Intelegensi ", Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), Vol. 4, Nomor. 5, 2022.

<sup>34</sup> Tri Hartiti, Pengaruh Tandır Terhadap Kreativitas Pada Pembelajaran Matematika Berdasarkan Gender Siswa SD Kelas V Di Gugus Diponegoro Kota Salatiga, (Yogyakarta: Universitas Kristen Surya Wacana, skripsi), 30

<sup>35</sup> Ahmad Susanto, Teori, 100

Menurut Rhodes, seperti yang dikutip oleh Munandar, "kreativitas dapat dijelaskan melalui empat aspek utama, yaitu pribadi (*person*), proses (*process*), tekanan atau dorongan dari lingkungan (*press*), dan produk (*product*). Keempat aspek ini dikenal sebagai *four P's of creativity*. Rhodes menjelaskan bahwa kreativitas muncul ketika individu yang kreatif terlibat dalam suatu proses kreatif, dengan adanya dukungan serta pengaruh dari lingkungan sekitarnya, sehingga menghasilkan suatu produk yang bersifat kreatif. Keempat unsur ini saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan dalam pemahaman tentang kreativitas".<sup>36</sup>

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menemukan solusi baru terhadap suatu permasalahan, baik dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra, maupun bentuk seni lainnya. Hasil dari kreativitas ini bersifat baru bagi individu itu sendiri, meskipun belum tentu baru bagi orang lain. Inovasi tersebut dapat berbentuk gagasan, tindakan, perilaku, karya seni, dan sebagainya, yang diperoleh melalui pengalaman pribadi, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Selain itu, kreativitas juga mencerminkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide dengan beragam alternatif, melalui proses berpikir Kreatif Yang Dipengaruhi Dan Didukung Oleh Lingkungan Sekitar.

---

<sup>36</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*, (Jakarta: Gramedia, 1999), 25

## 9. Ciri-Ciri Kreativitas

Torrance mengidentifikasi ciri-ciri anak kreatif dari dua sudut pandang, yakni kognitif dan afektif. Dari sisi kognitif, kreativitas ditunjukkan melalui kemampuan berpikir kreatif atau berpikir divergen. Hal ini tercermin dalam beberapa keterampilan, antara lain: kemampuan menghasilkan banyak ide (kelancaran berpikir/*fluency*), kemampuan melihat dari berbagai sudut pandang (keluwesan berpikir/*flexibility*), kemampuan mencetuskan ide yang unik atau tidak biasa (orisinalitas/*originality*), kemampuan untuk mengembangkan dan memperinci ide (*elaboration*), serta kemampuan untuk menilai atau mengevaluasi ide secara kritis (*evaluation*). Semakin tinggi tingkat kreativitas seseorang, maka semakin kuat pula kemampuan-kemampuan ini dimilikinya.<sup>37</sup>

Menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, siswa yang memiliki kreativitas biasanya menunjukkan sejumlah karakteristik tertentu. Di antaranya adalah: memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sering melontarkan pertanyaan yang bermakna, mampu memberikan banyak ide dan saran ketika menghadapi suatu permasalahan, serta mampu mengutarakan pendapat secara spontan tanpa rasa malu. Selain itu, mereka juga menunjukkan apresiasi terhadap keindahan, memiliki pendapat pribadi yang tidak mudah dipengaruhi orang lain, memiliki selera humor yang baik, daya imajinasi yang kuat, serta mampu

---

<sup>37</sup> Ahmad Susanto, Teori, 262

menyampaikan gagasan atau solusi yang berbeda dan unik dibandingkan orang lain (bersifat orisinal).<sup>38</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang kreatif mencakup dua aspek utama, yaitu aspek kognitif dan afektif. Menurut Torrance, aspek kognitif terlihat dari kemampuan berpikir kreatif yang ditunjukkan melalui keterampilan berpikir lancar (*fluency*), fleksibel (*flexibility*), orisinal (*originality*), kemampuan merinci (*elaboration*), serta kemampuan menilai (*evaluation*). Sementara itu, menurut rumusan dari Departemen Pendidikan Nasional (Diknas), siswa yang kreatif umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sering mengajukan pertanyaan berbobot, mampu menghasilkan berbagai gagasan, serta dapat menyampaikan pendapat secara spontan. Di samping itu, mereka juga menunjukkan penghargaan terhadap keindahan, memiliki pendirian sendiri, memiliki selera humor yang tinggi, daya imajinasi yang kuat, serta mampu menyampaikan gagasan atau solusi yang orisinal dan berbeda dari orang lain.

Selain itu, ciri-ciri siswa yang memiliki kreativitas juga dapat ditinjau dari dua aspek utama, yaitu aspek kognitif dan afektif. Secara lebih spesifik, siswa yang kreatif cenderung menunjukkan sikap aktif dalam proses pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta berani mengemukakan ide-ide atau gagasan baru secara mandiri.

---

<sup>38</sup> Depdiknas, Kurikulum Pendidikan Dasar, (Jakarta: Depdiknas), 36

## 10. Indikator-Indikator Kreatifitas

J.P. Guilford, seorang psikolog yang dikenal atas kontribusinya dalam bidang kreativitas, menjelaskan bahwa kreativitas dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu *fluency* (kemampuan menghasilkan banyak ide), *flexibility* (kemampuan berpikir secara beragam), *originality* (kemampuan menciptakan hal yang baru dan unik), serta *elaboration* (kemampuan untuk mengembangkan ide secara mendalam). Dalam konteks karya gambar dekoratif, indikator-indikator ini tercermin dari sejauh mana seniman mampu menciptakan variasi serta pengembangan ide dalam karyanya.<sup>39</sup>

Indikator kreativitas dalam karya dapat dilihat dari beberapa aspek yang mencerminkan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau produk yang unik, orisinal, dan inovatif. Berikut adalah beberapa indikator utama kreativitas dalam karya:

- a. Orisinalitas: Karya yang dihasilkan memiliki elemen atau ide yang baru dan tidak biasa. Karya tersebut tidak hanya meniru atau mengulang apa yang sudah ada, tetapi menawarkan pendekatan yang segar dan berbeda.
- b. Keberagaman Ide: Kreativitas tercermin dalam kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau solusi yang beragam. Ini

---

<sup>39</sup> Widyia Sinta Kumalasari, "Kreativitas Karya Dekoratif Siswa Dalam Pembelajaran Project Based Learning Pada Kelas 4 SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus", *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, Vol. 6, Nomor. 1, 2024

menunjukkan fleksibilitas berpikir dan kapasitas untuk melihat berbagai kemungkinan.

- c. Inovasi: Karya tersebut mengandung unsur-unsur yang belum pernah ada sebelumnya, baik dari segi konsep, gaya, teknik, maupun bahan yang digunakan.
- d. Penyelesaian Masalah: Karya yang kreatif dapat memberikan solusi baru untuk masalah yang ada, baik itu dalam bidang seni, desain, teknologi, atau bidang lainnya.
- e. Estetika Dan Keindahan: Karya yang kreatif sering kali dapat mempengaruhi perasaan atau emosi orang yang melihatnya dengan cara yang mendalam dan menggugah. Keindahan bisa terletak pada bentuk, komposisi, atau penggunaan warna dan elemen lainnya.
- f. Keterhubungan Antar Elemen: Kreativitas juga bisa dilihat dari bagaimana elemen-elemen dalam karya tersebut saling berhubungan dengan cara yang baru dan menambah nilai pada karya secara keseluruhan.
- g. Penggunaan Teknik Atau Medium Baru: Penggunaan bahan atau teknik yang tidak biasa atau inovatif dapat menjadi indikator bahwa suatu karya merupakan hasil dari proses kreatif.<sup>40</sup>

Dari beberapa indikator-indikator kreativitas diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengukur tingkat kreativitas tidak hanya terletak pada teknik

---

<sup>40</sup> Gareth H.Laudon, Gina M. Deiningner, "Respon Fisiologis Saat Berfikir Divergen", Jurnal Ilmu Perilaku Dan Otak, Vol.6, No.1. 22 Januari 2016

dan hasil akhir saja tetapi kreativitas juga dapat dilihat dari kemampuan untuk berfikir secara inovatif, orisinal, dan pengembangan ide-ide dalam proses pembuatan sebuah gambar. Hal ini penting untuk dikembangkan dalam lingkungan pendidikan agar peserta didik dapat mencapai potensi maksimal mereka.

#### 11. Pengertian Gambar Dekoratif

Gambar dekoratif pada dasarnya berfungsi sebagai elemen penghias. Seiring dengan perkembangan zaman, bentuk atau motif dekoratif dapat mengalami perubahan, namun fungsi utamanya tetap, yaitu untuk mengisi dan memperindah ruang yang kosong.

Menurut Susanto, seni dekoratif merupakan karya seni yang menonjolkan unsur keindahan hias secara dominan. Dalam seni lukis dekoratif, biasanya tidak tampak adanya dimensi ruang atau perspektif; semuanya disajikan dalam bentuk datar (flat) tanpa kesan tiga dimensi. Tujuan utama dari menggambar dekoratif adalah mempercantik permukaan suatu objek.<sup>41</sup>

Gambar dekoratif merupakan jenis gambar hias yang ditandai dengan tampilan datar, tanpa kesan ruang, jarak, atau perbedaan gelap terang yang mencolok. Toekio menjelaskan bahwa istilah "dekoratif" berasal dari kata *decorate* atau *decoration*, yang secara etimologis berarti kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan memberikan ornamen atau

---

<sup>41</sup> Yulian Purwyantoro, "Toko Begawan Minta Raga Cerita Arjuna Wiwaha Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan", Skripsi, 2016

unsur hiasan. Dengan kata lain, dekoratif mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk memperindah.<sup>42</sup>

Seni dekoratif merupakan bentuk karya ornamen yang tidak sekadar berfungsi memperindah suatu benda, melainkan juga memiliki nilai seni tersendiri yang dapat berdiri mandiri tanpa bergantung pada fungsi lain. Menggambar dekoratif memiliki cakupan luas dalam kehidupan sehari-hari, misalnya digunakan sebagai bagian dari perlengkapan atau kebutuhan hidup. Secara umum, menggambar dekoratif bertujuan untuk mempercantik permukaan suatu benda. Ciri khas gambar dekoratif adalah tampilannya yang datar, tanpa menonjolkan kesan ruang, jarak, atau perbedaan terang dan gelap secara mencolok. Untuk menciptakan objek gambar dekoratif, perlu dilakukan proses perubahan bentuk (deformasi) atau penyederhanaan bentuk alami (stilasi).

Sebagai ilustrasi, berbagai bentuk objek dari alam dapat disederhanakan dan diberi sentuhan gaya artistik tanpa sepenuhnya menghilangkan bentuk aslinya, seperti pada motif bunga, hewan, atau tumbuhan yang telah digayakan. Meski telah mengalami stilasi, ciri khas dari bunga, hewan, atau tumbuhan tersebut tetap harus terlihat dalam motif tersebut. Selain itu, masih terdapat banyak ragam motif hias

---

<sup>42</sup> Aulia Azizah, Sulistyowati, M. Syabrina, "Pendampingan Pembuatan Karya Seni Dekoratif Untuk Membuat Suatu Keindahan Dalam Bentuk Karya Siswa Kelas III Mi Ar-Raudhah Kereng Pangi", *Jurnal Pengabdian Mandiri*, Vol.2, No.11, Nopember 2023.

dekoratif lainnya yang bisa dijadikan inspirasi.<sup>43</sup>

Kesimpulannya, gambar dekoratif merupakan bentuk seni rupa yang menonjolkan unsur hiasan dan bertujuan untuk memperindah tampilan suatu objek atau ruang. Ciri khas dari gambar ini terletak pada penggunaan pola atau motif tertentu yang mencerminkan keberagaman bentuk. Selain memiliki nilai estetika, gambar dekoratif juga berpotensi menambah nilai guna serta meningkatkan daya tarik atau nilai jual dari objek yang dihias.

Dan juga Motif dekoratif berubah seiring waktu, tetapi fungsinya tetap sama. Dekoratif adalah seni dengan daya hias tinggi, tidak menunjukkan dimensi ruang. Gambar dekoratif tampak rata dan tidak menonjolkan kesan ruang atau cahaya. Secara etimologis, dekoratif berkaitan dengan hiasan dan ornamen. Gambar dekoratif dapat berfungsi dalam berbagai bidang, seperti perlengkapan hidup. Perlu deformasi untuk menciptakan objek gambar dekoratif dari bentuk alami seperti bunga dan hewan. Serta Gambar dekoratif mengolah permukaan benda menjadi lebih indah, sekaligus memperkaya keindahan rupa tanpa mengubah makna asal dari objeknya.

## 12. Jenis Motif Gambar Dekoratif

Berdasarkan jenis motifnya, gambar dekoratif atau gambar hias dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu motif geometris dan bentuk

---

<sup>43</sup> Suprayitno, "Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Dekoratif Pada Siswa Di Sekolah Dasar", Jurnal PGSD, Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014.

stilasi. Penjelasan sebagai berikut:

a. Motif Geometris

Motif ini disebut geometris karena elemen-elemen hiasannya memiliki bentuk yang menyerupai bangun-bangun dalam ilmu ukur, seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium, dan belah ketupat. Ciri khas dari motif ini adalah bentuknya yang teratur dan memiliki ukuran yang presisi.

b. Motif Stilasi

Stilasi merupakan proses mengubah bentuk asli suatu objek dengan tujuan menjadikannya elemen dekoratif. Perubahan ini dilakukan dengan cara menggayakan, yaitu menyederhanakan atau memperindah bentuk dan warnanya. Objek yang biasanya distilisasi meliputi tumbuhan, hewan, dan juga bentuk manusia.<sup>44</sup>

Dapat disimpulkan bahwa gambar dekoratif merupakan salah satu bentuk seni rupa yang berfungsi sebagai elemen penghias atau ornamen dalam suatu ruang. Gambar ini dapat dibuat dengan berbagai macam motif, yang pada dasarnya terbagi menjadi dua jenis, yaitu geometris dan stilasi. Motif geometris adalah motif yang bentuknya menyerupai bangun-bangun dalam ilmu ukur, seperti segiempat, bujur sangkar, lingkaran, trapesium, atau belah ketupat. Sementara itu, bentuk stilasi merupakan pengayaan dari bentuk-bentuk yang diambil dari alam, seperti tumbuhan, hewan, atau

---

<sup>44</sup> Rizta Noor Annisa, "Pengembangan Modul Pembelajaran Gambar Dekoratif Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Muntilan Tahun Pelajaran 2016/ 2017", Skripsi, Hal 24-25

manusia, yang diubah dengan cara menyederhanakan atau memperindah baik dari segi bentuk maupun warnanya agar memiliki nilai estetis yang sesuai sebagai hiasan.

### 13. Unsur-Unsur Gambar Dekoratif

#### Unsur-Unsur Gambar Dekoratif:

##### a. Titik

Titik merupakan unsur paling kecil dalam seni dekoratif. Titik biasanya disusun dalam jumlah banyak dan diberi variasi warna agar menghasilkan tampilan yang menarik dan indah.

##### b. Garis

Garis berfungsi sebagai pembatas antara bidang, benda, atau warna. Garis memiliki banyak bentuk, seperti panjang, pendek, melengkung, bergelombang, vertikal, horizontal, tebal, tipis, dan patah-patah.

##### c. Bidang

Bidang terbentuk dari gabungan garis-garis yang saling terhubung sehingga menciptakan bentuk dengan ukuran panjang dan lebar. Contoh bidang adalah lingkaran, segitiga, persegi, dan trapesium.

##### d. Bentuk

Bentuk merupakan hasil dari kombinasi titik, garis, bidang, dan volume. Bentuk juga disebut bangun, seperti kubus, balok, prisma, dan kerucut.

e. Ruang

Ruang menggambarkan keluasan dalam sebuah karya dan terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Ruang positif: ruang yang ditempati oleh objek atau bentuk.
2. Ruang negatif: ruang di sekitar objek atau bentuk tersebut.

f. Warna

Warna menjadi unsur terpenting dalam seni dekoratif karena membuat karya terlihat lebih hidup, nyata, dan menarik. Warna juga dapat memberikan kesan emosional dan estetika.

g. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu objek, seperti halus, kasar, lunak, atau licin. Tekstur terbagi menjadi dua:

1. Tekstur nyata: dapat dilihat dan dirasakan secara langsung melalui indra peraba.
2. Tekstur semu: hanya dapat dilihat, tetapi tidak bisa dirasakan secara fisik.<sup>45</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa Unsur-unsur gambar dekoratif memiliki peran penting dalam menciptakan keindahan. Unsur-unsur

---

<sup>45</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Seni Budaya: Buku Siswa Kelas VII SMP/MTs*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm. 4–6.

tersebut adalah:

- a. Titik - Unsur terkecil dalam seni dekoratif yang disusun dalam jumlah banyak dengan berbagai warna.
- b. Garis - Digunakan sebagai batas bidang, dengan berbagai bentuk seperti panjang, pendek, dan gelombang.
- c. Bidang - Gabungan garis yang membentuk luas, seperti lingkaran dan persegi.
- d. Bentuk - Terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume, seperti kerucut dan kubus.
- e. Ruang - Memiliki ruang negatif dan positif, mencakup ruang yang mengelilingi dan ditempati bentuk.
- f. Warna - Unsur terpenting dalam seni dekoratif agar terlihat lebih nyata.
- g. Tekstur - Sifat permukaan yang bisa halus atau kasar, dibagi menjadi tekstur nyata dan semu.

#### 14. Pengertian Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP)

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan bentuk pendidikan seni yang mencakup beberapa bidang, seperti seni rupa, musik, tari, serta keterampilan tangan. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran SBdP lebih difokuskan pada pengembangan keterampilan kerajinan tangan. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan SBdP memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian peserta didik karena mengandung unsur multibahasa, multidimensi, dan multibudaya. Di tingkat sekolah dasar,

pendidikan SBdP berfungsi untuk menumbuhkan sikap positif, kemampuan berkarya, serta semangat dalam berkreasi.<sup>46</sup>

Materi pembelajaran SBdP mampu mengembangkan berbagai jenis kecerdasan peserta didik, seperti kecerdasan intrapersonal, imajinatif, musikal, linguistik, logis, dan kemampuan berpikir lainnya. Untuk menumbuhkan kecerdasan-kecerdasan ini secara optimal, dibutuhkan metode pembelajaran yang sesuai, karena metode yang digunakan sangat memengaruhi keberhasilan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai juga penting agar proses pembelajaran SBdP dapat berjalan dengan efektif.

Materi dalam pembelajaran SBdP berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang dicantumkan dalam RPP merupakan pengembangan dari materi inti yang tercantum dalam silabus. Oleh karena itu, guru perlu mengolah materi-materi tersebut secara mendalam dan sistematis. Bahkan, guru dapat menyusunnya menjadi buku pembelajaran yang disebut buku siswa agar peserta didik dapat memahami dan menguasai setiap mata pelajaran dengan lebih baik.

Bahan ajar atau sumber materi merupakan komponen utama dalam merancang materi pembelajaran dalam RPP tematik terpadu. Materi ini dapat diperoleh dari berbagai referensi. Lingkungan sekitar atau tempat

---

<sup>46</sup> Kadek Hariana, Rizal Rizal, Surahman Surahman, Sisriawan Lapasere, Muhammad Aqil," Konstruktivisme Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Problematika Pendidikan Seni Anak", *Edutech Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Volume 8, Nomor 1, Tahun 2022

tinggal menjadi salah satu sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan kurikulum. Secara umum, lingkungan belajar terbagi menjadi dua kategori, yaitu lingkungan yang dirancang secara khusus seperti laboratorium, perpustakaan, dan ruang internet, serta lingkungan yang tidak dibuat secara khusus untuk pembelajaran, seperti halaman sekolah, taman, dan kantin. Untuk memanfaatkan sumber belajar ini secara optimal, guru dituntut memiliki kreativitas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Dengan begitu, peserta didik diharapkan mampu memahami materi dengan baik karena proses pemahamannya sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran.<sup>47</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD) yang mencakup materi kesenian, kebudayaan dan keterampilan seperti seni musik, seni lukis, seni rupa serta seni tari yang bertujuan mengembangkan kemampuan motorik siswa agar dapat menciptakan karya seni baru, menanamkan nilai-nilai keindahan yang terkandung dalam seni berbasis budaya, dan mengembangkan karakter siswa-siswi sekolah.

## B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian sebelumnya yang hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>47</sup> Kartini Putri Dewi, Rd. Muhammad Deza Pratama, Siti Aisyah, Syahrial, Silvina Noviyanti, "Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 4, Nomor 3 Tahun 2022.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Danang Febtiansyah (2019), Yang berjudul “Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Di SDN Sampangan 02 Semarang”, Hasil penelitiannya yaitu Karya seni dekoratif adalah karya seni yang bertujuan untuk menghias suatu benda agar lebih indah dan menarik. Data di lapangan terlihat siswa antusias dalam membuat karya dekoratif, bahan yang digunakan untuk membuat karya dekoratif belum bervariasi, tidak ada buku pedoman untuk membuat karya dekoratif selain buku siswa dan guru, hasil karya dekoratif antara siswa satu dengan siswa lain masih cenderung sama. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan model *Discovery Learning* materi membuat karya dekoratif, kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif, dan aktivitas siswa dalam membuat karya dekoratif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SDN Sampangan 02 Semarang. Sampel dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas III B, guru senior dan siswa kelas III B yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan model *Discovery Learning* untuk

meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Pelaksanaan model *Discovery Learning* dalam membuat karya dekoratif meliputi: memberikan stimulus, memberikan suatu masalah, mengumpulkan data, memproses data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Kreativitas karya dekoratif meliputi: keluwesan, mempunyai daya imajinasi yang kuat, kerumitan motif hiasan, peka terhadap nilai estetika, kerapian dan kebersihan, keorisinilan, kelancaran, dan keunikan termasuk dalam kategori baik. Aktivitas belajar siswa meliputi: keantusiasannya ketika diberikan stimulus; antusiasnya mengolah data, semangat dalam proses verifikasi, dan antusiasnya dalam menarik kesimpulan termasuk dalam kategori sangat baik. Simpulan penelitian yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif. Saran dalam penelitian yaitu, diharapkan kepala sekolah menyediakan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran seperti penyediaan buku materi karya dekoratif dan melakukan penilaian terhadap kinerja guru; guru lebih kreatif dalam memimpin jalannya diskusi; siswa dapat lebih kreatif lagi dalam membuat karya dekoratif.<sup>48</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fella Kainama, Nathalia Yohanna Johannes, Elsinora Mahananingtyas (2023), Yang berjudul

---

<sup>48</sup> Danang Febriansyah, "Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Di Sdn Sampangan 02 Semarang", tahun 2019, Hal 6.

“Penerapan Model *Discovery Learning* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 48 Ambon”, hasil penelitiannya bertujuan untuk mengetahui penerapan *Discovery Learning* berbasis kearifan lokal. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian Tindakan kelas. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Inpres 48 Ambon yang berjumlah 15 siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif, setelah menggunakan model *Discovery Learning*. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada tes awal, tes akhir siklus I dan tes akhir siklus II terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Dari hasil tes awal yang dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui kemampuan siswa memahami materi, diketahui bahwa hanya 4 siswa atau 26,66% siswa yang memperoleh nilai  $> 70$ , sedangkan 11 siswa atau 73,33% memperoleh nilai  $< 70$ . Pada siklus I, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL) berbasis kearifan lokal dan hasil tes akhir yang diperoleh adalah 8 siswa atau 53,3% siswa memperoleh nilai  $> 70$  sedangkan 7 siswa atau 46,6% memperoleh  $< 70$ . Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar dari tes awal ke siklus I sebanyak 4 orang siswa 26,66%. Dari hasil tes

akhir siklus II diketahui bahwa telah 15 siswa atau 100% siswa memperoleh nilai  $> 70$ .<sup>49</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rizka Fauziyah (2021), Yang berjudul “Rancangan Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, Hasil Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan kurangnya kreativitas dalam membuat karya dekoratif siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini tentu berdasarkan observasi sebelum penelitian yang mana terlihat siswa belum mampu untuk mengkombinasikan unsur-unsur rupa dalam membuat karya dekoratif, siswa masih cenderung menggambar karya dekoratif dengan motif geometri, dan siswa kurang berani untuk menuangkan ide dan kreasi dalam karyanya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana rancangan pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III sekolah dasar, yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, dan evaluasi pembelajaran. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian Delphi dengan langkah-langkah Lisstone yaitu studi pendahuluan, tahap mendesain, verifikasi, dan menganalisa. Penelitian ini melibatkan tiga orang ahli, yaitu ahli rencana

---

<sup>49</sup> Fella Kainama, Nathalia Yohanna Johannes, Elsinora Mahananingtyas, “Penerapan Model *Discovery Learning* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sd Inpres 48 Ambon”, *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, Vol 11, No.1, April 2023 (149-156).

pelaksanaan pembelajaran, ahli materi dan ahli pembelajaran di kelas untuk memvalidasi hasil rancangan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan kesepakatan ketiga ahli, bahwa rancangan pembelajaran *Discovery Learning* yang telah disusun dapat meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III sekolah dasar.<sup>50</sup>

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh penelitian di atas memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini dalam hal fokus pada pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni di sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki keunikan tersendiri karena secara khusus meneliti pengaruh model *Discovery Learning* terhadap kreativitas siswa dalam menggambar dekoratif, sehingga diharapkan dapat memperkaya literatur dan praktik pembelajaran SBdP yang inovatif dan mendalam dalam konteks pendidikan dasar.

### C. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan teori pendukung di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong

---

<sup>50</sup> Rizka Fauziyah, "Rancangan Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar", Tahun 2021, Hal 7.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. JENIS PENELITIAN**

Penelitian ini memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kusnandar, PTK merupakan bentuk penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru, baik secara mandiri maupun bekerja sama dengan pihak lain (kolaboratif), dengan cara merancang, melaksanakan, dan merefleksikan suatu tindakan secara bersama-sama dan partisipatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui tindakan tertentu yang dilakukan dalam satu siklus.<sup>51</sup>

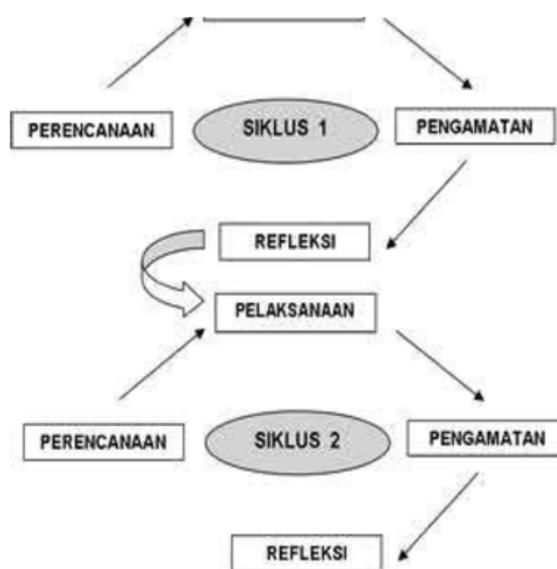
Penelitian tindakan kelas ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model ini secara umum terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penerapannya, tahap tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan karena keduanya saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan selama proses berlangsung. Setiap komponen dalam model Kemmis dan McTaggart membentuk satu siklus tindakan yang dijalankan dalam satu sesi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang kegiatan pembelajaran, menetapkan fokus masalah, serta menyusun instrumen observasi untuk mendokumentasikan kejadian yang terjadi selama tindakan berlangsung.

---

<sup>51</sup> Candra Wijaya dan Syahrums, Penelitian Tindakan Kelas, (Medan: Citapustaka Media Perintis, 2013), Him. 39

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan, yang merupakan realisasi dari rencana sekaligus pelaksanaan observasi terhadap proses pembelajaran. Tahap terakhir adalah refleksi, di mana peneliti mengevaluasi pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Keempat tahap ini menjadi elemen penting dalam membentuk satu siklus penelitian tindakan.<sup>52</sup>

**Gambar 3. 1 model dasar siklus PTK Menurut kemmis dan McTaggart**



Alasan dipilihnya model PTK Kemmis dan McTaggart adalah karena tahapan-tahapannya bersifat sederhana dan mudah dipahami oleh peneliti. Selain itu, model ini dianggap tepat karena permasalahan yang muncul di kelas membutuhkan solusi melalui pendekatan penelitian tindakan kelas.

<sup>52</sup> Basrowi, Suwandi. *Prosedur Pendidikan Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 200%), hal. 74-75

Oleh karena itu, diperlukan model penelitian yang relevan dan sesuai dengan kondisi serta permasalahan yang terjadi di dalam kelas.<sup>53</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama, yaitu menjalankan peran sebagai guru selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, jenis penelitian yang dianggap paling sesuai adalah penelitian tindakan partisipatif. Hal ini dikarenakan peneliti terlibat secara langsung dalam seluruh tahapan penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, analisis, hingga pelaporan hasil. Selain itu, guru kelas juga turut dilibatkan dalam merancang tindak lanjut dari praktik pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Meskipun penelitian ini dilakukan di dalam kelas, tanggung jawab penuh atas pelaksanaan penelitian tindakan berada pada peneliti.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti berperan langsung sebagai pelaksana pembelajaran. Dengan kata lain, peneliti mengambil peran sebagai guru dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* guna meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif pada mata pelajaran SBDP. Sementara itu, guru kelas berperan sebagai pendamping yang membantu melakukan observasi terhadap tindakan serta memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

---

<sup>53</sup> Villa Dwi Kinanti," Penggunaan Model Pembelajaran Ctl Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Kelas 3 Miss Al Hidayah", SEMNASFIP, 2024

## **B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN**

### a. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 77 Rejang Lebong yang secara geografis berada di Desa Teladan, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

### b. Waktu penelitian

Penelitian dimulai pada tanggal 21 April sampai 12 Mei 2025.

## **C. SUBYEK PENELITIAN**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 26 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

## **D. PROSEDUR PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan model Kemmis dan McTaggart yang terbagi dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus mencakup empat tahapan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan dari setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan pelaksanaan pada siklus berikutnya. Dalam setiap siklus, terdapat aspek-aspek tertentu yang diamati untuk menilai keberhasilan tindakan. Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart berfungsi sebagai kerangka kerja yang memfasilitasi keterlibatan dalam proses perbaikan pembelajaran secara sistematis melalui empat tahapan

tersebut. Keempat tahapan ini saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan dalam satu putaran siklus.<sup>54</sup>

Keputusan untuk menghentikan atau melanjutkan siklus merupakan hasil kesepakatan bersama antara peneliti dan guru mitra. Siklus dianggap selesai apabila keduanya sepakat bahwa pembelajaran yang dilaksanakan melalui pendekatan kebebasan berekspresi telah memenuhi indikator atau kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun pelaksanaan tindakan kelas dijabarkan secara rinci sebagai berikut:

## **1. Siklus I**

### **a. Tahap Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap ini, aktivitas utama adalah penyusunan kurikulum dan perencanaan pembelajaran. Beberapa perangkat yang disiapkan dalam Modul Pembelajaran meliputi lembar observasi untuk guru, lembar observasi untuk siswa, serta lembar kerja siswa (LKS).

### **c. Tahap Pelaksanaan (*Action*)**

Kegiatan pembelajaran pada tahap ini dilaksanakan berdasarkan modul yang telah dirancang sebelumnya, sesuai dengan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan.

---

<sup>54</sup> Mu'alimin dan rahmat arofah hari cahyadi, penelitian tondakan kelas teorri dan praktik (pasuruan: ganding, 2014),17

d. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Dalam tahap ini, proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa diamati secara langsung di kelas. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya, yakni lembar observasi khusus untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Refleksi

Periksa dan evaluasi secara menyeluruh data observasi dan temuan yang dikumpulkan selama pembelajaran, dan kemudian lakukan refleksi kritis terhadapnya untuk mengidentifikasi kekurangan yang ada dan menyusun rencana tindakan untuk mengatasi dan meningkatkannya. Hasil refleksi digunakan untuk menyusun strategi pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan memanfaatkan hasil refleksi dari siklus I. Setiap tahapan dalam proses pembelajaran diperbaiki dan ditingkatkan. Tindakan yang telah dilakukan pada siklus I diulang kembali dalam siklus II, namun dengan penyempurnaan untuk memperbaiki kekurangan sebelumnya dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Adapun tahapan pada siklus II meliputi:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah pengembangan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Perangkat yang disiapkan antara lain lembar observasi guru, lembar observasi siswa, serta lembar kerja siswa (LKS).

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Pembelajaran pada tahap ini dilaksanakan sesuai dengan modul yang telah dirancang, dengan tetap mengacu pada hasil evaluasi dari siklus sebelumnya.

c. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap ini, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran diamati secara langsung di kelas. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun khusus untuk mendokumentasikan aktivitas keduanya.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pembelajaran untuk mengevaluasi apakah masih terdapat siswa yang belum mencapai standar nilai yang telah ditetapkan.

## **E. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK), sebagaimana pada penelitian lainnya, dilakukan dengan menggunakan instrumen. Instrumen memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam menentukan kualitas penelitian, karena validitas data yang diperoleh sangat

bergantung pada mutu instrumen yang digunakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes.

### **1. Observasi**

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai berbagai gejala atau peristiwa secara sistematis, berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kegiatan observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung guna memperoleh informasi yang relevan. Selain itu, observasi juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang umum digunakan untuk menilai perilaku individu maupun proses yang terjadi dalam suatu aktivitas yang diamati.<sup>55</sup>

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti untuk mengamati aktivitas peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran di kelas. Lembar observasi digunakan sebagai alat untuk memantau perkembangan aktivitas belajar siswa melalui teknik observasi. Pengamat (observer) bertugas mencatat hasil pengamatan dengan mengisi lembar aktivitas siswa serta lembar aktivitas mengajar guru pada setiap pertemuan. Kegiatan observasi ini dilaksanakan di kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong.

---

<sup>55</sup> Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal.

### Kisi-Kisi Instrumen Observasi Siswa

Nama :

Kelas :

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Siswa**

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	C	K	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					

<b>Jumlah</b>	
<b>Rata-rata</b>	
<b>Kriteria</b>	

**Keterangan :**

**Tabel 3. 2 kriteria Penilaian Perskala**

<b>Skala Penilaian</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor Penilaian</b>
Sangat Baik (SB)	Dibuat Sendiri Dan Membantu Orang Lain	5
Baik (B)	Di Buat Sendiri Tanpa Bantuan Orang Lain	4
Kurang Baik (C)	Dibantu Teman	3
Tidak Baik (TB)	Dibantu Guru Dan Teman	2
Sangat Tidak Baik (STB)	Dibantu Guru, Teman Dan Orang Tua	1

**Tabel 3. 3 Bobot Skala Penilaian**

<b>Kategori</b>	<b>Bobot Skala</b>
Sangat Baik (SB)	4,01 – 5,00
Baik (B)	3,01 – 4,00
Kurang Baik (C)	2,01 – 3,00
Tidak Baik (TB)	1,01 – 2,00
Sangat Tidak Baik (STB)	0,01 – 1,00

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan bentuk pencatatan peristiwa yang biasanya berkaitan erat dengan percakapan, hal-hal bersifat pribadi, dan memerlukan penafsiran sesuai dengan konteksnya. Dokumen dapat berupa surat, arsip resmi, foto, dan berbagai bentuk lainnya. Dalam penelitian, dokumentasi berperan sebagai bukti pelaksanaan suatu tindakan serta dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki tindakan pada tahap berikutnya.

Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh informasi atau data melalui buku-buku, daftar nilai, dan sumber lainnya yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, dokumentasi

digunakan untuk mendukung penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 77 Rejang Lebong dalam membuat karya dekoratif pada mata pelajaran SBDP.

### Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi

Aspek Kegiatan	Kegiatan Dokumentasi	Keterangan
Kreativitas kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	1. Dokumentasi guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model <i>Discovery Learning</i> . 2. Dokumentasi siswa sedang menggambar dekoratif 3. Modul Ajar 4. Dokumen Sekolah	Dokumentasi

## F. TEKNIK ANALISIS DATA

### 1. Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kreativitas belajar peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning* pada materi utama membuat gambar dekoratif.

- a. Untuk mengetahui kecenderungan data hasil angket, digunakan rumus nilai rata-rata sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X = Nilai Rata-Rata

X = Jumlah Semua Nilai Siswa

$N$  = Jumlah Seluruh Siswa/Responden.

Menurut Sudijono, Mean adalah jumlah seluruh data dibagi dengan banyaknya data. Nilai rata-rata ini digunakan untuk menggambarkan kecenderungan sentral dari data responden.<sup>56</sup>

- b. Untuk mengetahui seberapa besar jumlah responden yang memilih suatu alternatif jawaban, maka digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

$P$  = Nilai Persentase

$F$  = Jumlah Semua Nilai Siswa

$N$  = Jumlah Seluruh Siswa/Responden<sup>57</sup>

## 2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan untuk menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Aktivitas tersebut dicatat dalam lembar observasi, dan data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk persentase sebagai perbandingan antara Siklus I dan Siklus II.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 81.

<sup>57</sup> Sugiyono, "Analisis Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *E Learning* Di Sekolah Dasar Negeri 3 Rasau Jaya", Jurnal Belaindika, Volume 02 Nomor 02 Tahun 2020, 10 – 16.

<sup>58</sup> Sri Rahayu, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan model *Scramble* Dalam Pembelajaran Ips Kelas IV SD", (Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2012), Hal. 6-7.

Untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata. Selanjutnya, nilai rata-rata tersebut dikonversikan ke dalam kategori penilaian kualitatif berdasarkan rentang nilai sebagai berikut:

### **Kriteria Hasil Akhir Observasi Siswa**

**Tabel 3. 5 Kriteria Hasil Akhir Observasi Siswa**

<b>Bobot Skala</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
4,01 – 5,00	Sangat Baik (SB)	Tuntas
3,01 – 4,00	Baik (B)	Tuntas
2,01 – 3,00	Kurang Baik (KB)	Tuntas
1,01 – 2,00	Tidak Baik (TB)	Tidak Tuntas
0,01 – 1,00	Sangat Tidak Baik (STB)	Tidak Tuntas

Kategori tersebut disusun berdasarkan prinsip penilaian kualitatif yang mengacu pada Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan, yang menyatakan bahwa penilaian hasil belajar mencakup penilaian kuantitatif dan kualitatif.<sup>59</sup>

Skala ini digunakan agar hasil nilai siswa dapat diinterpretasikan secara deskriptif dan memudahkan dalam mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran secara umum. Dengan demikian, nilai yang diperoleh siswa tidak hanya dilihat dari angka semata, tetapi juga makna kualitatifnya.

Setelah hasil belajar siswa dihitung satu per satu, hasil dari Siklus I dan Siklus II kemudian dibandingkan. Perbandingan ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai sejauh mana peningkatan kreativitas siswa

---

<sup>59</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta: Kemdikbud.

dalam menggambar melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.

#### **G. KRITERIA KEBERHASILAN**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan menggambar siswa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dilihat dalam proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian akan berlangsung apabila :

1. Nilai rata-rata berdasarkan nilai kreativitas menggambar siswa pada siklus I dan siklus II.
2. Rata-rata siswa telah memenuhi keberhasilan yaitu jika nilai siswa sudah dikatagori Tuntas.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. DESKRIPSI DATA**

##### **1. Sejarah Sekolah**

Sekolah ini berlokasi di Desa Teladan, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, dan dipimpin oleh Kepala Sekolah Wahyuningsih, M.TPd. SDN 77 Rejang Lebong juga merupakan salah satu sekolah penggerak di wilayah Rejang Lebong.

Awalnya, sekolah ini bernama SD Negeri 66 Curup, kemudian berubah menjadi SD Negeri 09 Curup Selatan. Penetapan nama tersebut dijelaskan melalui Keputusan Nomor 180.381.VII Tahun 2016 tentang Penetapan Nomor Unit Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kabupaten Rejang Lebong, tertanggal 26 Juli 2016. Berdasarkan keputusan ini, nama sekolah resmi menjadi SD Negeri 09 Curup Selatan.

Selanjutnya, pada tanggal 7 April 2020, nama sekolah kembali mengalami perubahan menjadi SDN 77 Rejang Lebong dan tetap digunakan hingga saat ini, sesuai dengan Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor: 180.381.VII Tahun 2016 tanggal 26 Juli 2016.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Sejarah Sekolah, SDN 77 Rejang Lebong Tahun Jaran 2024/2025, 9 Mei 2025

## 2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah SDN 77 Rejang Lebong

### a. Visi Sekolah

“Menjadikan SDN 77 Rejang Lebong Tempat Tumbuh Dan Berkembangnya Siswa Yang Budi Pekerti, Syarat Prestasi, Kreatif Dan Kompetitif Serta Berwawasan Lingkungan.”

### b. Misi Sekolah

1. Membentuk peserta didik yang memiliki akhlak mulia serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Meningkatkan capaian standar kompetensi lulusan yang unggul dan berkualitas.
3. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM).
4. Meningkatkan kualitas guru dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan pendidikan nasional.
5. Menyediakan sarana dan prasarana yang relevan, modern, dan visioner.
6. Mengembangkan minat dan prestasi siswa di bidang akademik, seni, olahraga, kepramukaan, dan kesehatan.
7. Menanamkan budaya hidup bersih dan sehat melalui lingkungan sekolah yang indah, asri, dan nyaman.<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> Visi dan Misi Sekolah, SDN 77 Rejang Lebong Tahun Jaran 2024/2025, 9 Mei 2025

c. Tujuan Sekolah

1. Membentuk siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki disiplin tinggi, serta berakhlak mulia.
2. Menghasilkan peserta didik yang unggul secara akademis sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta memiliki keterampilan dasar untuk beradaptasi dalam kehidupan masyarakat.
3. Meningkatkan kualitas lulusan yang siap melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.
4. Mendorong pencapaian prestasi dalam berbagai kompetisi di tingkat kecamatan, kabupaten, hingga provinsi.
5. Menumbuhkan rasa peduli terhadap kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah.<sup>62</sup>

3. Keadaan guru

a. Jumlah Guru

Tabel 4. 1 Jumlah Guru

No	pendidikan	Guru tetap		PT		GTT		PTT		Jumlah
		L	P	L	P	L	P	L	P	
1.	S2		2							2
2.	S1	2	10	1	1					14
3.	SM/D3									
4.	D2									
5.	D1									
6.	SMA/ Sederajat		1			1				1

<sup>62</sup> Tujuan Sekolah, SDN 77 Rejang Lebong Tahun Jaran 2024/2025, 9 Mei 2025

7.	SMP/Sederajat								
	Jumlah	2	13	1	1	1			18

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah guru di SDN 77

Rejang Lebong sebanyak 18 orang. Sebagian besar guru berpendidikan S1, yaitu 14 orang dengan rincian 12 orang berstatus guru tetap dan 2 orang pegawai tidak tetap. Selain itu, terdapat 2 orang guru tetap berpendidikan S2 dan 1 orang guru tetap berpendidikan SMA/ sederajat. Tidak terdapat guru yang berpendidikan D3, D2, D1, atau SMP. Dari sisi status kepegawaian, 15 orang merupakan guru tetap, 2 orang pegawai tidak tetap (PT), dan 1 orang guru tidak tetap (GTT).<sup>63</sup>

#### b. Data Guru Tetap Dan Pegawai

Tabel 4. 2 Data Guru Tetap Dan Pegawai

No	Nama	NIP	GOL	Jabatan
1.	Wahyuningsih, M.TPd	197309081995062001	IV/c	Kepala sekolah
2.	Mirna Dya Ritah M.TPd	19671019199102001	IV/b	Guru kelas
3.	Nihayatun S.Pd	197006231991122001	IV/b	Guru kelas
4.	Neti Ampriani S.Pd	196607161992032005	IV/b	Guru kelas
5.	Saryanto S.Pd	196808152001031003	IV/b	Guru penjas
6.	Tuti Hartini S.Pd	196903102007042001	III/c	Guru kelas
7.	Renni Intan Permai Sari Akbaersyah S.Pd	198401162010012000	III/d	Guru kelas
8.	Titin SriMarlina S.Pd	197903032006042019	II/d	Guru kelas
9.	Bambang Permadi, S. Pd	196904052001031003	III/d	Guru kelas
10.	Verawati, S. Pd	198708242008042001	III/d	Guru kelas

<sup>63</sup> Jumlah Guru , SDN 77 Rejang Lebong Tahun Jaran 2024/2025, 9 Mei 2025

11.	Rahma Mizarti, S. Pd	1988041220110 12014	III/d	Guru kelas
12.	Nurhalimah, S. Pd	1989081120130 12001	III/c	Guru kelas
13.	Dian Reposi, S. Pd	1990020220242 12031	IX	Guru PAI
14.	Ria Agustini, S. Pd	1985081920080 42002	IV/a	Guru PAI
15.	Martha Bahari, S. Pd	-	-	TU
16.	Merrytha Agelia, S. Pd	-	-	Bahasa Inggris
17.	Dedep Defisa Santori, S. Pd	-	-	Mulok
18.	Desi Nur'Aini, S. Pd	-	-	Mulok
19.	Bimo Abimayu, S. Pd	-	-	Olahraga
20.	Haryanto	-	-	Penjaga Sekolah

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah tenaga pendidik dan kependidikan di SDN 77 Rejang Lebong sebanyak 20 orang. Dari jumlah tersebut, 14 orang merupakan guru kelas dan guru mata pelajaran dengan status dan golongan PNS yang tercatat, mulai dari golongan II/d hingga IV/c. Kepala sekolah dijabat oleh Wahyuningsih, M.TPd dengan golongan IV/c.

Terdapat 2 orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI), yaitu Dian Reposi dan Ria Agustini. Selain itu, ada beberapa guru mata pelajaran lainnya seperti Bahasa Inggris, muatan lokal (Mulok), dan olahraga yang tidak tercantum golongan dan NIP-nya, kemungkinan merupakan guru tidak tetap atau honorer. Selain guru, sekolah juga memiliki satu tenaga tata usaha dan satu penjaga sekolah.

Secara umum, struktur tenaga di SDN 77 Rejang Lebong sudah mencakup berbagai peran penting dalam mendukung proses

pendidikan, baik dari sisi manajemen sekolah, pengajaran, hingga pelayanan administrasi dan kebersihan.<sup>64</sup>

c. Data Siswa SDN 77 Rejang Lebong

Tabel 4. 3 Data Siswa SDN 77 Rejang Lebong

No	Kelas	Rombel	Jumlah Siswa			
			L	P	Jml (L+P)	Jumlah
1.	1A	1	8	8	16	16
2.	1B	1	8	8	16	16
3.	2	1	15	14	29	29
4.	3A	1	9	10	19	19
5.	3B	1	6	12	18	18
6.	4	1	8	18	26	26
7.	5A	1	14	8	22	22
8.	5B	1	12	10	22	22
9.	6A	1	13	10	13	13
10.	6B	1	11	13	24	24
Jumlah		10	104	111	215	215

Di SDN 77 Rejang Lebong memiliki 10 rombongan belajar (rombel) yang tersebar dari kelas 1 hingga kelas 6. Jumlah keseluruhan siswa adalah 215 orang, terdiri dari 104 siswa laki-laki dan 111 siswa perempuan. Setiap kelas memiliki 1 rombel, termasuk dua paralel di kelas 1, 3, 5, dan 6. Kelas dengan jumlah siswa terbanyak adalah kelas 2 dengan 29 siswa, sedangkan jumlah siswa paling sedikit terdapat di kelas 6A dengan 13 siswa.<sup>65</sup>

4. Sarana dan Prasarana

Luas Tanah : -

Luas Bangunan : 69m x 7m

<sup>64</sup> Data Guru dan Pegawai Sekolah, SDN 77 Rejang Lebong Tahun Jaran 2024/2025, 9 Mei 2025

<sup>65</sup> Data Siswa, SDN 77 Rejang Lebong Tahun Jaran 2024/2025, 9 Mei 2025

Renovasi Tahun : 2003-2007

Gedung Sekolah Berlantai : 1

Jumlah Ruang Kelas : 10

Tabel 4. 4 Sarana

No	Nama Ruang	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang TU	1
3	Ruang Guru	1
4	WC Guru	1
5	WC Murid	2
6	Perpustakaan	1
7	Kantin	1
8	Ruang Kelas	10
9	Parkir Motor	2
10	Mushola	1
11	UKS	1
12	Dapur	1
13	Rumah Penjaga Sekolah	1
14	Pos Satpam	1
15	Gudang	1

Di SDN 77 Rejang Lebong memiliki berbagai sarana prasarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Terdapat 10 ruang kelas dan beberapa ruang pendukung lainnya, seperti ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, ruang guru, serta perpustakaan dan UKS. Untuk fasilitas sanitasi, tersedia 1 WC guru dan 2 WC murid. Sekolah juga memiliki mushola, kantin, dapur, rumah penjaga sekolah, pos satpam, gudang, serta area parkir motor sebanyak 2 lokasi. Secara keseluruhan, jumlah total ruang yang tersedia adalah 24 ruang.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Sarana dan Prasarana Sekolah, SDN 77 Rejang Lebong Tahun Jaran 2024/2025, 9 Mei 2025

## B. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

### 1. Prasiklus

Berdasarkan hasil pengamatan prasiklus yang dilaksanakan pada tanggal 10 maret 2025, didapat hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Lembar Hasil Observasi Prasiklus

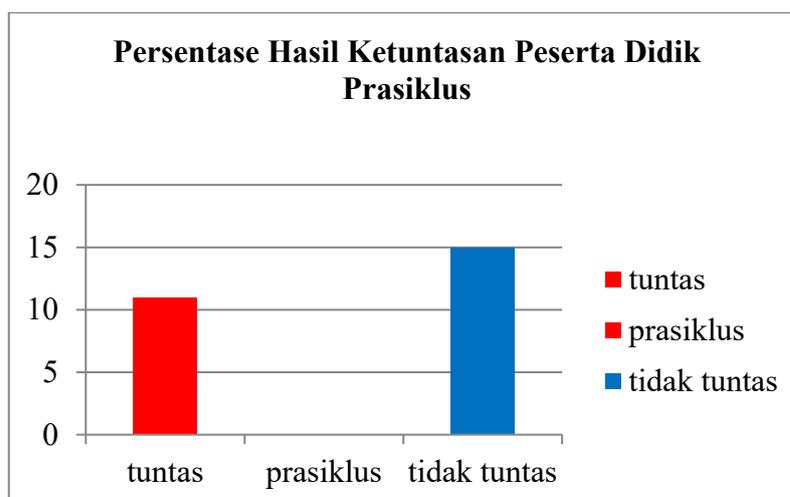
No	Nama Anak	L/P	Jumlah Nilai	Kriteria	Keterangan
1.	Abizar Alqifhary	L	26	Tidak Baik	Tidak Tuntas
2.	Abyan Nandana	L	20	Tidak Baik	Tidak Tuntas
3.	Ahza Danis	L	14	Sangat Tidak Baik	Tidak Tuntas
4.	Aji Cakra Darma	L	16	Tidak Baik	Tidak Tuntas
5.	Amora	P	22	Tidak Baik	Tidak Tuntas
6.	Andini	P	14	Sangat Tidak Baik	Tidak Tuntas
7.	Asyha Ariqah Putri	P	30	Kurang Baik	Tuntas
8.	Bagas Dwi Prasetyo	L	16	Tidak Baik	Tidak Tuntas
9.	Carryana Leni Amelia	P	32	Kurang Baik	Tuntas
10.	Cheri Anindita K	P	18	Tidak Baik	Tidak Tuntas
11.	Cheryl Apuilina Harika	P	18	Tidak Baik	Tidak Tuntas
12.	Jingga Khumairah	P	14	Sangat Tidak Baik	Tidak Tuntas
13.	Kayla Putri	P	24	Tidak Baik	Tidak Tuntas
14.	Luthfia Zahra Sulih	P	26	Tidak Baik	Tidak Tuntas
15.	Marsha Cantika	P	20	Tidak Baik	Tidak Tuntas
16.	Muhammad Rafli F	L	30	Kurang Baik	Tuntas
17.	Nabilla Nur Rabbani	P	14	Sangat Tidak Baik	Tidak Tuntas
18.	Nasila Niyatul Mirza	P	38	Kurang Baik	Tuntas
19.	Nayla Dwi Zahra	P	28	Tidak Baik	Tidak Tuntas
20.	Rafaco Alvaro	L	14	Sangat Tidak Baik	Tidak Tuntas
21.	Rania Divaio Arizal	P	14	Sangat Tidak Baik	Tidak Tuntas
22.	Ridho Akbar Ramadhan	L	14	Sangat Tidak Baik	Tidak Tuntas
23.	Salsabila Aqista	P	18	Tidak Baik	Tidak Tuntas
24.	Trizola Monalisa kurang	P	22	Tidak baik	Tidak Tuntas
25.	Ryorya Assifah	P	28	Tidak Baik	Tidak Tuntas
26.	Callysta Aila	P	18	Tidak Baik	Tidak Tuntas
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>38</b>		

<b>Nilai Terendah</b>	<b>14</b>
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>	<b>21,08</b>
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>	<b>11 (42%)</b>
<b>Jumlah Siswa Belum Tuntas</b>	<b>15 (58%)</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil pengamatan prasiklus mencapai 21,08. Nilai tertinggi 38 dan nilai terendah 14. Persentase peserta didik yang sudah tuntas sebanyak 11 siswa (42%) dan yang belum tuntas sebanyak 15 siswa (58%).

Apabila disajikan disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat dibawah ini :

**Grafik 4. 1 Persentase Hasil Ketuntasan Peserta Didik Prasiklus**



Berdasarkan grafik di atas, diketahui bahwa pada tahap prasyarat (prasiklus), terdapat 11 siswa atau sekitar 42% yang telah mencapai ketuntasan belajar. Sementara itu, sebanyak 15 siswa atau 58% masih belum mencapai tingkat ketuntasan yang ditetapkan.

## 2. Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I berlangsung dari tanggal 23-25 April 2025, dengan total tiga kali pertemuan. Kegiatan pada siklus ini ditujukan sebagai langkah awal untuk memperbaiki serta meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam menggambar karya dekoratif.

Kegiatan yang dilakukan dalam siklus ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi :

a. Perencanaan (*planning*)

Melihat berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran menggambar dekoratif pada siswa kelas 4, khususnya berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran pada mata pelajaran SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) bidang seni rupa, peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Sebagai langkah awal, peneliti menyusun modul pembelajaran yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip *Discovery Learning*, yang kemudian dijadikan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Proses penerapan model ini mengikuti enam tahapan utama dari *Discovery Learning*, yaitu sebagai berikut:

1. *Stimulasi* (Pemberian Rangsangan):

Guru memberikan rangsangan kepada siswa, misalnya dengan menunjukkan contoh-contoh karya dekoratif, atau memberikan pertanyaan yang menantang tentang karya dekoratif.

2. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah):

Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah atau pertanyaan yang ingin mereka cari jawabannya dalam karya dekoratif. Misalnya, bagaimana cara membuat motif dekoratif yang unik dari bahan tertentu.

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data):

Siswa mengumpulkan informasi atau data yang relevan dengan masalah yang telah diidentifikasi. Mereka dapat melakukan riset, mengamati contoh-contoh, atau mencari informasi dari berbagai sumber.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data):

Siswa mengolah data yang telah dikumpulkan. Mereka dapat menganalisis, menyortir, atau membandingkan informasi untuk menemukan pola atau solusi.

5. *Verification* (Pembuktian):

Peserta didik melaksanakan proses verifikasi atau pengujian terhadap solusi maupun ide yang telah mereka temukan sebelumnya. Dalam tahap ini, mereka dapat menciptakan contoh karya dekoratif atau melakukan percobaan guna membuktikan sejauh mana efektivitas dari solusi yang dihasilkan

#### 6. *Generalization* (Penarikan Kesimpulan):

Setelah pembuktian, siswa menarik kesimpulan tentang masalah yang telah mereka teliti. Mereka dapat menyimpulkan prinsip atau teknik tertentu yang dapat digunakan dalam membuat karya dekoratif.

Untuk menilai tingkat kreativitas siswa, digunakan instrumen berupa lembar observasi yang mencakup 7 indikator dan 14 sub indikator. Penilaian dilakukan menggunakan skala empat tingkat. Melalui perencanaan ini, peneliti dapat menjalankan penelitian secara lebih sistematis dan terarah.

#### b. Pelaksanaan pada tanggal 23-25 April 2025

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dalam tiga kali pertemuan tatap muka dengan total waktu 6 x 45 menit. Kegiatan ini berfokus pada kompetensi dasar, yaitu kemampuan siswa dalam membuat gambar dekoratif secara mandiri.

Tabel 4. 6 Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi
23-25 April 2025	1,2 dan 3	Menggambar dekoratif dalam mata pelajaran SBDP, menjelaskan materi gambar dekoratif dan memberikan contoh gambar dekoratif.

#### c. Pengamatan (observasi) siklus 1

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan pada Siklus I, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* belum sepenuhnya berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar dekoratif secara optimal. Meskipun

demikian, telah terlihat adanya kemajuan dibandingkan dengan kondisi sebelum penerapan model tersebut.

Adapun beberapa faktor yang menyebabkan peningkatan kreativitas belum signifikan antara lain: sebagian besar hasil gambar siswa belum menunjukkan unsur dekoratif yang jelas, pemilihan warna cat yang kurang tepat sehingga tampilan gambar kurang menarik, banyak siswa masih meniru gambar secara keseluruhan tanpa menampilkan ide orisinal, serta adanya kemiripan gambar antar siswa yang menunjukkan kurangnya variasi dan kreativitas individu.

Tabel 4. 7 Hasil Observasi Siklus 1

No	Nama Anak	L/P	Jumlah Nilai	Katagori	Keterangan
1.	Abizar Alqifhary	L	53	Baik	Tuntas
2.	Abyan Nandana	L	56	Baik	Tuntas
3.	Ahza Danis	L	54	Baik	Tuntas
4.	Aji Cakra Darma	L	42	Kurang Baik	Tuntas
5.	Amora	P	61	Sangat Baik	Tuntas
6.	Andini	P	51	Baik	Tuntas
7.	Asyha Ariqah Putri	P	56	Baik	Tuntas
8.	Bagas Dwi Prasetyo	L	42	Kurang Baik	Tuntas
9.	Carryana Leni Amelia	P	54	Baik	Tuntas
10.	Cheri Anindita K	P	52	Baik	Tuntas
11.	Cheryl Apuilina Harika	P	54	Baik	Tuntas
12.	Jingga Khumairah	P	49	Baik	Tuntas
13.	Kayla Putri	P	46	Baik	Tuntas
14.	Luthfia Zahra Suliha	P	53	Baik	Tuntas
15.	Marsha Cantika	P	47	Baik	Tuntas
16.	Muhammad Rafli F	L	46	Baik	Tuntas
17.	Nabilla Nur Rabbani	P	47	Baik	Tuntas
18.	Nasila Niyatul Mirza	P	59	Sangat Baik	Tuntas
19.	Nayla Dwi Zahra	P	47	Baik	Tuntas
20.	Rafaco Alvaro	L	54	Baik	Tuntas
21.	Rania Divaio Arizal	P	61	Sangat Baik	Tuntas

22.	Ridho Akbar Ramadhan	L	43	Baik	Tuntas
23.	Salsabila Aqista	P	53	Baik	Tuntas
24.	Trizola Monalisa kurang	P	47	Baik	Tuntas
25.	Ryorya Assifah	P	52	Baik	Tuntas
26.	Callysta Aila	P	46	Baik	Tuntas
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>61</b>		
<b>Nilai Terendah</b>			<b>42</b>		
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>			<b>50,97</b>		
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>			<b>15 (58%)</b>		
<b>Jumlah siswa tidak tuntas</b>			<b>11 (42%)</b>		

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh bahwa rata-rata nilai hasil observasi pada Siklus I adalah 50,97. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 61, sedangkan nilai terendah adalah 26. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 15 orang (58%), sementara siswa yang belum tuntas sebanyak 11 orang (42%).

Apabila disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat dibawah ini:

**Grafik 4. 2 Persentase Hasil Ketuntasan Peserta Didik Siklus 1**



Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa pada pelaksanaan Siklus I, sebanyak 15 siswa (58%) telah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan. Sementara itu, terdapat 11 siswa (42%) yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

d. Refleksi

Setelah melaksanakan siklus I, peneliti menilai perlu melakukan perbaikan terhadap beberapa temuan sebelum melanjutkan ke siklus II. Adapun hambatan yang ditemui selama siklus I antara lain:

1. Siswa masih belum memahami secara menyeluruh dan belum terbiasa dengan konsep pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*.
2. Sebagian siswa belum memahami makna dari gambar dekoratif.
3. Hasil gambar yang dibuat siswa masih cenderung monoton dan kurang menunjukkan unsur kreativitas.
4. Siswa belum sepenuhnya mampu menuangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk gambar dekoratif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, beberapa langkah perbaikan yang akan dilakukan antara lain:

1. Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih memahami materi melalui penerapan model *Discovery Learning*, dengan penekanan pada pengembangan kreativitas dalam menggambar dekoratif.
2. Menyempurnakan proses pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi, tidak hanya dengan metode ceramah tetapi

juga melalui pemberian contoh konkret dalam membuat gambar dekoratif.

### 3. Siklus 2

Tindakan pada siklus 1 dilakukan pada tanggal 7-9 Mei 2025, dimana disiklus ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Tindakan siklus 1 ini dilaksanakan sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif.

Kegiatan yang dilakukan dalam siklus ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi :

#### a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan ini disusun guna mengatasi hambatan-hambatan yang ditemukan pada siklus I dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Pelaksanaan siklus II masih menggunakan materi yang sama, yaitu Seni Rupa dengan fokus pada pembuatan gambar dekoratif. Namun, peneliti melakukan sejumlah perbaikan dalam proses pembelajaran, seperti meningkatkan motivasi siswa dalam menggunakan model *Discovery Learning*, memberikan contoh konkret dalam membuat gambar dekoratif, serta memberikan arahan mengenai pemilihan warna yang tepat.

Sebelum pelaksanaan siklus II, peneliti terlebih dahulu merevisi modul pembelajaran dan menyiapkan sumber belajar berupa gambar-gambar dekoratif yang relevan. Siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Untuk mengukur tingkat kreativitas siswa, digunakan

lembar observasi yang terdiri dari 7 indikator utama yang dijabarkan ke dalam 14 sub indikator, dengan sistem penilaian menggunakan skala 4. Perencanaan ini diharapkan dapat membantu peneliti melaksanakan penelitian secara lebih terarah dan sistematis.

b. Pelaksanaan pada tanggal 7-9 Mei 2025

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan melalui tiga kali pertemuan tatap muka dengan total waktu 6 x 45 menit. Pada kegiatan ini, kompetensi dasar yang dijadikan acuan adalah keterampilan siswa dalam membuat gambar dekoratif secara mandiri.

Tabel 4. 8 Pelaksanaan Siklus 2

Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi
7-9 Mei 2025	1,2 dan 3	Menggambar dekoratif dalam mata pelajaran SBDP, menjelaskan materi gambar dekoratif dan memberikan contoh gambar dekoratif.

c. Pengamatan (observasi) siklus 2

Pada pelaksanaan siklus kedua, terlihat adanya peningkatan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBDP, khususnya dalam menggambar dekoratif. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas siswa kelas 4 dalam menghasilkan gambar dekoratif. Hal ini tercermin dari hasil observasi yang menunjukkan peningkatan, di mana siswa mulai mampu memenuhi berbagai aspek penilaian sesuai dengan kriteria kreativitas yang telah ditetapkan.

Berikut tabel hasil penilaian akhir siklus 2 menggambar dekoratif pada kelas 4 SD Negeri 77 Rejang Lebong :

Tabel 4. 9 Hasil Observasi Siklus 2

No	Nama Anak	L/P	Jumlah Nilai	Katagori	Keterangan
1.	Abizar Alqifhary	L	60	Sangat Baik	Tuntas
2.	Abyan Nandana	L	59	Sangat Baik	Tuntas
3.	Ahza Danis	L	57	Sangat Baik	Tuntas
4.	Aji Cakra Darma	L	54	Baik	Tuntas
5.	Amora	P	61	Sangat Baik	Tuntas
6.	Andini	P	61	Sangat Baik	Tuntas
7.	Asyha Ariqah Putri	P	60	Sangat Baik	Tuntas
8.	Bagas Dwi Prasetyo	L	44	Baik	Tuntas
9.	Carryana Leni Amelia	P	59	Sangat Baik	Tuntas
10.	Cheri Anindita K	P	56	Baik	Tuntas
11.	Cheryl Apuilina Harika	P	58	Sangat Baik	Tuntas
12.	Jingga Khumairah	P	58	Sangat Baik	Tuntas
13.	Kayla Putri	P	58	Sangat Baik	Tuntas
14.	Luthfia Zahra Suliha	P	58	Sangat Baik	Tuntas
15.	Marsha Cantika	P	59	Sangat Baik	Tuntas
16.	Muhammad Rafli F	L	57	Sangat Baik	Tuntas
17.	Nabilla Nur Rabbani	P	45	Baik	Tuntas
18.	Nasila Niyatul Mirza	P	60	Sangat Baik	Tuntas
19.	Nayla Dwi Zahra	P	60	Sangat Baik	Tuntas
20.	Rafaco Alvaro	L	49	Baik	Tuntas
21.	Rania Divaio Arizal	P	62	Sangat Baik	Tuntas
22.	Ridho Akbar Ramadhan	L	65	Sangat Baik	Tuntas
23.	Salsabila Aqista	P	59	Sangat Baik	Tuntas
24.	Trizola Monalisa	P	56	Baik	Tuntas
25.	Ryorya Assifah	P	59	Sangat Baik	Tuntas
26.	Callysta Aila	P	49	Baik	Tuntas
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>65</b>		

<b>Nilai Terendah</b>	<b>44</b>
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>	<b>57,04</b>
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>	<b>19 (73%)</b>
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>	<b>7 (27%)</b>

Berdasarkan data pada tabel tersebut, diketahui bahwa rata-rata hasil pengamatan pada siklus 2 mencapai skor 57,04, dengan nilai tertinggi sebesar 65 dan nilai terendah 44. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 19 siswa atau sebesar 73%, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 7 siswa atau sekitar 27%.

Apabila disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat dibawah ini :

**Grafik 4.3 Persentase Hasil Ketuntasan Peserta Didik Siklus 2**



Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa pada tahap siklus 2 terdapat 19 siswa atau 73% yang telah mencapai ketuntasan belajar. Sementara itu, siswa yang belum mencapai batas ketuntasan minimal berjumlah 7 orang, atau sekitar 27%.

## d. Refleksi

Refleksi terhadap pelaksanaan tindakan sebagai tindak lanjut dari siklus 1 memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Pelaksanaan tindakan dari siklus pertama hingga siklus kedua berjalan dengan baik berkat adanya motivasi dan keinginan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran serta menerima materi dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Data Rekapitulasi Nilai Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP Pada Penelitian Prasiklus, Siklus 1 Dan Siklus 2.

Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Akhir Observasi Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No .	Nama	Hasil Yang Dicapai		
		Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Abizar Alqifhary	26	53	60
2.	Abyan Nandana	20	56	59
3.	Ahza Danis	14	54	57
4.	Aji Cakra Darma	16	42	54
5.	Amora	22	61	61
6.	Andini	14	51	61
7.	Ahsya Ariqah Putri	30	56	60
8.	Bagas Dwi Prasetyo	16	42	44
9.	Carryana Leni Amelia	32	54	59
10.	Cheri Anindita K	18	52	56
11.	Cheryl Apuilina Harika	18	54	58
12.	Jingga Khumairah	14	49	58
13.	Kayla Putri	24	46	58
14.	Lutfhia Zahra Suliha	26	53	58
15.	Marsha Cantika	20	47	59
16.	Muhammad Rafli F	30	46	57
17.	Nabilla Nur Rabbani	14	47	45
18.	Nasila Niyatul Mirza	38	59	60
19.	Nayla Dwi Zahra	28	47	60
20.	Rafaco Alvaro	14	54	49
21.	Rania Divaio Arizal	14	61	62
22.	Ridho Akbar Ramadhan	14	43	65
23.	Salsabila Aqista	18	53	59
24.	Trizola Monalisa	22	47	56

25.	Ryorya Assifah	28	52	59
26.	Callysta Aila	18	46	49
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>21,08</b>	<b>50,97</b>	<b>57,04</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>38</b>	<b>61</b>	<b>65</b>
<b>Nilai Terendah</b>		<b>14</b>	<b>42</b>	<b>44</b>
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>11(42%)</b>	<b>15(58%)</b>	<b>19(73%)</b>
<b>Jumlah Siswa Belum Tuntas</b>		<b>15(58%)</b>	<b>11(42%)</b>	<b>7(27%)</b>

Berdasarkan hasil rekapitulasi data pada tabel di atas, peneliti mencermati bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada tahap pra-siklus yang dilaksanakan tanggal 10 Maret 2025 di kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong, diperoleh nilai rata-rata sebesar 21,08 dengan nilai tertinggi 38 dan nilai terendah 14. Pada tahap ini, hanya 11 siswa (42%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 15 siswa (58%) belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

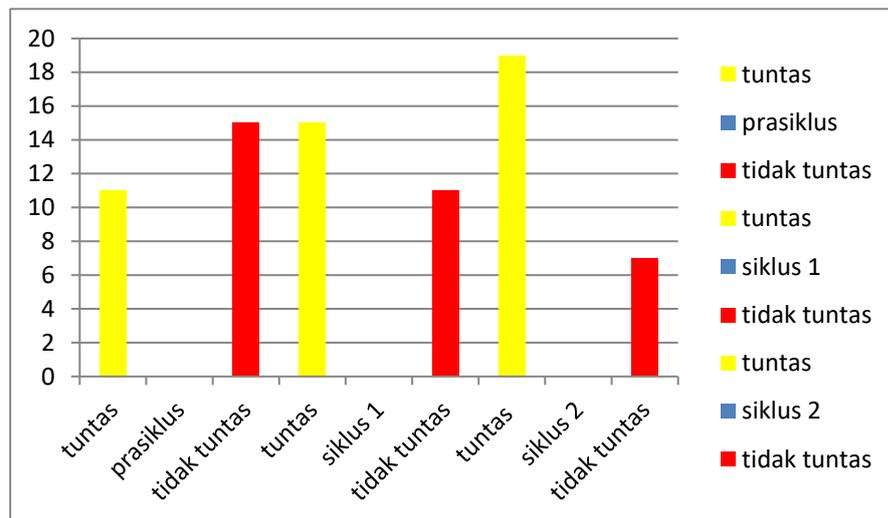
Selanjutnya, pada pelaksanaan siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 50,97 dengan nilai tertinggi 61 dan nilai terendah 42. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 15 siswa (58%), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 11 siswa (42%). Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, dengan rata-rata nilai mencapai 57,04, nilai tertinggi 65, dan nilai terendah 44. Pada tahap ini, sebanyak 19 siswa (73%) berhasil mencapai ketuntasan, dan hanya 7 siswa (27%) yang belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Berdasarkan data yang telah disajikan, rekapitulasi nilai dari tahap pra-siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam capaian ketuntasan belajar peserta didik. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berkontribusi secara positif dalam meningkatkan kreativitas siswa, khususnya

dalam membuat gambar dekoratif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

Kemajuan tersebut terlihat jelas dari hasil evaluasi peserta didik pada akhir pelaksanaan siklus II. Adapun rincian persentase ketuntasan belajar peserta didik pada setiap tahapan pembelajaran disajikan melalui grafik berikut:

**Grafik 4. 4 Persentase Hasil Ketuntasan Peserta Didik Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2**



Berdasarkan gambar grafik rekapitulasi persentase ketuntasan peserta didik pada tahapan pra-siklus, siklus I, dan siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari tahap ke tahap. Pada tahap pra-siklus, peserta didik yang mencapai ketuntasan hanya berjumlah 11 orang dari 26 siswa atau sebesar 42%, sementara yang belum tuntas sebanyak 15 orang (58%).

Selanjutnya, pada siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 15 orang (58%), dan yang belum tuntas sebanyak 11 orang (42%). Kemudian, pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan, di mana 19 orang siswa (73%) berhasil mencapai ketuntasan, dan hanya 7 orang siswa (27%) yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

### **C. PEMBAHASAN**

#### **1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong**

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 77 Rejang Lebong, diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa dalam menggambar dekoratif pada mata pelajaran SBDP sebelum diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* masih tergolong sangat rendah. Hal ini terlihat dari berbagai permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung. Seperti yang telah diuraikan pada bagian latar belakang, hasil karya gambar siswa cenderung seragam atau mirip satu sama lain, unsur-unsur rupa dalam gambar dekoratif belum

dikombinasikan secara maksimal, serta siswa belum mampu mengekspresikan ide dan kreativitasnya dalam bentuk visual. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum variatif dan kurang menarik, sehingga minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pun masih rendah.

Pendapat tersebut juga sesuai dengan pendapat Hurlock dalam penelitiannya bahwa rendahnya kreativitas menggambar dekoratif disebabkan dari beberapa hal seperti waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan, cara mendidik anak, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.<sup>67</sup> Menurut Munandar terdapat dua faktor yang mempengaruhi kurangnya kreativitas siswa dalam menggambar yaitu faktor internal dan faktor eksternal di mana faktor internal merupakan faktor yang terdapat pada diri individu tersebut serta faktor eksternal meliputi kebebasan waktu dan kesempatan, adanya dorongan-dorongan, dan melakukan kegiatan kreatif.<sup>68</sup>

Tidak hanya itu menurut Liver, Skyper dan waitress font juga mengungkapkan beberapa faktor yang cenderung dapat menghambat kreativitas menggambar dari anak yaitu tekanan dari teman sebaya dan menuntut komformitas, tekanan terhadap pernyataan dan eksplorasi, penekanan lebih dilakukan pada perilaku mendengar mengikuti petunjuk,

---

<sup>67</sup> Diajeng Nilam Resasmita, —Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Plastisin Pada Siswa Sekolah Dasar, no. I (2017): hlm. 6-7.

<sup>68</sup> Lesvita Ghita Swarantika, “mengembangkan kreativitas menggambar melalui penggunaan metode ekspresi bebas pada anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 1 Bandar Lampung”, skripsi, 2022

budaya berorientasi sukses yang membuat anak tidak berani mengambil resiko dengan pendekatan baru. Hal ini membuat anak-anak menjadi takut untuk bertindak.<sup>69</sup>

Dan terbukti pada hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yang mana dari 26 siswa hanya 11 orang siswa yang memiliki kriteria kreativitas secara optimal. Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa membuat gambar dekoratif sebelum menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran SBDP di kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong.

## **2. Bagaimana Kreativitas Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong.**

Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif dapat meningkat setelah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dilaksanakan dalam pembelajaran dengan dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian melalui model pembelajaran *Discovery Learning* secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif. Ini dapat dilihat dari kegiatan pra siklus siklus 1, siklus 2 yang

---

<sup>69</sup> R A Darul and Hikmah Jepara, —Pengembangan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak ( Studi Komparatif Tk Sekar Jepara & Ra Darul Hikmah Jepara,| Jurnal Tarbawi 15, no. 1 (2018): h. 22.

terjadi peningkatan kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif anak yang cukup signifikan.

Sejalan dengan yang dikatakan oleh Hmelo-Silver Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.<sup>70</sup> Ada juga pendapat dari *Csikszentmihalyi* Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang diberikan kesempatan untuk mengalami flow (keadaan di mana mereka merasa terlibat dan termotivasi dalam melakukan aktivitas) memiliki kemampuan kreatif yang lebih tinggi.<sup>71</sup>

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu pendekatan yang dapat mendorong peningkatan kreativitas siswa. Sesuai dengan pendapat Jerome Bruner, model ini membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui proses menemukan sendiri konsep-konsep yang sedang dipelajari.<sup>72</sup> Serta pendapat dari Ausubel bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kreatif dengan cara

---

<sup>70</sup> Novrita mulya rosa, anik pujianti, “pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berfikir kreatif”, jurnal formatif, 2016.

<sup>71</sup> Hasmyati, Nur Indah Atifah Anwar, Muhammad Rhessa, Muflih Wahid Hamid, “Hubungan Antara *Emotional Autonomy* Dengan Flow Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan”, JURNAL PSIKOLOGI JAMBI, VOLUME 07, NO. 02, OKTOBER 2022 : 10-22.

<sup>72</sup> Dian Nafisaa, Wardonob, “Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”, PRISMA 2019.

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengorganisir dan mengintegrasikan pengetahuan yang telah dipelajari.<sup>73</sup>

Sependapat dengan Jerome Bruner dan Ausubel, Kusumaningrum dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar dekoratif dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan sendiri konsep-konsep yang sedang dipelajari.<sup>74</sup>

Dari beberapa pendapat di atas memang benar bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas. Dilihat langsung dari penerapan model *Discovery Learning* di kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong dimana model ini membuat anak dapat menemukan sendiri konsep-konsep, ide-ide baru dan solusi atas masalah yang ditemukan saat membuat gambar dekoratif. Kemampuan imajinasi yang tinggi memicu kreativitas anak yang beragam, anak lebih inovatif lagi dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

- a. Selama dilaksanakan siklus 1, dari observasi terlihat masih ada siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tercermin dari sikap mereka yang kurang bersemangat dan kurang memperhatikan

---

<sup>73</sup> Nichen Irma Cintia, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni, "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa", *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan* - Vol. 32 No. 1 April 2018.

<sup>74</sup> Hasto Utomo, Tri Saptuti Susiani, Moh Salimi, "Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran SBdP Materi Gambar Dekoratif Kelas III SD", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 12 Nomor 1 Tahun 2024

penjelasan guru. Pembelajaran kreativitas membuat gambar dekoratif pada siswa kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong menunjukkan peningkatan Melalui penggunaan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran. Dapat diketahui bahwa nilai siswa mengalami peningkatan pada siklus 1 dibandingkan pada kondisi awal peningkatan kreativitas membuat gambar dekoratif meningkat sebanyak data-data yang telah didapatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pada tiap-tiap siklus sangat beragam terlebih kekurangan atau kelemahannya. Pada siklus 1 keberhasilan ditunjukkan dari nilai rata-rata kriteria kreativitas membuat gambar anak yang meningkat Dari hasil observasi awal dengan nilai 21,08% menjadi 50,97% dengan beberapa indikator anak sudah menunjukkan perkembangannya yaitu sudah mampu :

1. Mengidentifikasi bentuk dan warna: Anak sudah mampu mengidentifikasi bentuk dan warna yang berbeda-beda dan dapat menggunakannya dalam membuat gambar dekoratif.
2. Menggunakan alat dan bahan: Anak sudah mampu menggunakan alat dan bahan yang berbeda-beda, seperti pensil, krayon, dan cat air, untuk membuat gambar dekoratif.
3. Membuat gambar sederhana: Anak sudah mampu membuat gambar sederhana, seperti gambar bunga, daun, dan binatang, dengan menggunakan bentuk dan warna yang berbeda-beda.
4. Menunjukkan kreativitas: Anak sudah mampu menunjukkan kreativitas dalam membuat gambar dekoratif, seperti dengan menggunakan warna dan bentuk yang unik dan berbeda-beda.

Dalam siklus 1 ini juga masih kurangnya kreativitas anak dalam membuat gambar dekoratif menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* seperti : 1. Kurangnya variasi warna dan bentuk: Anak masih menggunakan warna dan bentuk yang sama dalam membuat gambar dekoratif. 2. Kurangnya detail dalam gambar: Anak masih belum mampu membuat gambar dekoratif yang memiliki banyak detail. 3. Kurangnya kreativitas dalam menggambar: Anak masih belum mampu menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam membuat gambar dekoratif. 4. Kurangnya gaya menggambar yang khas: Anak masih belum mampu mengembangkan gaya menggambar yang khas dan unik.

Hal ini dikarenakan juga masih kurangnya pengalaman siswa terhadap peristiwa kreativitas serta model pembelajaran terbilang baru sehingga belum terbiasa dan belum terlalu memahami proses kerja dalam belajar. Dengan beberapa masalah di atas sehingga peneliti merasa perlunya tindakan lanjutan dengan melakukan pelaksanaan siklus 2.

- b. Selanjutnya Pada siklus kedua di sini sudah terlihat sangat jelas perkembangan anak baik dari nilai rata-rata kriteria kreativitas membuat gambar anak yang sudah mencapai nilai rata-rata 57,04% yang mana berkembang sesuai harapan titik di sini anak sudah sangat mampu :
1. Membuat gambar dekoratif yang lebih kompleks: Anak sudah mampu membuat gambar dekoratif yang lebih kompleks, seperti gambar yang memiliki banyak detail dan warna.
  2. Menggunakan teknik menggambar yang lebih variatif: Anak sudah mampu menggunakan teknik menggambar

yang lebih variatif, seperti teknik gradasi warna, teknik tekstur, dan teknik lainnya. 3. Menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi: Anak sudah mampu menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dalam membuat gambar dekoratif, seperti dengan menggunakan warna dan bentuk yang unik dan berbeda-beda. 4. Mengembangkan gaya menggambar yang khas: Anak sudah mampu mengembangkan gaya menggambar yang khas dan unik, yang mencerminkan kepribadian dan kreativitasnya.

Pada siklus kedua ini terjadi peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBDP dalam menggambar dekoratif. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* membawa perubahan pada kreativitas siswa kelas 4 dalam membuat gambar dekoratif. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siswa yang mengalami peningkatan, siswa mampu memenuhi aspek-aspek penilaian dalam memenuhi kriteria kreativitas.

Dari pendapat di atas bisa dilihat tentang kelebihan dari metode pembelajaran *Discovery Learning* serta pengamatan langsung di siklus 2 memang terlihat bahwa penerapan model ini sangat berpengaruh kepada peningkatan kreativitas siswa dalam hal membuat gambar dekoratif yang dimana model ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide dan konsep dalam membuat gambar dekoratif. Model ini juga mampu meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreativitas siswa, model ini dapat membantu meningkatkan kemampuan keterampilan menggunakan warna dan tekstur yang menarik. Serta mampu membantu siswa untuk percaya diri

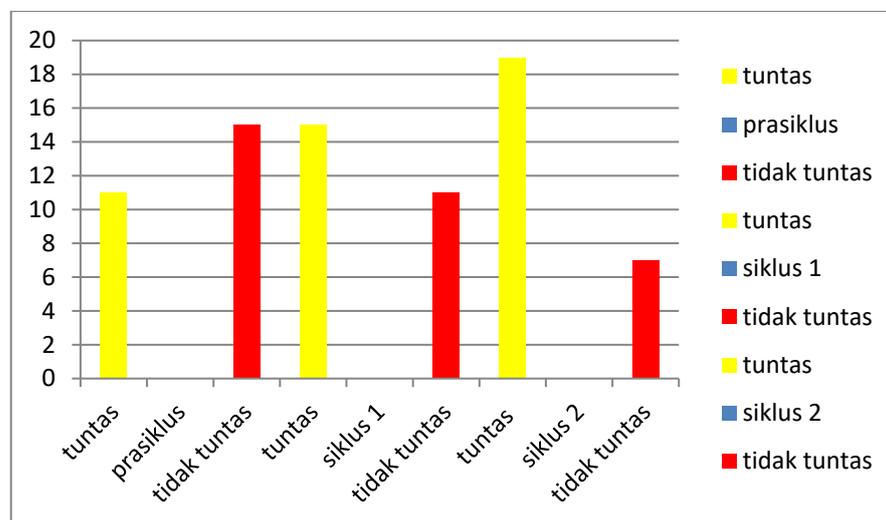
dan mandiri serta mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide baru yang disalurkan lewat sebuah gambar dari hal itulah dikatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* mampu mendorong siswa untuk lebih kreatif dan meningkatnya kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif.<sup>75</sup>

Dari pendapat di atas bisa dilihat tentang kelebihan dari metode pembelajaran *Discovery Learning* serta pengamatan langsung di siklus 2 memang terlihat bahwa penerapan model ini sangat berpengaruh kepada peningkatan kreativitas siswa dalam hal membuat gambar dekoratif yang dimana model ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide dan konsep dalam membuat gambar dekoratif. Model ini juga mampu meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreativitas siswa, model ini dapat membantu meningkatkan kemampuan keterampilan menggunakan warna dan tekstur yang menarik. Serta mampu membantu siswa untuk percaya diri dan mandiri serta mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide baru yang disalurkan lewat sebuah gambar dari hal itulah dikatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* mampu mendorong siswa untuk lebih kreatif dan meningkatnya kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif.

---

<sup>75</sup> Siti Khasinah, “*Discovery Learning*: Definisi, Sintaksis, Keunggulan Dan Kelemahan”, *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 11 No. 3 Juli-Setember 2021

**Grafik 1 Hasil Akhir Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2**



Selanjutnya dapat dilihat dari grafik di atas yang menunjukkan meningkatnya kreativitas membuat gambar dekoratif siswa pada mata pelajaran SBDP di SDN 77 Rejang Lebong dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Yang mana model pembelajaran *Discovery Learning* ini dapat mempermudah anak untuk berkreaitivitas dalam menggambar. Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas membuat gambar dekoratif dengan cara menemukan sendiri konsep-konsep yang sedang dipelajari, seperti konsep warna, bentuk, dan tekstur.<sup>76</sup>

Sedangkan menurut Oemar Hamalik berpendapat bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu siswa meningkatkan

<sup>76</sup> Virda angraeni, “pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media live worksheet terhadap hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran biologi kelas X di SMA N 1 Punggur”, Skripsi, 2022

keaktivitas membuat gambar dekoratif dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan sendiri teknik-teknik menggambar dekoratif.<sup>77</sup> Serta M. Sobry Sutikno juga berpendapat bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas membuat gambar dekoratif dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengorganisir dan mengintegrasikan pengetahuan yang telah dipelajari tentang gambar dekoratif.<sup>78</sup>

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menekankan pada pengembangan Imajinasi, SBdP memungkinkan anak untuk mengekspresikan imajinasi mereka melalui berbagai bentuk seni, seperti menggambar, melukis, atau membuat kerajinan tangan. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif, Melalui SBdP, anak-anak diajarkan untuk berpikir di luar kotak, mencari solusi kreatif, dan mengembangkan kemampuan berpikir divergen. Mengembangkan Kemampuan Ekspresi, SBdP membantu anak-anak mengembangkan kemampuan ekspresi diri melalui berbagai bentuk seni, sehingga mereka dapat mengekspresikan perasaan dan ide-ide mereka dengan lebih baik. Meningkatkan Kepercayaan Diri, Dengan membuat karya seni, anak-anak dapat merasa bangga dengan hasil karya mereka, sehingga meningkatkan kepercayaan

---

<sup>77</sup> Fitra Andayani Bahir, Inanna, Muhammad Hasan, Thamrin Tahir, Rahmatullah, "Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik", *Indonesian Journal of Social and Educational Studies* Vol.1, No.1, 2020.

<sup>78</sup> Alvira Oktavia Safitri, Puji Ayu Handayani, Vioreza Dwi Yuniarti, Prihantini, "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022.

diri dan motivasi untuk terus berkarya. Dan Mengembangkan Kemampuan Problem-Solving, SBdP dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan problem-solving dengan mencari solusi kreatif untuk tantangan yang dihadapi dalam proses berkarya.<sup>79</sup>

Oleh karena itu, pembelajaran SBdP dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak sekaligus membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan kreativitas, khususnya dalam membuat gambar dekoratif, guru dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Melalui penerapan model ini, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran dengan mengaitkan pengalaman pribadi mereka dengan isi pembelajaran, terutama dalam konteks mata pelajaran SBdP.

---

<sup>79</sup> Atik Nurhayati, Evy Fitria , Septy Nurfadhillah, “Peran Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Di SDS Islam Harapan Ibu School”, Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Volume 2, Nomor 3, November 2020.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan pembahasan di SDN 77 Rejang Lebong pada tindakan Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2 maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas membuat gambar dekoratif siswa pada mata pelajaran SBDP. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan indikator-indikator.

1. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran SBDP kelas IV SDN 77 Rejang Lebong dilakukan melalui enam langkah sistematis, yaitu pemberian stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan. Setiap tahap dirancang untuk mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, menggali ide secara mandiri, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses mencipta gambar dekoratif.
2. Kreativitas siswa dalam membuat gambar dekoratif menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan model *Discovery Learning*. Pada tahap pra-siklus, hanya 11 dari 26 siswa (42%) yang memenuhi indikator kreativitas seperti orisinalitas, keluwesan, dan variasi ide. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 15 siswa (58%), yang mulai berani bereksplorasi dalam motif dan komposisi.

Kemudian pada siklus II, tercapai peningkatan maksimal dengan 19 siswa (73%) yang mampu menghasilkan karya lebih kompleks, unik, dan menarik baik dari segi bentuk, warna, maupun keutuhan visual karya. Hal ini membuktikan bahwa Discovery Learning efektif dalam mengembangkan potensi kreatif siswa secara nyata dan bertahap. Indikator dalam kreativitas anak yang diperoleh dari setiap siklusnya.

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi Guru, Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar dekoratif. Guru juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan sendiri konsep-konsep yang sedang dipelajari.
2. Bagi Siswa, Siswa dapat meningkatkan kreativitasnya dalam menggambar dekoratif dengan cara mengeksplorasi dan menemukan sendiri konsep-konsep yang sedang dipelajari. Siswa juga dapat berlatih menggambar dekoratif secara teratur untuk meningkatkan kemampuan kreatifnya.
3. Bagi Peneliti Lain, Peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjutan tentang penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar dekoratif. Peneliti

lain juga dapat melakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran lainnya dalam meningkatkan kreativitas siswa.

4. Bagi Sekolah, Sekolah dapat menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai untuk mendukung penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar dekoratif. Sekolah juga dapat menyediakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Afa Abida Fadilah. Darodjat, “kreativitas guru PAI dalam penggunaan media pembelajaran di SMK Negeri 1 Purwokerto”, *Jurnal Study Islam*, Volume 1, No 2, Agustus, 2020.
- Angraeni, Virda, “pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media live worksheet terhadap hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran biologi kelas X di SMA N 1 Punggur”, Skripsi, 2022
- Annisa, Rizta Noor, “Pengembangan Modul Pembelajaran Gambar Dekoratif Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Muntilan Tahun Pelajaran 2016/ 2017”, Skripsi.
- Arbaini , Wiwin, “Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa melalui Reinforcement di SMPN Terbuka 3 Rejang Lebong,” *El-Ghiroh: Jurnal Studi Keislaman* 18, no. 2 (2020)
- Azizah, Aulia, Sulistyowati, M. Syabrina, “Pendampingan Pembuatan Karya Seni Dekoratif Untuk Membuat Suatu Keindahan Dalam Bentuk Karya Siswa Kelas Iii Mi Ar-Raudhah Kereng Pangsi”, *Jurnal Pengabdian Mandiri* Vol.2, No.11, Nopember 2023.
- Azizah, Aulia, Sulistyowati, M. Syabrina, “Pendampingan Pembuatan Karya Seni Dekoratif Untuk Membuat Suatu Keindahan Dalam Bentuk Karya Siswa Kelas III Mi Ar-Raudhah Kereng Pangsi”, *Jurnal Pengabdian Mandiri*, Vol.2, No.11, Nopember 2023.
- Bahir, Fitra Andayani, Inanna, Muhammad Hasan, Thamrin Tahir, Rahmatullah, “Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”, *Indonesian Journal of Social and Educational Studies* Vol.1, No.1, 2020.
- Basrowi, Suwandi. *Prosedur Pendidikan Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia. 200%),
- Batubara, A. K. (2012). Membangun kreativitas pustakawan di perpustakaan. *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 5(02), 40-51.
- Cintia, Nichen Irma, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni, “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa”, *Perspektif Ilmu Pendidikan* - Vol. 32 No. 1 April 2018.
- Depdiknas, *Kurikulum Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Depdiknas), 36
- Dewi, Kartini Putri, Rd. Muhammad Deza Pratama, Siti Aisyah, Syahrial, Silvina Noviyanti, “Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 4, Nomor 3 Tahun 2022.

- Dian Nafisaa, Wardonob, "Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa", PRISMA 2019.
- Diem, A. F. (2012). Wisdom of the locality (sebuah kajian: kearifan lokal dalam arsitektur tradisional Palembang). Berkala Teknik, 2(4).
- Fatmawati Fatmawati," Kreativitas Dan Intelegensi ", Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), Vol. 4, Nomor. 5, 2022
- Fauziyah, R. (2021). Rancangan Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Fauziyah, Rizka, "Rancangan Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar", Tahun 2021.
- Febtiansyah, D. (2019). Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Membuat Karya Dekoratif. *Joyful Learning Journal*, 8(2),
- Febtiansyah, Danang. "Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Di
- Fitriani, Yulianti, "Kreativitas sebagai model pembelajaran", Jurnal Ritme, Volume 1, No 1, 2015.
- Garet H.Laudon, Gina M. Deininger, "Respon Fisiologis Saat Berfikir Divergen ", Jurnal Ilmu Perilaku Dan Otak, Vol.6, No.1. 22 Januari 2016
- Hariana, Kadek, Rizal Rizal, Surahman Surahman, Sisriawan Lapasere, Muhammad Aqil," Konstruktivisme Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Problematika Pendidikan Seni Anak", Edutech Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial, Volume 8, Nomor 1, Tahun 2022
- Hariyantini, Made Rian, Gede Suwindia, Made Ari Winangun, "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Educatio, Vol. 11, No. 1, 2025.
- Hartiti, Tri, Pengaruh Tandur Terhadap Kreativitas Pada Pembelajaran Matematika Berdasarkan Gender Siswa SD Kelas V Di Gugus Diponegoro Kota Salatiga, (Yogyakarta: Universitas Kristen Surya Wacana, skripsi),
- Hasmyati, Nur Indah Atifah Anwar, Muhammad Rhesa, Muflih Wahid Hamid, "Hubungan Antara *Emotional Autonomy Dengan Flow Akademik* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan", Jurnal Psikologi Jambi, Volume 07, No. 02, Oktober 2022.
- Iwantoro , Suriadi Rahmat , Abdul Haris, "*Discovery Learning* sebagai Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pasca Pandemi Covid-19", Journal Of Islamic Education, Vol. 7 No. 2 November 2022

- Joyce, Bruce dan Marsha Weil, *Models of Teaching*, ed. ke-3 (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1986),
- Kainama, F., Johannes, N. Y., & Mahananingtyas, E. (2023). Penerapan Model *Discovery Learning* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd Inpres 48 Ambon. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*.
- Kainama, Fella, Nathalia Yohana Johannes, Elsinora Mahananingtyas, "Penerapan Model *Discovery Learning* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sd Inpres 48 Ambon", *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, Vol 11, No.1, April 2023.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019), QS. Al-Mujādilah: 11.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Seni Budaya: Buku Siswa Kelas VII SMP/MTs*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017),
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta: Kemdikbud.
- Khasinah, S. (2021). *Discovery Learning*: definisi, sintaksis, keunggulan dan kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3).
- Khasinah, Siti, "Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan Dan Kelemahan", *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 11 No. 3 Juli-Setember 2021
- Kinanti, Villa Dwi," Penggunaan Model Pembelajaran Ctl Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Kelas 3 Miss Al Hidayah", *SEMNASFIP*, 2024
- Kumalasari, Widya Sinta," Kreativitas Karya Dekoratif Siswa Dalam Pembelajaran Project Based Learning Pada Kelas 4 SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus", *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, Vol. 6, Nomor. 1, 2024
- Kurniasih, Imas, & Sani Berlin, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2015).
- Lestari, Novi Ayu, Putut Wisnu Kurniawan, Ozi Hendratama, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Kehidupan Masyarakat Praaksara Indonesia Kelas X IPS di SMA Gajah Mada", 01 September 2023

- Lismayani, “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery* dan Gaya Kognitif Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 24 Kerinci”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Mei 2023.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011).
- Mareza, Lia, “Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum bagi Anak Berkebutuhan Khusus”, *Jurnal Scholaria*, Volume 7, No 1, Tahun 2017.
- Mu'alimin dan rahmat arofah hari cahyadi, penelitian tondakan kelas teorri dan praktik (pasuruan: ganding, 2014),
- Mukaramah, Mely, Rika Kustina, dan Rismawati, “Menganalisis Kelebihan Dan Kekurangan Model *Discovery Learning* Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, n Volume 1, Nomor 1, September 2020
- Mulyati, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode *Students' Team Achievement Division (STAD)*”, *Jurnal Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan*, Volume VI No. 1 September 2019.
- Munandar, Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*, (Jakarta: Gramedia, 1999),
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan lokal dalam perspektif budaya Kota Semarang. *Gema keadilan*, 5(1).
- Noresy, M. A., Murtiyoso, O., & Mujiyono, M. (2016). Ilustrasi Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut Dalam Karya Lukis Dekoratif Pada Media Kulit Kayu. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 5(1).
- Nu'man, Mulin, “Eksplorasi Berfikir Kreatif Melalui *Discovery Learning Bruner*”, *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 20, No. 1, 2020.
- Nurgiyantoro, Burhan, Gunawan Dan Marzuki, “*Statistik Terapan : Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*”, Gadjah Mada University Press, 2012: 64.
- Nurhayati, Atik. Evy Fitria , Septy Nurfadhillah, “Peran Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Di Sds Islam Harapan Ibu *School*”, *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Volume 2, Nomor 3, November 2020.
- Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong pada tanggal 10 maret 2025, dengan metode pengamatan langsung terhadap 26 siswa.
- Pane dan Dasopang, “belajar dan pembelajaran”, *jurnal Fitrah*, Volume 3, No 2, Tahun 2017.
- Purnama, Dewi. and Sutarto, *Model Pembelajaran Dan Karakter Inklusif Sikap Moderat Dalam Beragama*, 2022.

- Purwyantoro, Yulian, " Toko Begawan Minta Raga Cerita Arjuna Wiwaha Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan", Skripsi, 2016
- Putra, Maulana Dias, Wiyanto Wiyanto, Suharto Linuwih, "The Effect Of Discovery Learning On 21st Century Skills For Elementary School Students ", Journal Of Primary Education , Vol.9 , No. 2, 2020
- R A Darul and Hikmah Jepara, —Pengembangan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak ( Studi Komparatif Tk Sekar Jepara & Ra Darul Hikmah Jepara,|| Jurnal Tarbawi 15, no. 1 (2018).
- Rahayu, Sri, “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan model *Scramble* Dalam Pembelajaran Ips Kelas IV SD”, (Pontianak: Universitas Tanjungpura,2012),
- Ramli, Hartati, “Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Matematika”, Paradigma Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora, Vol. 1, No. 1, 2020
- Resasmita, Diajeng Nilam, —Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Plastisin Pada Sisw Sekolah Dasar|| 93, no. I (2017):
- Rosa, Novrita mulya, anik pujianti, “pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berfikir kreatif”, jurnal formatif, 2016.
- Safitri, Alvira Oktavia. Puji Ayu Handayani, Vioreza Dwi Yunianti, Prihantini, “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD”, Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022.
- Sani, Kurniasih, Model Pembelajaran *Discovery Learning*, dalam Heryani & Setialesmana (eds.), *Rekonstruksi Strategi Pembelajaran* (Jakarta: [Penerbit], 2017),
- Setyowati, W. T., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2018). Penggunaan Model Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Gambar dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Muatan IPA Tema 7" Peristiwa Dalam Kehidupan" Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 2(2).
- Siswanto, “Penanaman Karakter Religius Melalui Metode Pembiasaan,” *Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2020).
- Sugiyono, “Analisis Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *E Learning* Di Sekolah Dasar Negeri 3 Rasau Jaya”, Jurnal Belaindika, Volume 02 Nomor 02 Tahun 2020.
- Sunarto, M. F., & Amalia, N. (2022). Penggunaan model *Discovery Learning* guna menciptakan kemandirian dan kreativitas peserta didik. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21(1).

- Sunarto, Muhammad Fikri, “Penggunaan Model *Discovery Learning* Guna Menciptakan Kemandirian Dan Kreativitas Peserta Didik”, *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 21 Nomor 1 Januari 2022.
- Sund, dikutip dalam Roestiyah, *Pengertian dan Karakteristik Model Pembelajaran Discovery Learning*, Universitas Negeri Surabaya, 1998,
- Suprayitno,” Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Dekoratif Pada Siswa Di Sekolah Dasar”, *Jurnal PGSD*, Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014.
- Swarantika, Lesvita ghita, “mengembangkan kreativitas menggambar melalui penggunaan metode ekspresi bebas pada anak usia dini kelompok B di tk aisyyah 1 bandar lampung”, skripsi, 2022
- Trianto. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*.
- U. Elly Sapitri, Yudi Kurniawan, Emi Sulistri, "Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Kalor", *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, Volum 1, Nomor 2 September 2016.
- Utomo, Hasto, Tri Saptuti Susiani, Moh Salimi, “Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran SBdP Materi Gambar Dekoratif Kelas III SD”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 12 Nomor 1 Tahun 2024.
- Utomo, Mugi, “Penerapan Metode *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Biologi Materi Jamur Di Sma Negeri 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*
- Wahjudi, Eko, “Penerapan *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Ipa Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ix-Idi Smp Negeri 1 Kalianget”, *Jurnal Lentera Sains (Lensa)*, Volume 5 Jilid I Mei 2015.
- Wahyudi , Edi, “Pengembangan Model TABATA Training untuk Meningkatkan Kecepatan Renang 50 m Gaya Kupu-kupu,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 8, no. 4 (2022)
- Wijaya, Candra. dan Syahrums, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Medan: Citapustaka Media Perintis, 2013), Him. 39
- William, *Discovery Learning Cycle*, dalam jurnal *E-Learning*, 2007,
- Yasmin Putri Nur, Aida Fitri, Mislinawati, “Pengaruh Metode Demonstrasi Pada Meteri Gambar Dekoratif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Garot Aceh Besar”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, Vol.7 , No 4, November, 2022.



**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

---

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH**  
Nomor : ~~793~~ Tahun 2024  
Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

**Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;  
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;  
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;  
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;  
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;  
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.  
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup  
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

**Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Dwi Rama Denni tanggal 19 Desember 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi  
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 11 Juli 2024

**MEMUTUSKAN :**

**Menetapkan**  
**Pertama** : 1. **Dr. Edi Wahyudi ,M.Pd** **197303131997021001**  
2. **Rizki Yunita, M.TPd** **199306012023212048**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Dwi Rama Denni**  
N I M : **21591061**  
JUDUL SKRIPSI : **Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas 3 SDN 77 Rejang Lebong**

**Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

**Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

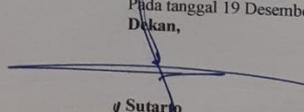
**Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

**Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

**Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

**Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
Pada tanggal 19 Desember 2024  
Dekan,

  
**Sutarno**

**Tembusan :**  
1. Rektor  
2. Bendahara IAIN Curup;  
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;  
4. Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL**  
**DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
*Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dwi Tunggal*

**SURAT IZIN**  
 Nomor: 503/210426039/IP/DPMPPTSP/IV/2025

**TENTANG PENELITIAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

Dasar : 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong  
 2. -- Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian Kepada

Nama / TTL	: DWI RAMADENNI
NIM	: 21591061
Program Studi/Fakultas	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH / TARBIYAH
Judul Proposal Penelitian	: <b>PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MEMBUAT GAMBAR DEKORATIF PADA MATA PELAJARAN SBDP SISWA KELAS 4 SDN 77 REJANG LEBONG</b>
Lokasi Penelitian	: SDN 77 REJANG LEBONG
Waktu Penelitian	: 2025-04-21 s/d 2025-07-21
Pernanggung Jawab	: DR. SAKUT ANSHORI, S.PD.I., M.HUM

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan / menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : C U R U P  
 Pada Tanggal : 21 April 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 KABUPATEN REJANG LEBONG**



**ZULKARNAIN, SH**  
 Pembina  
 NIP. 19751010 200704 1 001



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN.

### Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 77 REJANG LEBONG**  
*Alamat: Jalan Pembangunan, Kecamatan Curup Selatan*

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wahyuningasih, M. Pd  
NIP : 197003051993072001  
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 77 Rejang Lebong

Dengan menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Dwi Rama Denni  
NIM : 21591061  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Universitas/Institut : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

**BENAR** telah melakukan penelitian dan pengambilan data penelitian di SDN 77 Rejang Lebong untuk memperoleh data penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Pada Pembelajaran SBDP Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Curup, 12 Mei 2025  
Kepala Sekolah

  
Wahyuningasih, M. Pd  
NIP. 197003051993072001

### Lampiran 4 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**  
 FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

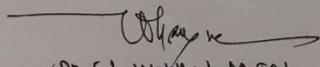
PADA HARI INI Kamis ..... JAM 08.10. TANGGAL 11 Juli.. TAHUN 2024  
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

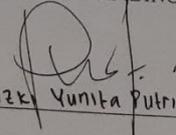
NAMA : Dwi Rama Denni  
 NIM : 21591061  
 PRODI : PGM  
 SEMESTER : 6 (Enam)  
 JUDUL PROPOSAL : Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas 3 SDN 17 Rejang Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
  - a. ....
  - b. ....
  - c. ....
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I  
  
 (Dr. Edi Wahyudi M. Pd)

CURUP, 11 Juli 2024  
 CALON PEMBIMBING II  
  
 (Rizki Yunita Putri M. TPA)

MODERATOR,

## Lampiran 5 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 1



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

---

### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

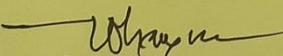
NAMA	: DWI RAMA DENNI
NIM	: 2191061
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: DR. EDI WAHYUDI M. M. TPD
DOSEN PEMBIMBING II	: RIZKI YUNITA PUTRI, M. TPD
JUDUL SKRIPSI	: Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SDN 77 Kejang Lebong
MULAI BIMBINGAN	: 7 - 3 - 2025
AKHIR BIMBINGAN	: 21 - 6 - 2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	07/03/2025	BAB 1	<i>[Signature]</i>
2.	13/03/2025	BAB 1	<i>[Signature]</i>
3.	18/03/2025	BAB 1-3	<i>[Signature]</i>
4.	16/04/2025	Penelitian	<i>[Signature]</i>
5.	15/05/2025	Revisi BAB II	<i>[Signature]</i>
6.	25/05/2025	Revisi BAB III	<i>[Signature]</i>
7.	27/05/2025	Revisi BAB IV	<i>[Signature]</i>
8.	3/06/2025	Revisi BAB IV	<i>[Signature]</i>
9.	19/06/2025	Revisi BAB V	<i>[Signature]</i>
10.	21/06/2025	Ke Ujian	<i>[Signature]</i>
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH  
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

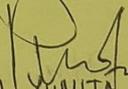
PEMBIMBING I,



DR. EDI WAHYUDI M. M. TPD  
NIP. 197303131997021001

CURUP, 21 Juni.....2025

PEMBIMBING II,



RIZKI YUNITA PUTRI, M. TPD  
NIP. 199306012023212048

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

## Lampiran 6 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 2



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

---

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: Dwi Rama Denni
NIM	: 21591061
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS	: TARBILYAH
PEMBIMBING I	: Dr. EDI WAHYUDI M., M.TPd
PEMBIMBING II	: RIZKI YUNITA PUTRI M.TPd
JUDUL SKRIPSI	: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MEMBUAT GAMBAR DEKORATIF PADA MATA PELAJARAN SBOD SISWA KELAS 3 SDN 77 PESANG LEGONG
MULAI BIMBINGAN	: 24-12-2024
AKHIR BIMBINGAN	: 10-6-2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	24/12	Revisi Bab I & II	[Signature]
2.	31/01/25	_____	[Signature]
3.	11/01/25	Revisi bab B	[Signature]
4.	25/7/25	Indikator Penalaran	[Signature]
5.	13/3/25	Revisi _____	[Signature]
6.	18/4/25	Revisi Penelitian	[Signature]
7.	15/5/25	Revisi Bab III	[Signature]
8.	22/5/25	_____	[Signature]
9.	27/5/25	Revisi Bab IV	[Signature]
10.	3/6/25	Revisi Bab V	[Signature]
11.	10/6/25	Revisi Bab VI	[Signature]
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

CURUP, 10 Juni ..... 2025

PEMBIMBING I,

[Signature]

Dr. EDI WAHYUDI M., M.TPd  
NIP. 197302131997021001

PEMBIMBING II,

[Signature]

RIZKI YUNITA PUTRI M.TPd  
NIP. 199306012023212048

## Lampiran 7 Modul Ajar

<b>Modul Ajar</b>	
<b>Instansi</b> : SD Negeri 77 Rejang Lebong <b>Kelas /Semester</b> : IV/1 <b>Mata Pelajaran</b> : Seni Rupa <b>Alokasi Waktu</b> : 2 JP x 35 Menit	
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Peserta didik dapat mengenal ragam hias dekoratif dengan benar.
<b>Asesmen Pembelajaran</b>	Asesmen Formatif
<b>Langkah-Langkah Pembelajaran</b>	<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan peserta didik menjawab salam dari guru.</li> <li>2. Siswa membaca doa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas.</li> <li>3. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi kehadiran atau absen.</li> <li>4. Guru mengecek semangat peserta didik dengan melakukan ice breaking.</li> <li>5. Siswa menjawab pertanyaan pematik yang disampaikan oleh guru untuk meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.             <ul style="list-style-type: none"> <li>•Tahukah kamu, indonesia memiliki banyak sekali seni dekoratif dengan motif yang sangat kaya?</li> <li>•Apa saja motif seni dekoratif yang kalian temui dilingkungan sekitar?</li> </ul> </li> <li>6. Kemudian guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu “ Seni Dekoratif”.</li> <li>7. Lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik hari ini.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mencatat dipapan tulis pengertian dan ciri-ciri seni dekoratif</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menjelaskan kepada siswa tentang seni dekoratif dan peserta didik memperhatikan secara seksama.</li> <li>3. Guru menjelaskan kepada peserta didik jenis-jenis seni dekoratif.</li> <li>4. Guru menunjukkna gambar yang termasuk kedalam jenis deni dekoratif dan siswa memperhatikan secara seksama.</li> <li>5. Guru melibatkan siswa dalam menyebutkan jenis dari seni dekoratif yang sering dilihat dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>6. Guru mengapresiasi setiap jawaban peserta didik</li> <li>7. Setelah selesai, guru membagikan lembar gambar seni dekoratif yang akan diwarnai oleh setiap peserta didik.</li> <li>8. Guru berkeliling melihat peserta didik mewarnai gambar seni dekoratif yang telah diberikan.</li> <li>9. Setelah selesai, guru meminta setiap peserta didik untuk mengumpulkan lembar gambar yang telah dikerjakan.</li> <li>10. uru menilai setiap lembar gambar dan mengapreasiasi setiap hasil dari tugas siswa, dan guru mengembalikan lembar gambar yang telah dinilai.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan evaluasi Berupa LKPD kepada siswa</li> <li>2. Guru dan peserta didik menyimpulkan isi pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>3. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebagai penutup pembelajaran.</li> <li>4. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>
<p><b>Media Pembelajaran</b></p>	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Papan Tulis</li> <li>2. Spidol</li> <li>3. Lembar Gambar</li> </ol>

### Lembar Observasi Prasiklus

Nama : Abizar Algifhary

Kelas : 4

#### Lampiran 8 Lembar Observasi Prasiklus

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri				√	
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.				√	
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.				√	
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif				√	
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	

	b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√	
<b>Jumlah</b>		26			
<b>Rata-rata</b>		1,8			
<b>Kriteria</b>		Tidak Baik			

**Keterangan :**

<b>Skala Penilaian</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor Penilaian</b>
Sangat Baik (SB)	Dibuat Sendiri Dan Membantu Orang Lain	5
Baik (B)	Di Buat Sendiri Tanpa Bantuan Orang Lain	4
Kurang Baik (C)	Dibantu Teman	3
Tidak Baik (TB)	Dibantu Guru Dan Teman	2
Sangat Tidak Baik (STB)	Dibantu Guru, Teman Dan Orang Tua	1

<b>Kategori</b>	<b>Bobot Skala</b>
Sangat Baik (SB)	4,01 – 5,00
Baik (B)	3,01 – 4,00
Kurang Baik (C)	2,01 – 3,00
Tidak Baik (TB)	1,01 – 2,00
Sangat Tidak Baik (STB)	0,01 – 1,00

Nama : Abyan Nandana

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri				√	
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.				√	
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar				√	
<b>Jumlah</b>			20				
<b>Rata-rata</b>			1,4				

<b>Kriteria</b>	Tidak Baik
-----------------	------------

Nama : Ahza Danis

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					√
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					√
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			14				
<b>Rata-rata</b>			1				

<b>Kriteria</b>	Sangat Tidak Baik
-----------------	-------------------

Nama : Aji Cakra Darma

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			16				
<b>Rata-rata</b>			1,1				

<b>Kriteria</b>	Tidak Baik
-----------------	------------

Nama : Amora

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri				√	
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.				√	
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif				√	
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			22				
<b>Rata-rata</b>			1,5				
<b>Kriteria</b>			Tidak Baik				

Nama : Andini

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					√
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					√
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			14				
<b>Rata-rata</b>			1				
<b>Kriteria</b>			Sangat Tidak Baik				

Nama : Asyha Ariqah Putri

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif			√		
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik				√	
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak				√	
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			30				
<b>Rata-rata</b>			2,1				

<b>Kriteria</b>	Kurang Baik
-----------------	-------------

Nama : Bagas Dwi Prasetyo

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			16				
<b>Rata-rata</b>			1,1				

<b>Kriteria</b>	Tidak Baik
-----------------	------------

Nama : Carryana Leni Amelia

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri				√	
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.				√	
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.				√	
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif				√	
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar				√	
<b>Jumlah</b>			32				
<b>Rata-rata</b>			2,2				

<b>Kriteria</b>	Kurang Baik
-----------------	-------------

Nama : Cheri Anindita K

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif				√	
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			18				
<b>Rata-rata</b>			1,2				

<b>Kriteria</b>	Tidak Baik
-----------------	------------

Nama : Cheryl Apuilina Harika

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar				√	

<b>Jumlah</b>	18
<b>Rata-rata</b>	1,2
<b>Kriteria</b>	Tidak Baik

Nama : Jingga Khumairah

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					√
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					√
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√

<b>Jumlah</b>	14
<b>Rata-rata</b>	1
<b>Kriteria</b>	Sangat Tidak Baik

Nama : Kayla Putri

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.				√	
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					√
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					√
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik				√	
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak				√	
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	

	b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar				√	
<b>Jumlah</b>		24				
<b>Rata-rata</b>		1,7				
<b>Kriteria</b>		Tidak Baik				

Nama : Luthfia Zahra Saliha

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri				√	
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.				√	
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.				√	
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif				√	
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik				√	
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak				√	
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	

	b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar				√	
<b>Jumlah</b>		26				
<b>Rata-rata</b>		1,8				
<b>Kriteria</b>		Tidak Baik				

Nama : Marsha Cantika

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik				√	
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak				√	
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain				√	
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik				√	
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√

	b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>		20				
<b>Rata-rata</b>		1,4				
<b>Kriteria</b>		Tidak Baik				

Nama : Muhammad Rafli F

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri				√	
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.				√	
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.				√	
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif				√	
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik				√	
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak				√	
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√

7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>			30				
<b>Rata-rata</b>			2,1				
<b>Kriteria</b>			Kurang Baik				

Nama : Nabilla Nur Rabbani

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					√
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					√
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√

7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			14				
<b>Rata-rata</b>			1				
<b>Kriteria</b>			Tidak Baik				

Nama : Nasila Niyazul Mirza

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif			√		
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik				√	
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak				√	
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain				√	

		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik				√	
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar				√	
<b>Jumlah</b>			38				
<b>Rata-rata</b>			2,7				
<b>Kriteria</b>			Kurang Baik				

Nama : Nayla Dwi Zahra

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif				√	
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik				√	
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak				√	
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√

		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			28				
<b>Rata-rata</b>			2				
<b>Kriteria</b>			Tidak Baik				

Nama : Rafaco Alfaro

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					√
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					√
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√

6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			14				
<b>Rata-rata</b>			1				
<b>Kriteria</b>			Sangat Tidak Baik				

Nama : Rania Divaio Arizal

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					√
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					√
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√

6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			14				
<b>Rata-rata</b>			1				
<b>Kriteria</b>			Sangat Tidak Baik				

Nama : Ridho Akbar Ramadhan

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					√
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					√
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√

		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					√
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar					√
<b>Jumlah</b>			14				
<b>Rata-rata</b>			1				
<b>Kriteria</b>			Sangat Tidak Baik				

Nama : Salsabila Aqista

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif					√
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					√
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					√

5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar				√	
<b>Jumlah</b>			18				
<b>Rata-rata</b>			1,2				
<b>Kriteria</b>			Tidak Baik				

Nama : Trizola Monalisa

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri					√
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.					√
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.				√	
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif				√	
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	

5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik				√	
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak				√	
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain				√	
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik				√	
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar				√	
<b>Jumlah</b>			28				
<b>Rata-rata</b>			2				
<b>Kriteria</b>			Tidak Baik				

Nama : Ryorya Assifah

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri				√	
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.				√	
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.				√	
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif				√	
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana				√	
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan				√	

5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik				√	
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak				√	
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain				√	
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik				√	
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar				√	
<b>Jumlah</b>			28				
<b>Rata-rata</b>			2				
<b>Kriteria</b>			Tidak Baik				

Nama : Callysta Aila

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri				√	
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya.				√	
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya					√
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema.					√
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya				√	
		b. Mengembangkan gambar dari referensi tetapi dengan modifikasi kreatif				√	
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana					√
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan					√

5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik					√
		b. Kerapian gambar yang dibuat anak					
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain					√
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik					√
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.				√	
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar				√	
<b>Jumlah</b>			18				
<b>Rata-rata</b>			1,2				
<b>Kriteria</b>			Tidak Baik				

**LEMBAR OBSERVASI PRASIKLUS KELAS 4**

No	Nama Anak	Jumlah Nilai	Kriteria
1.	Abizar Alqifhary	26	Tidak Baik
2.	Abyan Nandana	20	Tidak Baik
3.	Ahza Danis	14	Sangat Tidak Baik
4.	Aji Cakra Darma	16	Tidak Baik
5.	Amora	22	Tidak Baik
6.	Andini	14	Sangat Tidak Baik
7.	Asyha Ariqah Putri	30	Kurang Baik
8.	Bagas Dwi Prasetyo	16	Tidak Baik
9.	Carryana Leni Amelia	32	Kurang Baik
10.	Cheri Anindita K	18	Tidak Baik
11.	Cheryl Apuilina Harika	18	Tidak Baik
12.	Jingga Khumairah	14	Sangat Tidak Baik
13.	Kayla Putri	24	Tidak Baik
14.	Luthfia Zahra Suliha	26	Tidak Baik
15.	Marsha Cantika	20	Tidak Baik
16.	Muhammad Rafli F	30	Kurang Baik
17.	Nabilla Nur Rabbani	14	Sangat Tidak Baik
18.	Nasila Niyatul Mirza	38	Kurang Baik
19.	Nayla Dwi Zahra	28	Tidak Baik
20.	Rafaco Alvaro	14	Sangat Tidak Baik

21.	Rania Divaio Arizal	14	Sangat Tidak Baik
22.	Ridho Akbar Ramadhan	14	Sangat Tidak Baik
23.	Salsabila Aqista	18	Tidak Baik
24.	Trizola Monalisa kurang	22	Tidak Baik
25.	Ryorya Assifah	28	Tidak Baik
26.	Callysta Aila	18	Tidak Baik
<b>Jumlah</b>		<b>548</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>21,07</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Tidak Baik</b>	

Keterangan :

<b>Bobot Skala</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
81 – 100	Sangat Baik (SB)	Tuntas
61 – 80	Baik (B)	Tuntas
41 – 60	Kurang Baik (KB)	Tuntas
21 – 40	Tidak Baik (TB)	Tidak Tuntas
10 – 20	Sangat Tidak Baik (STB)	Tidak Tuntas

### Lembar Observasi Siklus 1

Nama : Abizar Alqifhary

Kelas : 4

Lampiran 9 Lembar Observasi Siklus 1

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Penilaian</b>				
			<b>SB</b>	<b>B</b>	<b>KB</b>	<b>TB</b>	<b>STB</b>
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya	√				
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema	√				
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		

		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak	√				
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√				
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			53				
<b>Rata-rata</b>			3,7				
<b>Kriteria</b>			Baik				

Nama : Abyan Nanda

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				

		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√				
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			56				
<b>Rata-rata</b>			4				
<b>Kriteria</b>			Baik				

Nama : Ahza Danis

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√				
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar	√				
<b>Jumlah</b>			54				
<b>Rata-rata</b>			3,8				
<b>Kriteria</b>			Baik				

Nama : Aji Cakra Darma

Kelas : 4----29

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>			42				
<b>Rata-rata</b>			3				
<b>Kriteria</b>			Kurang Baik				

Nama : Amora

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya	√				
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√				
		b. Kerapian gambar yang di buat anak	√				
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√				
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√				
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar	√				
<b>Jumlah</b>			61				
<b>Rata-rata</b>			4,3				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Andini

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	c. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√			
		d. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√		
<b>Jumlah</b>			51			
<b>Rata-rata</b>			3,6			
<b>Kriteria</b>			Baik			

Nama : Asyha Ariqah Putri

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya	√				
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak	√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√		
<b>Jumlah</b>			56			
<b>Rata-rata</b>			4			
<b>Kriteria</b>			Baik			

Nama : Bagas Dwi Prasetyo

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>			42				
<b>Rata-rata</b>			3				
<b>Kriteria</b>			Kurang Baik				

Nama : Carryana Leni Amelia

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>					54		
<b>Rata-rata</b>					3,1		
<b>Kriteria</b>					Baik		

Nama : Cheri Anindita K

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√		
<b>Jumlah</b>			52			
<b>Rata-rata</b>			3,7			
<b>Kriteria</b>			Baik			

Nama : Cheryl Apuilina Harika

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar	√			
<b>Jumlah</b>			54			
<b>Rata-rata</b>			3,8			
<b>Kriteria</b>			Baik			

Nama : Jingga Khumairah

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>					49		
<b>Rata-rata</b>					3,5		
<b>Kriteria</b>					Baik		

Nama : Kayla Putri

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√		
<b>Jumlah</b>			46			
<b>Rata-rata</b>			3,2			
<b>Kriteria</b>			Baik			

Nama : Lutfia Zahra Suliha

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>			53				
<b>Rata-rata</b>			3,7				
<b>Kriteria</b>			Baik				

Nama : Marsha Cantika

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>			47				
<b>Rata-rata</b>			3,3				
<b>Kriteria</b>			Baik				

Nama : Muhammad Rafli F

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>			46				
<b>Rata-rata</b>			3,2				
<b>Kriteria</b>			Baik				

Nama : Nabila Nur Rabbani

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√				
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>			47				
<b>Rata-rata</b>			3,3				
<b>Kriteria</b>			Baik				

Nama : Nasila Niyatul Mirza

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri	√				
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya	√				
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√				
		b. Kerapian gambar yang di buat anak	√				
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√				
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√				
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar	√				
<b>Jumlah</b>			59				
<b>Rata-rata</b>			4,2				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Nayla Dwi Zahra

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>					47		
<b>Rata-rata</b>					3,3		
<b>Kriteria</b>					Baik		

Nama : Rafaco Alvaro

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak	√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar	√			
<b>Jumlah</b>			54			
<b>Rata-rata</b>			3,8			
<b>Kriteria</b>			Baik			

Nama : Rania Divaio Arizal

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	C	K	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√				
		b. Kerapian gambar yang di buat anak	√				
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√				
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√				
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar	√				
<b>Jumlah</b>			61				
<b>Rata-rata</b>			4,3				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Ridho Akbar Ramadhan

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri			√		
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>					43		
<b>Rata-rata</b>					3		
<b>Kriteria</b>					Kurang Baik		

Nama : Salsabila Aqista

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>				53			
<b>Rata-rata</b>				3,7			
<b>Kriteria</b>				Baik			

Nama : Trizola Monalisa

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>					47		
<b>Rata-rata</b>					3,2		
<b>Kriteria</b>					Baik		

Nama : Ryorya Assifah

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>					52		
<b>Rata-rata</b>					3,7		
<b>Kriteria</b>					Baik		

Nama : Calliysta Aila

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>					46		
<b>Rata-rata</b>					3,2		
<b>Kriteria</b>					Baik		

#### LEMBAR OBSERVASI SIKLUS 1 KELAS 4

#### Model Pembelajaran Discovery Learning Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP

No	Nama Anak	L/P	Jumlah Nilai	Kategori	Tuntas / Tidak Tuntas
1.	Abizar Alqifhary	L	53	Baik	Tuntas
2.	Abyan Nandana	L	56	Baik	Tuntas
3.	Ahza Danis	L	54	Baik	Tuntas
4.	Aji Cakra Darma	L	42	Kurang Baik	Tuntas
5.	Amora	P	61	Sangat Baik	Tuntas
6.	Andini	P	51	Baik	Tuntas
7.	Asyha Ariqah Putri	P	56	Baik	Tuntas
8.	Bagas Dwi Prasetyo	L	56	Kurang Baik	Tuntas
9.	Carryana Leni Amelia	P	42	Baik	Tuntas
10.	Cheri Anindita K	P	54	Baik	Tuntas
11.	Cheryl Apuilina Harika	P	52	Baik	Tuntas
12.	Jingga Khumairah	P	54	Baik	Tuntas

13.	Kayla Putri	P	49	Baik	Tuntas
14.	Luthfia Zahra Suliha	P	46	Baik	Tuntas
15.	Marsha Cantika	P	53	Baik	Tuntas
16.	Muhammad Rafli F	L	46	Baik	Tuntas
17.	Nabilla Nur Rabbani	P	47	Baik	Tuntas
18.	Nasila Niyatul Mirza	P	59	Sangat Baik	Tuntas
19.	Nayla Dwi Zahra	P	47	Baik	Tuntas
20.	Rafaco Alvaro	L	54	Baik	Tuntas
21.	Rania Divaio Arizal	P	61	Sangat Baik	Tuntas
22.	Ridho Akbar Ramadhan	L	43	Baik	Tuntas
23.	Salsabila Aqista	P	53	Baik	Tuntas
24.	Trizola Monalisa	P	47	Baik	Tuntas
25.	Ryorya Assifah	P	52	Baik	Tuntas
26.	Callysta Aila	P	46	Baik	Tuntas
<b>Nilai tertinggi</b>			<b>61</b>		
<b>Nilai terendah</b>			<b>42</b>		
<b>nilai rata-rata kelas</b>			<b>50,96</b>		
<b>Jumlah siswa tuntas</b>			<b>15 (58%)</b>		
<b>Jumlah siswa tidak tuntas</b>			<b>11 (42%)</b>		

### Lembar Observasi Siklus 2

Nama : Abizar Alqifhary

Kelas : 4

Lampiran 10 Lembar Observasi Siklus 2

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri	√				
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya	√				
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√				
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>					61		
<b>Rata-rata</b>					4,3		
<b>Kriteria</b>					Sangat Baik		

Nama : Abyan Nanda

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri	√				
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya	√				
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak	√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar	√			
<b>Jumlah</b>			59			
<b>Rata-rata</b>			4,2			
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik			

Nama : Ahza Danis

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			

4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>					34		
<b>Rata-rata</b>					2,4		
<b>Kriteria</b>					Cukup		

Nama : Aji Cakra Darma

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			57				
<b>Rata-rata</b>			4				
<b>Kriteria</b>			Baik				

Nama : Amora

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>				54			
<b>Rata-rata</b>				3,8			
<b>Kriteria</b>				Baik			

Nama : Andini

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√				
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√				
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√				
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			61				
<b>Rata-rata</b>			4,3				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Asyha Ariqah Putri

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	C	KB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya	√				
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar	√				
<b>Jumlah</b>			61				
<b>Rata-rata</b>			4,3				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Bagas Dwi Prasetyo

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√				
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			60				
<b>Rata-rata</b>			4,2				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Carryana Leni Amelia

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya			√		
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>					44		
<b>Rata-rata</b>					3,1		
<b>Kriteria</b>					Baik		

Nama : Cheri Anindita K

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya	√				

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			59				
<b>Rata-rata</b>			4,2				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Cheryl Apuilina Harika

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>				56			
<b>Rata-rata</b>				4			
<b>Kriteria</b>				Baik			

Nama : Jingga Khumairah

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri	√				
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya	√				
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>				58			
<b>Rata-rata</b>				4,1			
<b>Kriteria</b>				Sangat Baik			

Nama : Kayla Putri

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			58				
<b>Rata-rata</b>			4,1				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Lutfia Zahra Suliha

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak	√				
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar	√				
<b>Jumlah</b>			58				
<b>Rata-rata</b>			4,1				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Marsha Cantika

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema	√				
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	c. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		d. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			58				
<b>Rata-rata</b>			4,1				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Muhammad Rafli F

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar	√				
<b>Jumlah</b>			58				
<b>Rata-rata</b>			4,1				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Nabila Nur Rabbani

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			59				
<b>Rata-rata</b>			4,2				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Nasila Niyatul Mirza

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>				57			
<b>Rata-rata</b>				4			
<b>Kriteria</b>				Baik			

Nama : Nayla Dwi Zahra

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema			√		
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya			√		

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif			√		
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana			√		
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>					45		
<b>Rata-rata</b>					3,2		
<b>Kriteria</b>					Baik		

Nama : Rafaco Alvaro

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri	√				
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya	√				
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema	√				
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>				60			
<b>Rata-rata</b>				4,2			
<b>Kriteria</b>				Sangat baik			

Nama : Rania Divaio Arizal

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya	√				

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√				
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			60				
<b>Rata-rata</b>			4,2				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Ridho Akbar Ramadhan

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif		√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan			√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik			√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak			√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain			√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik			√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.			√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar			√		
<b>Jumlah</b>			49				
<b>Rata-rata</b>			3,5				
<b>Kriteria</b>			Baik				

Nama : Salsabila Aqista

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri	√				
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya	√				
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema	√				
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya	√				

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana		√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√			
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			62				
<b>Rata-rata</b>			4,4				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Trizola Monalisa

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya	√				

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik	√				
		b. Kerapian gambar yang di buat anak	√				
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain	√				
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik	√				
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.	√				
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>				65			
<b>Rata-rata</b>				4,6			
<b>Kriteria</b>				Sangat Baik			

Nama : Ryorya Assifah

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			
3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya		√			

		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√				
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√				
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan	√				
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√			
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√			
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√			
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√			
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√			
<b>Jumlah</b>			59				
<b>Rata-rata</b>			4,2				
<b>Kriteria</b>			Sangat Baik				

Nama : Callysta Aila

Kelas : 4

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian				
			SB	B	KB	TB	STB
1.	Orisinalitas	a. Anak membuat gambar berdasarkan hasil pemikirannya sendiri		√			
		b. Keaslian hasil gambar anak yang tidak mencontoh gambar lainnya		√			
2.	Keberagaman Ide	a. Anak membuat gambar yang berbeda dari gambar lainnya		√			
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa tema		√			

3.	Inovasi	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan contoh-contoh lain yang berbeda dari gambar lainnya	√			
		b. Mengembangkan gambar dari contoh dengan modifikasi kreatif	√			
4.	Penyelesaian Masalah	a. Anak dapat mengatasi kesulitan menggambar bentuk dengan bentuk yang sederhana	√			
		b. Anak mampu mengembangkan alternatif solusi jika gambar tidak sesuai harapan		√		
5.	Estetika Dan Keindahan	a. Anak menggambar dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik		√		
		b. Kerapian gambar yang di buat anak		√		
6.	Keterhubungan Antar Elemen	a. Anak membuat gambar dengan menggunakan warna-warna yang sesuai satu sama lain		√		
		b. Mengatur penempatan elemen-elemen gambar (objek, ruang, garis) secara seimbang dan menarik		√		
7.	Penggunaan Teknik Dan Medium Baru	a. Anak membuat gambar menggunakan pola dan titik yang berbeda dengan gambar lainnya.		√		
		b. Anak membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik dalam menggambar		√		
<b>Jumlah</b>			49			
<b>Rata-rata</b>			3,5			
<b>Kriteria</b>			Baik			

#### LEMBAR OBSERVASI SIKLUS 2 KELAS 4

#### Model Pembelajaran Discovery Learning Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran SBDP

No	Nama Anak	L/P	Jumlah Nilai	Kategori	Keterangan
1.	Abizar Alqifhary	L	60	Sangat Baik	Tuntas
2.	Abyan Nandana	L	59	Sangat Baik	Tuntas
3.	Ahza Danis	L	57	Baik	Tuntas
4.	Aji Cakra Darma	L	54	Baik	Tuntas
5.	Amora	P	61	Sangat Baik	Tuntas
6.	Andini	P	61	Sangat Baik	Tuntas
7.	Asyha Ariqah Putri	P	60	Sangat Baik	Tuntas

8.	Bagas Dwi Prasetyo	L	44	Baik	Tuntas
9.	Carryana Leni Amelia	P	59	Sangat Baik	Tuntas
10.	Cheri Anindita K	P	56	Baik	Tuntas
11.	Cheryl Apuilina Harika	P	58	Sangat Baik	Tuntas
12.	Jingga Khumairah	P	58	Sangat Baik	Tuntas
13.	Kayla Putri	P	58	Sangat Baik	Tuntas
14.	Luthfia Zahra Suliha	P	58	Sangat Baik	Tuntas
15.	Marsha Cantika	P	59	Sangat Baik	Tuntas
16.	Muhammad Rafli F	L	57	Baik	Tuntas
17.	Nabilla Nur Rabbani	P	45	Baik	Tuntas
18.	Nasila Niyatul Mirza	P	60	Sangat Baik	Tuntas
19.	Nayla Dwi Zahra	P	60	Sangat Baik	Tuntas
20.	Rafaco Alvaro	L	49	Baik	Tuntas
21.	Rania Divaio Arizal	P	62	Sangat Baik	Tuntas
22.	Ridho Akbar Ramadhan	L	65	Sangat Baik	Tuntas
23.	Salsabila Aqista	P	59	Sangat Baik	Tuntas
24.	Trizola Monalisa kurang	P	56	Baik	Tuntas
25.	Ryorya Assifah	P	59	Sangat baik	Tuntas
26.	Callysta Aila	P	49	Baik	Tuntas
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>65</b>		
<b>Nilai Terendah</b>			<b>44</b>		
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>			<b>57,03</b>		
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>			<b>19 (73 %)</b>		
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>			<b>7 (27 %)</b>		

Data Rekapitulasi Nilai Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran

SBDP Pada Penelitian Prasiklus, Siklus 1 Dan Siklus 2.

**Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Akhir Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2**

No .	Nama	Hasil Yang Dicapai		
		Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Abizar Alqifhary	26	53	60
2.	Abyan Nandana	20	56	59
3.	Ahza Danis	14	54	57
4.	Aji Cakra Darma	16	42	54
5.	Amora	22	61	61
6.	Andini	14	51	61

7.	Ahsya Ariqah Putri	30	56	60
8.	Bagas Dwi Prasetyo	16	42	44
9.	Carryana Leni Amelia	32	54	59
10.	Cheri Anindita K	18	52	56
11.	Cheryl Apuilina Harika	18	54	58
12.	Jingga Khumairah	14	49	58
13.	Kayla Putri	24	46	58
14.	Lutfhia Zahra Suliha	26	53	58
15.	Marsha Cantika	20	47	59
16.	Muhammad Rafli F	30	46	57
17.	Nabilla Nur Rabbani	14	47	45
18.	Nasila Niyatul Mirza	38	59	60
19.	Nayla Dwi Zahra	28	47	60
20.	Rafaco Alvaro	14	54	49
21.	Rania Divaio Arizal	14	61	62
22.	Ridho Akbar Ramadhan	14	43	65
23.	Salsabila Aqista	18	53	59
24.	Trizola Monalisa	22	47	56
25.	Ryorya Assifah	28	52	59
26.	Callysta Aila	18	46	49
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>21,08</b>	<b>50,97</b>	<b>57,04</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>38</b>	<b>61</b>	<b>65</b>
<b>Nilai Terendah</b>		<b>14</b>	<b>42</b>	<b>44</b>
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>11(42%)</b>	<b>15(58%)</b>	<b>19(73%)</b>
<b>Jumlah Siswa Belum Tuntas</b>		<b>15(58%)</b>	<b>11(42%)</b>	<b>7(27%)</b>

### KRITERIA PENILAIAN INSTRUMEN OBSERVASI SISWA

#### Lampiran 12 Kriteria Penilaian Instrumen Observasi Siswa

Indikator	Skala Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
<b>Orisinalitas</b>	Sangat Baik (SB)	Dibuat Sendiri Dan Tidak Mencontoh Gambar Lainnya Serta Membantu Orang Lain	4
	Baik (B)	Di Buat Sendiri Tanpa Bantuan Orang Lain	3
	Cukup (C)	Tidak Mencontoh Dan Dibantu Teman	2

	Kurang (K)	Tidak Membuat Gambar Sendiri Dan Mencontoh Gambar Teman Dan Guru	1
--	------------	--	---

Indikator	Skala Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
<b>Keberagaman Ide</b>	Sangat Baik (SB)	Membuat Gambar Sendiri Yang Berbeda Dengan Gambar Lainnya Dan Menggunakan Berbagai Tema Dalam Menggambar.	4
	Baik (B)	Membuat Gambar Yang Berbeda Tanpa Bantuan Orang Lain	3
	Cukup (C)	Membuat Gambar Dengan Berbagai Tema Dan Diabntu Teman	2
	Kurang (K)	Tidak Membuat Gambar Yang Berbeda Dan Tidak Menggunakan Berbagai Tema Serta Dibantu Teman Dan Guru	1

Indikator	Skala Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
<b>Inovasi</b>	Sangat Baik (SB)	Membuat Gambar Sendiri Berdasarkan Contoh-Contoh Yang Berbeda Dengan Contoh Gambar Teman Lainnya Serta Modifikasi Kreatif Sendiri Dari Contoh Gambar	4
	Baik (B)	Membuat Gambar Berdasarkan Contoh Tanpa Bantuan Orang Lain	3
	Cukup (C)	Modifikasi Kreatif Dari Contoh Gambar Dan Dibantu Orang Lain	2
	Kurang (K)	Tidak Membuat Gambar Sendiri Berdasarkan Contoh-Contoh Yang Berbeda Dengan Contoh Gambar Teman Lainnya Serta Modifikasi Kreatif Sendiri Dari Contoh Gambar Yang Dibantu Teman Atau Guru	1

Indikator	Skala Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
<b>Penyelesaian Masalah</b>	Sangat Baik (SB)	Mengatasi Kesulitan Saat Menggambar Dengan Menggambar Bentuk Yang Lebih Sederhana Serta	4

		Mengembangkan Alternatif Solusi Jika Gambar Tidak Sesuai Harapan Yang Dibuat Sendiri.	
	Baik (B)	Mengatasi Kesulitan Saat Menggambar Dengan Menggambar Bentuk Yang Lebih Sederhana Tanpa Bantuan Orang Lain	3
	Cukup (C)	Jika Gambar Tidak Sesuai Harapan Adanya Alternatif Solusi Dan Dibantu Teman	2
	Kurang (K)	Mengatasi Kesulitan Saat Menggambar Dengan Menggambar Bentuk Yang Lebih Sederhana Serta Mengembangkan Alternatif Solusi Jika Gambar Tidak Sesuai Harapan Yang Dibantu Teman Dan Guru	1

<b>Indikator</b>	<b>Skala Penilaian</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor Penilaian</b>
<b>Estetika Dan Keindahan</b>	Sangat Baik (SB)	Menggambar Dengan Menggunakan Warna Yang Cerah Dan Menarik Serta Kerapian Dalam Gambar Yang Dibuat Sendiri	4
	Baik (B)	Kerapian Dalam Menggambar Tanpa Bantuan Orang Lain	3
	Cukup (C)	Menggambar Menggunakan Warna Yang Cerah Dan Menarik Dan Dibantu Teman	2
	Kurang (K)	Tidak Menggambar Dengan Menggunakan Warna Yang Cerah Dan Menarik Serta Kerapian Dalam Gambar Yang Dibantu Teman Dan Guru	1

<b>Indikator</b>	<b>Skala Penilaian</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor Penilaian</b>
<b>Keterhubungan Antar Elemen</b>	Sangat Baik (SB)	Menggambar Dengan Menggunakan Warna Yang Sesuai Satu Sama Lain Dan Menggunakan Elemen-Elemen Gambar Yang Seimbang Dan Menarik Yang Dibuat Sendiri	4

	Baik (B)	Menggunakan Elemen-Elemen Gambar Yang Seimbang Dan Menarik Tanpa Bantuan Orang Lain	3
	Cukup (C)	Menggambar Dengan Menggunakan Warna Yang Sesuai Satu Sama Lain Dan Dibantu Teman	2
	Kurang (K)	Tidak Menggambar Dengan Menggunakan Warna Yang Sesuai Satu Sama Lain Dan Menggunakan Elemen-Elemen Gambar Yang Seimbang Dan Menarik Yang Dibantu Teman Dan Guru	1

Indikator	Skala Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
<b>Penggunaan Teknik Dan Medium Baru</b>	Sangat Baik (SB)	Membuat Gambar Menggunakan Titik Dan Pola Yang Berbeda Dengan Gambar Lainnya Dan Menggambar Dengan Menggabungkan Beberapa Tenik Yang Dibuat Sendiri	4
	Baik (B)	Menggambar Dengan Menggabungkan Beberapa Tenik Tanpa Bantuan Orang Lain	3
	Cukup (C)	Membuat Gambar Menggunakan Titik Dan Pola Yang Berbeda Dengan Gambar Lainnya Dan Dibantu Teman	2
	Kurang (K)	Tidak Membuat Gambar Menggunakan Titik Dan Pola Yang Berbeda Dengan Gambar Lainnya Dan Menggambar Dengan Menggabungkan Beberapa Tenik Yang Dibantu Teman Dan Guru	1

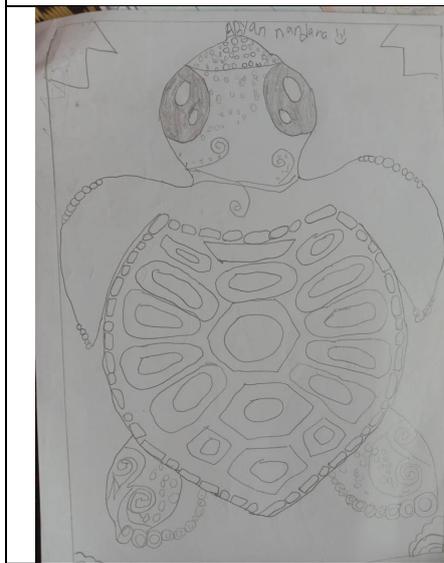
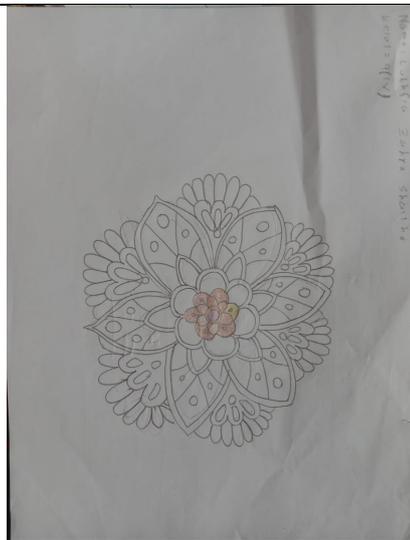
## D

# **O K U M E N T A S I**

## **1. Prasiklus**



**2. Hasil Gambar Siswa Prasiklus**



### 3. Memberikan SK Penelitian Kepada Kepala Sekolah Dan Izin Wali Kelas 4



### 4. Siklus 1

Pertemuan Pertama



Pertemuan Kedua



Pertemuan Ketiga



**5. Hasil Gambar Siswa Siklus 1**





6. Siklus 2

Pertemuan Pertama



Pertemuan Kedua



Pertemuan Ketiga



7. Hasil Gambar Siswa Siklus 2





8. Foto Bersama Kelas 4



**BIODATA DIRI**

Dwi Rama Denni, Lahir di Curup, Pada tanggal 18 November 2002, Anak ke tiga dari tiga bersaudara. Pasangan dari bapak kamarudin dan ibu Yunaila. Penulis memulai pendidikan dasar di SD Negeri 177 Rejang Lebong, selesai tahun 2014. Kemudian melanjutkan sekolah SMP Negeri 08 Rejang Lebong dan selesai pada tahun 2017, Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Akhir (SMA), di SMK Negeri 03 Rejang Lebong dan lulus pada tahun 2020, Serta lulus sekolah penulis melanjutkan pendidikannya di IAIN Curup mengambil Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2021.