

IMPLEMENTASI PROGRAM PEMIKAT J'TU (PENTAS MINAT BAKAT JUM'AT SABTU) DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA DI SDN 44 KOTA BENGKULU

Afar Azis Rahman¹, Pebrian Tarmizi², Atika Susanti³

^{1,2,3}Universitas Bengkulu, Indonesia

(Afarbl603@gmail.com¹, pebriantarmizi@yahoo.com², atikasusanti@unib.ac.id³)

Abstract

This study aims to describe the implementation of the Pemikat J'TU programme in developing student creativity through a descriptive qualitative approach. The research subjects consisted of the principal, chairman of the programme committee, teachers or trainers, and students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, with analysis using the Miles and Huberman qualitative method which includes data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the J'TU Enchantment Programme is effective in encouraging student creativity through good coordination, motivation, and direction. Activities held every Friday and Saturday provide space for students to express themselves in art, religion, and literature. Creativity can be seen from the results of activities that reflect students' interests and talents, as well as the ability to think fluently, think flexibility, create and develop ideas. The success of the programme is supported by solid cooperation between teachers, students and parents, as well as motivation and feedback that boosts students' confidence.

Keywords: Implementation; J'TU Program; Creativity.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan program Pemikat J'TU dalam pengembangan kreativitas siswa. melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, ketua panitia program, guru atau pelatih, dan siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan analisis menggunakan metode kualitatif Miles dan Huberman yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program Pemikat J'TU memberikan dorongan kreativitas siswa melalui koordinasi, motivasi, dan pengarahan yang baik. Kegiatan yang dilaksanakan setiap Jumat dan Sabtu memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi dalam seni, agama, dan sastra. Kreativitas terlihat dari hasil kegiatan yang mencerminkan minat dan bakat siswa, serta kemampuan berpikir lancar, fleksibilitas berpikir, menciptakan dan pengembangan ide. Keberhasilan program didukung oleh kerja sama yang solid antara guru, siswa, dan orang tua, serta motivasi dan umpan balik yang meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Kata Kunci: Implementasi; Pemikat J'TU; Kreativitas.

A. Pendahuluan

Program sekolah merupakan pendidikan. Program sekolah mencakup serangkaian rencana dan kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan berbagai aspek yang bertujuan



menciptakan pengembangan individu (Aryanto et al., 2021). Tujuan utama dari program sekolah adalah meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Prasrihamni et al., 2022). Sehingga, pengembangan keterampilan dan kemampuan siswa dapat diperoleh secara seimbang melalui program sekolah.

Program sekolah perlu sejalan dengan visi pendidikan nasional yang mengedepankan pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi abad 21 seperti kreativitas siswa. Menurut Mardhiyah et al., (2021) pembelajaran abad ke-21 menekankan pada kegiatan yang dirancang untuk mengasah kreativitas siswa melalui program sekolah. Maka dari itu peran institusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan sangat penting untuk melahirkan generasi emas bangsa yang berkualitas dan berkekrativitas (Kurniawan & Andriani, 2021). Oleh sebab itu, pengembangan kreativitas siswa dirancang melalui suatu program lembaga pendidikan sebagai institusi yang menaungi kegiatan pengembangan diri siswa.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Budaya Riset dan Teknologi nomor 47 tahun 2023 tentang standar pengelolaan pada jenjang pendidikan dasar terutama aspek perencanaan kegiatan pendidikan menyatakan

perencanaan kegiatan pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan berdasarkan evaluasi diri satuan pendidikan dan perencanaan kegiatan pendidikan berpedoman pada visi, misi, dan tujuan satuan pendidikan. Sebagaimana pendapaat Lubis et al.,(2022) tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kecerdasan bangsa berdasar nilai-nilai keberagaman, mendorong kemajuan peradaban, dan mencapai kesejahteraan secara menyeluruh. Maka dari itu, sekolah memerlukan pelaksanaan program sekolah dalam pengembangan kreativitas siswa berdasar minat dan bakat dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.

SDN 44 Kota Bengkulu dalam visi misi menjadi tempat meningkatkan kreativitas berdasar minat dan bakat siswa. sejalan dengan pendapat Habibi, (2022) bahwa satuan pendidikan sebagai wadah mengembangkan kreativitas siswa melalui program sekolah. Oleh sebab itu, program memberikan kesempatan untuk siswa mengembangkan potensi berdasar minat dan bakat mereka (Humaeroh & Dewi, 2021). Sehingga, potensi yang dimiliki siswa dapat lebih terbentuk melalui kegiatan program berdasarkan minat dan bakat siswa.

Potensi siswa merupakan sumber daya yang sangat berharga dalam dunia pendidikan seperti kreativitas. Menurut



Susanti et al., (2024) potensi kreativitas yang dimiliki siswa perlu dioptimalkan untuk mengembangkan keterampilan dan karakter yang baik. Selain itu, Kompetensi guru menjadi elemen kunci pengembangan kreativitas di sekolah dasar (Sirait, 2021). Maka dari itu, setiap siswa yang memiliki karakteristik unik dapat diidentifikasi dan dikembangkan melalui pendekatan yang tepat.

Pendekatan yang tepat dalam kegiatan program membuat siswa merasa aman dalam mengekspresikan diri dan berinovasi dalam membentuk kualitas pribadi. Menurut Valendria et al., (2023) guru tidak hanya menyampaikan materi teoretis, tetapi juga merancang kegiatan pembelajaran yang dapat membentuk kreativitas siswa lebih baik. Siswa berbakat adalah mereka yang didefinisikan oleh orang-orang profesional mampu mencapai prestasi yang tinggi karena memiliki kemampuan luar biasa (Aciakatura et al., 2021). Sehingga, program sekolah mampu memberikan dampak terhadap kreativitas berdasar minat dan bakat siswa.

Kreativitas dapat dibentuk dari berbagai macam kegiatan di sekolah. Menurut Susanti et al., (2022) mengemukakan upaya membentuk kreativitas bukan hanya melalui kegiatan olahraga ataupun sastra, tetapi dapat melalui program yang bersifat kebudayaan. Tanggung jawab siswa terhadap budaya merupakan suatu

karakter sebagai warga negara (Darmansyah & Susanti, 2024). Hal ini sejalan dengan penanaman rasa cinta terhadap budaya lokal, menanamkan kreativitas berdasarkan nilai luhur serta menjadi bekal dalam menghadapi persoalan yang berada di luar sekolah (Shufa, 2018). Hal ini dapat diartikan kegiatan olahraga, sastra, dan kesenian memberikan wadah terhadap pengembangan kreativitas siswa.

Berdasarkan temuan awal SDN 44 Kota Bengkulu memiliki program Pemikat J'TU yang menampilkan kegiatan kesenian dan sastra bagi siswa. Program Pemikat J'TU merupakan pentas minat bakat yang dilakukan Jum'at dan Sabtu yang bertujuan untuk mengeksplorasi potensi minat dan bakat siswa dan mengembangkan kreativitas siswa. Program Pemikat J'TU inovasi program dari SDN 44 Kota Bengkulu berhasil mencapai prestasi gemilang yaitu meraih (1) juara 1 dalam Program Inovasi Nasional, (2) juara 3 dalam Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FL2SN) kategori tari, (3) Juara 2 O2SN Senam lantai, dan (4) juara 2 manajemen sekolah. Keberhasilan mencerminkan efektivitas program dalam mengembangkan minat dan bakat terhadap pengembangan kreativitas siswa.

Pengembangan kreativitas fokus dalam berbagai reformasi kurikulum dan metode pembelajaran dengan memberikan kebebasan berkreasi berdasarkan minat



dan bakat siswa. Menurut Susanti et al., (2023) kreativitas merupakan kegiatan kreatif yang melibatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh sebab itu, siswa perlu dibekali kemampuan berpikir kreatif agar mampu menghasilkan ide-ide baru yang bermanfaat (Sesriani, 2022). Kreativitas mampu memberikan tujuan yang lebih positif terhadap hasil belajar siswa (Hayati et al., 2023). Maka dari itu, kebebasan bagi siswa mengembangkan potensi berdasarkan minat dan bakat dapat membentuk kreativitas sebagai kunci penting membantu siswa berpikir kreatif dan memiliki keterampilan kreatif.

Program sekolah dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik siswa, yang memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang paling sesuai dengan gaya dan minat mereka (Firdaus & Permana, 2024). Dengan strategi mengintegrasikan pengembangan bakat ke dalam pembelajaran, pemilihan metode dan media pengajaran yang tepat, serta pemberian apresiasi dapat membantu menumbuhkan minat dan bakat siswa (Lena et al., 2020). Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan produktif, di mana siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berprestasi (Safaringga et al., 2022). Sehingga program sekolah memberikan jawaban positif terhadap pengembangan kreativitas berdasarkan minat dan bakat setiap siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu program sekolah memberikan kesempatan

terhadap pengembangan kreativitas siswa. Hasil penelitian Hadi (2023) menyimpulkan kegiatan program seni hadir untuk mendorong kreativitas siswa di sekolah dasar. Sejalan dengan itu menurut Wulandari (2018) implementasi program pembinaan minat, bakat, dan kreativitas dilaksanakan melalui 3 tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi yang memiliki faktor pendukung dan penghambat keberhasilan program. Hasil penelitian Sulastri et al., (2023) menyatakan proses pelaksanaan program sekolah memberikan kebebasan siswa untuk berkreaitivitas yang ditampilkan setiap hari Jum'at. Sedangkan dalam penelitian ini program sekolah sebagai tempat kebebasan siswa mengeksplore minat dan bakat dalam pengembangan kreativitas siswa yang dilakukan setiap hari Jum'at dan Sabtu.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Program Pemikat J'TU (Pentas Minat Bakat Jum'at Sabtu) dalam Pengembangan Kreativitas Siswa di Sdn 44 Kota Bengkulu" untuk mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan program Pemikat J'TU (Pentas Minat Bakat Jum'at Sabtu) dalam Pengembangan Kreativitas Siswa

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan mendeskripsikan pelaksanaan Program



Pemikat J'TU dalam pengembangan kreativitas siswa. Sugiyono (2022:9) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan metode untuk menganalisis situasi empiris yang mudah dipahami. Sumber data diperoleh dari sumber data primer dan sekunder. Instrumen penelitian berpedoman pada lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mengacu pada konsep Miles and Huberman yaitu 1. Pengumpulan data, 2. *Reduksi* data, 3. *Display* data, dan 4. Penarikan kesimpulan untuk memperoleh pemahaman mendalam proses pelaksanaan program Pemikat J'TU dalam pengembangan kreativitas siswa

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian memperoleh data bahwa kegiatan program Pemikat J'TU merupakan wadah bagi siswa untuk mengembangkan diri berdasarkan minat dan bakat yang dimiliki melalui pentas yang dilakukan. Program Pemikat J'TU merupakan Kegiatan pentas minat bakat yang dijadwalkan setiap hari Jum'at seperti pertunjukan kesenian, seperti seni tari dan musik, sastra, dan juga drama. Serta Sabtu sebagai proses latihan siswa.

Selain itu, siswa diberikan waktu tambahan di hari lain sesuai kesepakatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Keterlibatan guru, orang tua

sangat berperan penting dalam pengembangan kreativitas siswa. Adapun pelaksanaan program meliputi beberapa kegiatan berikut ini.

1. Koordinasi

Berdasarkan data yang ditemukan koordinasi dalam pelaksanaan Program Pemikat J'TU di SDN 44 Kota Bengkulu dilakukan dengan musyawarah pihak sekolah untuk membentuk suatu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. Koordinasi dimulai dengan menetapkan tujuan dan pembentukan tim untuk mengelola aktivitas program. Hasil data ditemukan bahwa kegiatan ini bertujuan menggali potensi siswa dan memastikan kelancaran pentas, dengan guru memberikan masukan berdasarkan minat dan bakat siswa. Guru memiliki peran mengkoordinir serta menganalisis langsung jalannya proses kegiatan untuk menentukan kebutuhan yang diperlukan siswa dalam pengembangan kreativitas. Sehingga para guru melaporkan kepada ketua tim dan menentukan tema yang diangkat untuk minggu yang akan datang.

Para guru terlibat untuk setiap kelas sebagai penanggung jawab dan pelatih bagi siswanya. Dalam hal ini keterlibatan pelatih eksternal juga berpartisipasi jika kualifikasi guru belum terpenuhi untuk memenuhi kebutuhan siswa. Guru berperan mengkoordinir latihan siswa sebelum tampil pada hari Jum'at yang dilakukan sebagai upaya untuk mengasah kemampuan siswa berdasarkan minat dan



bakat siswa dengan memberikan kebebasan kepada siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa koordinasi menimbulkan kreativitas siswa dengan kebebasan berkreasi yang diberikan kepada siswa sehingga memunculkan kelancaran berpikir dalam menciptakan pola pikir siswa dengan menetapkan tujuan bersama. Kolaborasi juga dilakukan untuk memberikan dampak terhadap fleksibilitas berpikir siswa. Selain itu, pemanfaatan sumber belajar dari video internet juga dikoordinasikan guru agar siswa bukan hanya diberikan kebebasan untuk berkreasi namun dapat mengembangkan dan menciptakan sesuatu yang baru dari sumber yang mereka pelajari.

2. Motivasi

Berdasarkan hasil yang ditemukan motivasi dalam Program Pemikat J'TU dalam pengembangan kreativitas siswa dapat meningkatkan kreativitas siswa. Guru sebagai motivator berperan memberikan dorongan untuk memotivasi dan mendukung perkembangan kreativitas siswa ke depan. Selain itu, proses latihan berlangsung memberikan kesempatan bagi guru untuk penguatan baik secara verbal maupun non verbal kepada siswa.

Hasil temuan menunjukkan antusias siswa yang tinggi ketika program berlangsung memperlihatkan minat yang kuat dimiliki siswa. Siswa merasa didorong untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka. Siswa menjadi lebih berani

mengambil risiko dan mencoba hal-hal baru. Lingkungan yang mendukung, dengan metode yang beragam dan positif seperti kolaborasi dan ruang kebebasan bereksplorasi bagi siswa menciptakan suasana ide-ide siswa dihargai dan menjadikan siswa berpikir lebih luas sehingga menimbulkan kelancaran dan fleksibilitas berpikir siswa.

Pemanfaatan teknologi dilakukan dengan memanfaatkan video saat proses latihan memberikan dampak terhadap minat siswa. Antusias siswa terlihat dari video yang ditampilkan dan mudah dipahami siswa seperti video tari kreasi. Dari video yang ditampilkan para siswa dapat memikirkan sesuatu yang baru sehingga mereka dapat menciptakan dan mengembangkan ide lebih praktis.

Selain itu, dengan adanya dorongan dari guru, orang tua, dan teman sejawat dilakukan untuk memperkaya kegiatan mereka. Contoh motivasi yang diterapkan meliputi penghargaan bagi siswa yang meraih juara atau menunjukkan kreativitas luar biasa dalam proyek kelompok. Setiap semester sekolah memiliki program gerakan peduli siswa. gerakan ini merupakan pemberian *reward* kepada seluruh siswa sebagai cara untuk mengembangkan dan mendorong siswa agar dapat lebih giat mengembangkan diri menjadi lebih baik.

3. Pengarahan yang jelas

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, pengarahan dalam Program Pemikat J'TU



berperan membantu para siswa mengembangkan kreativitas. Pengarahan dimulai menentukan penampilan membentuk kelompok yang ditentukan berdasarkan minat dan bakat siswa. Selanjutnya para siswa diberikan panduan yang relevan terhadap langkah yang akan diambil tanpa kehilangan kebebasan untuk berkreasi memberikan ruang diskusi untuk mengelolah pemikiran yang kreatif dan fleksibel sehingga dapat menciptakan dan mengembangkan ide menjadi lebih menarik.

Selain itu, dalam proses pelaksanaan latihan siswa diberikan kebebasan berkreasi. kebebasan diberikan agar siswa dapat berkembang sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Dengan demikian, lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan dengan interaksi dan kebebasan berperan dalam menciptakan pengalaman proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Pengarahan dilakukan dengan menekankan proses, bukan hanya hasil akhir. Siswa diajak melihat kesalahan sebagai bagian dari perjalanan kreatif, sehingga mereka merasa nyaman bereksperimen.

Tugas guru berperan sebagai fasilitator yaitu memenuhi kebutuhan para siswa agar tercukupi. Dalam hal ini, penggunaan teknologi tidak luput digunakan guru dalam mengarahkan para siswa untuk berkreaitivitas. Seperti penggunaan video tari kreasi yang dapat digunakan guru

untuk mengarahkan siswa memiliki kreativitas. Dengan melihat dan mengamati video para siswa dapat berpikir lebih lancar dan fleksibel yang terlihat dengan adanya ruang kolaborasi antar siswa untuk saling bertukar pikiran untuk menciptakan dan mengembangkan ide mereka.

Proses pelaksanaan penampilan, arahan dilakukan dengan memberikan instruksi untuk menciptakan suasana kondusif. Seluruh pihak sekolah bersamaan mengikuti acara berdasarkan susunan yang telah ditentukan. Para siswa yang tampil secara bergiliran menampilkan hasil latihan yang dilakukan. Tugas guru adalah mengawasi dan memastikan seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Sehingga pengarahan yang dilakukan memberikan dampak terhadap kreativitas siswa yang terlihat saat proses penampilan siswa

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, Program Pemikat J'TU dalam pengembangan kreativitas siswa merupakan inovasi program sekolah berdasarkan minat dan bakat siswa. Menurut Darmansyah et al., (2022) kegiatan ini memberikan dorongan untuk mengembangkan kreativitas lebih mendalam. Sejalan dengan pendapat Nurasiah et al., (2022) bahwa program sekolah merupakan kegiatan tambahan di luar jam pelajaran yang mendukung untuk membentuk kreativitas berdasarkan minat dan bakat siswa. Maka dari itu, program



Pemikat J'TU merupakan upaya sekolah mengembangkan kreativitas siswa melalui program sekolah.

Program Pemikat J'TU diadakan pada hari Jum'at dengan mengeksplorasi potensi diri mereka melalui berbagai penampilan seperti penampilan tari kreasi, musik, silat, puisi, drama, ataupun karate. Menurut Suranto (2019:111) bukan hanya aspek sastra, agama, atau olahraga, tetapi kesenian juga memberikan dampak terhadap kreativitas siswa. Proses kreativitas menekankan bahwa pemikiran kreatif merupakan suatu kemampuan yang selalu terbuka dan memberikan kebebasan (Winarni, 2018:311). Sehingga. Sesi latihan Sabtu, tetapi juga dapat dilakukan dengan menambah waktu tambahan setelah pulang sekolah sebagai solusi untuk meningkatkan kreativitas berdasar minat dan bakat siswa.

Pelaksanaan program Pemikat J'TU dalam pengembangan kreativitas siswa membutuhkan keterlibatan aktif guru dan orang tua dalam mengawasi dan mengoordinasi siswa selama kegiatan berlangsung. Menurut Dineen (2019) Keterlibatan para guru, tim dengan manajemen yang baik memberikan dampak yang baik terhadap kreativitas siswa. Sejalan dengan pendapat McGrath et al (2020) bahwa keterlibatan guru dalam memberikan bimbingan, inspirasi, serta ruang untuk siswa mengembangkan ide berdampak signifikan terhadap kreativitas siswa. Adapun pelaksanaan menurut

Firwansyah & Mahardhika (2018:13) yang dilakukan dalam membentuk kreativitas siswa berdasarkan berikut ini.

1. Koordinasi

Koordinasi dimulai dengan musyawarah yang dilakukan pihak sekolah dengan menetapkan tujuan dan pembentukan tim untuk mengelola aktivitas program. Tujuan program Pemikat J'TU dalam pengembangan kreativitas berdasar potensi siswa, memastikan kelancaran pentas, dan memberikan tempat berkreasi berdasarkan minat dan bakat siswa. Salamun et al., (2021:80) menyatakan program sekolah merupakan kegiatan untuk mencapai tujuan kegiatan yang disusun secara sistematis. Sedangkan menurut Asrori (2020:32) sekolah dapat membentuk program inovasi untuk membentuk dan mengembangkan kreativitas siswa. Oleh sebab itu, koordinasi yang dilakukan bertujuan untuk membentuk kreativitas siswa berdasarkan minat dan bakat siswa.

Koordinasi yang dilakukan terdiri dari para guru yang bertanggung jawab dan memiliki keahlian di berbagai bidang, termasuk kesenian, agama, dan sastra. Sehingga adanya dukungan dari seseorang yang berpengalaman siswa akan mendapatkan wawasan baru yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka dalam meningkatkan kreativitas (Selvi et al., 2023). Pembentukan tim ini tidak hanya menjamin bahwa setiap aspek program dikelola dengan baik, tetapi juga



memastikan adanya sinergi di antara anggota tim, sehingga mereka dapat saling mendukung dalam pelaksanaan kegiatan.

Para guru terlibat untuk setiap kelas sebagai penanggung jawab setiap kelas yang berpotensi tampil kedepan. Sehingga potensi terhadap minat dan bakat siswa dapat berjalan dengan keterlibatan guru yang baik (Apriani & Asbari, 2024). Selain itu, para guru berperan dalam memberikan fasilitas bagi siswa, serta mengkoordinasikan proses latihan agar siswa dapat mempersiapkan penampilan dengan baik.

Guru berfungsi sebagai fasilitator yang tidak hanya memberikan bimbingan, tetapi juga masukan dan saran untuk meningkatkan kualitas penampilan. Pendekatan ini memberikan siswa kesempatan untuk belajar dari satu sama lain, meningkatkan keterampilan kolaboratif mereka, dan menumbuhkan rasa saling percaya di antara anggota kelompok (Lena et al., 2020). Oleh sebab itu, siswa tidak hanya sekadar menerima instruksi, tetapi juga terlibat aktif dalam menciptakan dan mengembangkan ide-ide mereka sendiri.

Koordinasi melibatkan keterlibatan berbagai pihak, termasuk kepala sekolah, guru, siswa, dan orang tua, menciptakan lingkungan yang mendukung pertukaran ide dan inovasi. Sejalan dengan pendapat Subasman et al., (2024) menyatakan pentingnya kolaborasi semua pihak yang terlibat dalam mengkoordinir program

agar membentuk kreativitas siswa. Sehingga ketika semua pihak terlibat, suasana kolaboratif terbentuk, di mana siswa merasa didukung untuk mengekspresikan diri mereka.

Dukungan dengan memberikan perlakuan seperti ruang kolaborasi, pemanfaatan teknologi seperti penampilan video, dan diskusi membantu mengembangkan kreativitas melalui bimbingan yang terarah. Selain itu, penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran memberikan dimensi tambahan dalam eksplorasi kreativitas siswa (Agusdianita & Yusnia, 2024). Sejalan dengan pendapat Anggraini et al., (2023) mengintegrasikan media teknologi dapat digunakan guru untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka. Sehingga, berbagai sumber daya yang dapat diakses siswa dapat melihat berbagai contoh dan inspirasi yang dapat mendorong mereka untuk berpikir lebih luas serta menciptakan dan mengembangkan ide yang lebih menarik.

Koordinasi dilakukan mengarahkan siswa terhadap kebebasan untuk menentukan arah minat dan bakat dalam mengembangkan kreativitas. Kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui program sekolah yang terarah (Wibowo et al., 2020). Hal ini dapat dilihat dari hasil penampilan siswa, yang mencakup tarian dan penggunaan pakaian yang dikreasikan dengan inovatif. Kreativitas yang ditunjukkan siswa bukan hanya sekadar



hasil akhir, tetapi juga mencerminkan perjalanan mereka dalam proses belajar. Sejalan dengan pendapat Sani & Mucktiany (2017:89) Kreativitas adalah kemampuan imajinatif yang memungkinkan individu untuk mengolah pengalaman masa lalu menjadi kombinasi baru yang inovatif dan *orisinal*. Program Pemikat J'TU mengajarkan siswa tentang pentingnya kerja tim dan kolaborasi, yang merupakan keterampilan penting di dunia nyata.

2. Motivasi

Motivasi menciptakan peran penting dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sejalan dengan pendapat Firwansyah & Mahardhika (2018:13) bahwa motivasi merupakan dorongan yang diberikan sebagai langkah memberikan semangat positif kepada siswa. Oleh sebab itu, siswa diberikan dorongan untuk mengekspresikan diri mereka secara bebas dan menunjukkan hasil karya yang telah mereka latih.

Dukungan dari guru dan orang tua, serta suasana yang positif, menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa untuk berinovasi dan berani mengambil risiko dalam berkreasi. Sejalan dengan pendapat Palittin et al.,(2019) dukungan yang positif memberikan dorongan yang baik terhadap pengembangan kreativitas siswa. Dengan adanya motivasi yang tepat, siswa tidak hanya dapat menampilkan bakat mereka, tetapi juga belajar untuk menghargai proses kreatif yang dilalui.

Ruang penampilan menjadi sarana bagi siswa untuk merasakan pencapaian dan meningkatkan kepercayaan diri, yang pada gilirannya akan mendorong mereka untuk terus mengembangkan kreativitas di masa depan. Sejalan dengan pendapat Lutfiwati, (2020) Kreativitas dapat dikembangkan melalui lingkungan yang mendukung agar siswa didorong untuk mengeksplorasi ide baru dan berinovasi dalam pemecahan masalah, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir lancar dan fleksibilitas dalam menghadapi tantangan.

Motivasi yang diberikan bukan hanya saat pelaksanaan kegiatan berlangsung namun saat proses pengembangan diri dilakukan. Kreativitas siswa dibentuk dengan memberikan dorongan agar siswa dapat mengeksplorasi minat dan bakat dengan baik dengan kebebasan. Sejalan dengan pendapat Morales et al., (2020) bahwa tindakan, motivasi, dan respon yang diberikan guru membantu dan mendorong pengembangan kreativitas siswa. Sehingga proses pengembangan diri siswa memberikan kebebasan berpikir untuk menciptakan pemikiran yang lancar, fleksibel, serta menciptakan dan mengembangkan ide siswa.

Pelaksanaan yang dilakukan guru dengan memanfaatkan media berupa video untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menarik, guna meningkatkan motivasi siswa. Menurut Winarni et al., (2024) Penggunaan media

pembelajaran mampu membangkitkan antusiasme siswa dalam pengembangan kreativitas siswa. Sejalan dengan pendapat Lin et al (2024) mengintegrasikan teknologi memberikan manfaat terhadap minat dan kesadaran belajar siswa. Sehingga motivasi membuktikan bahwa penggunaan media seperti video tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga secara signifikan mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Motivasi dapat membuka ruang pemikiran baru siswa dalam memikirkan sesuatu yang baru. Sebagaimana hasil penelitian Darwanto (2019) kelancaran dalam berpikir merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan banyak ide. Oleh karena itu, dapat membuat siswa terlibat dalam proses penciptaan dan pengembangan ide secara lebih optimal. Sejalan dengan pendapat Asrori, (2020:32) menyatakan setiap proses kreativitas memiliki potensi yang besar untuk menciptakan hal baru yang sebelumnya belum pernah terbayangkan, sehingga diperlukan dorongan terhadap perkembangan yang signifikan dalam berbagai bidang.

3. Pengarahan yang jelas

Pengarahan dimulai dengan membentuk kelompok berdasar minat dan bakat siswa, memberikan wadah kebebasan bagi siswa untuk mengeksklore perkembangan diri, serta menampilkan minat dan bakat yang dimiliki. Sebagaimana pendapat Salamun et al.,

(2021:80) bahwa pelaksanaan program merupakan kegiatan untuk mencapai tujuan kegiatan yang disusun secara sistematis. Sehingga siswa akan memahami peran dan tanggung jawab selama mengikuti kegiatan.

Persiapan yang matang tidak hanya mendukung kelancaran acara, tetapi juga menciptakan suasana yang kondusif bagi siswa untuk menunjukkan kreativitas dengan kolaborasi antar guru dan para siswa. Sejalan dengan pendapat Khotimah (2019) program yang menyediakan ruang untuk interaksi sosial dan kolaborasi di antara siswa berkontribusi dalam membangun rasa komunitas dan kebersamaan untuk perkembangan kreativitas siswa. Sehingga kolaborasi berperan menjadi ruang bertukar pikiran dan mencapai tujuan bersama.

Kolaborasi antara siswa ataupun guru dalam berbagai proyek kreatif seperti menciptakan tari kreasi mendorong pertukaran ide yang memperkaya pengalaman belajar dan mengembangkan kreativitas siswa. Menurut Saputri & Sa'adah (2021) pelaksanaan ini diperlukan kolaborasi yang baik untuk mencapai tujuan pelaksanaan program sekolah. Sehingga, kolaborasi memunculkan pertukaran pikiran dalam membentuk kelancaran berpikir, fleksibilitas berpikir, menciptakan ide, dan mengembangkan ide siswa.

Guru sebagai fasilitator bertugas mengidentifikasi kendala yang muncul



selama kegiatan berlangsung dan memberikan solusi secara cepat dan tepat untuk menjaga kelancaran acara. Sejalan dengan pendapat Susanti et al., (2023) bahwa bimbingan dari guru memberikan dampak terhadap kreativitas untuk menumbuhkan nilai kreatif siswa. Sehingga penting dari pengarahan adalah menciptakan lingkungan yang kondusif.

Guru memastikan suasana selama kegiatan berlangsung tetap teratur, menyenangkan, dan mendukung siswa untuk berekspresi dengan bebas untuk mengembangkan kreativitas siswa. Guru membantu membentuk kreativitas siswa melalui tindakan, ucapan, penyampaian materi, dan respons terhadap emosi siswa (Zhang et al., 2020). Lingkungan yang positif ini mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menampilkan bakat mereka, sekaligus membantu mereka belajar dari pengalaman tersebut.

Kreativitas siswa muncul melalui pengarahan yang jelas oleh guru dalam memberikan langkah yang baik terhadap pengembangan diri siswa. Pengarahan yang dilakukan guru membantu siswa membentuk kreativitas menjadi lebih baik untuk tampil dan berkembang (Chi-Kin Lee et al., 2021). Hal ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam menciptakan suasana yang kondusif, memberikan dukungan, dan memastikan seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut.

Kreativitas siswa tampak jelas melalui penampilan dalam menunjukkan minat dan bakat berdasarkan kelompok masing-masing. Setiap kelompok memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan mengolah potensi yang mereka miliki. Sejalan dengan pendapat Sugiarto (2019:11) kreativitas merupakan kemampuan unik untuk memungkinkan individu mengubah ide, tindakan, atau produk menjadi sesuatu yang melampaui batasan yang ada berdasarkan potensi yang dimiliki. Dalam hal ini, proses pengembangan kreativitas tidak hanya terjadi secara spontan, tetapi melalui tahapan yang dirancang dengan baik, termasuk pengarahan intensif selama proses latihan dan dukungan teknologi.

Tahap latihan menjadi momen penting bagi siswa untuk bereksperimen dari video yang ditampilkan, mencoba berbagai pendekatan, dan mendapatkan umpan balik yang konstruktif dari guru dan rekan-rekan mereka. Pemanfaatan teknologi digunakan guru memberikan kesempatan yang baik dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif (Yusnia & Stiadi, 2023). Dengan adanya lingkungan yang positif serta pemanfaatan teknologi dilakukan untuk menimbulkan kelancaran berpikir, fleksibilitas berpikir, menciptakan dan mengembangkan ide.

Anggraini et al., (2023) menyatakan bahwa guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media untuk mengembangkan



keaktivitas siswa. Sesuai dengan perkembangan zaman saat ini bahwa teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembelajaran siswa. Sehingga pengarahan yang dilakukan guru dengan memanfaatkan teknologi memberikan peran penting dalam membangun kreativitas siswa (Azeiteiro et al., 2015).

Penampilan siswa saat pentas Pemikat J'TU dilakukan mencerminkan dedikasi, kerja keras, dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide mereka melalui medium yang mereka pilih, baik itu seni, musik, tarian, drama, atau bentuk kreativitas lainnya. Menurut Sani & Mucktiany (2017:89) kreativitas adalah suatu kemampuan imajinatif yang memungkinkan individu untuk mengolah pengalaman menjadi kombinasi yang inovatif.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Program Pemikat J'TU di SDN 44 Kota Bengkulu adalah inovasi program yang mendorong pengembangan kreativitas sesuai minat dan bakat siswa. Kegiatan yang dilaksanakan setiap Jum'at dan Sabtu memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi dalam suasana yang terstruktur dan mendukung, didukung oleh koordinasi yang solid antara guru, siswa, orang tua, dan pihak eksternal. Motivasi dan pengarahan sistematis meningkatkan rasa percaya diri siswa dan membantu mereka mengembangkan ide-

ide baru, yang terlihat dari kemampuan berpikir kreatif yang ditampilkan setiap pekan. Untuk meningkatkan efektivitas program, disarankan agar sekolah terus mendukung dengan menyediakan fasilitas yang memadai dan mendorong keterlibatan aktif guru. Guru juga perlu meningkatkan partisipasi dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan, serta memberikan motivasi yang berkelanjutan. Siswa diharapkan aktif terlibat dalam setiap kegiatan, menerima arahan dengan baik, dan terbuka terhadap umpan balik untuk mengoptimalkan potensi mereka. Dengan langkah-langkah ini, Program Pemikat J'TU diharapkan dapat lebih efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dan mengeksplorasi minat mereka.

E. Daftar Pustaka

- Aciakatura, C., Magdalena, I., Zahranisa, A., & Zahro, N. L. (2021). Analisis pengembangan minat dan bakat siswa pada siswa sekolah dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(2), 89–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/cerdika.v1i2.15>
- Agusdianita, N., & Yusnia, Y. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Budaya Lokal Pesisir Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(1), 83–88. <https://doi.org/10.17977>



- /um065v4i12024p83-88
- Anggraini, D., Hasnawati, & Yusnia. (2023). Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Seni Tari Guru Sd. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v7i3.1852>
- Apriani, P. R., & Asbari, M. (2024). The Power of Habits: Sukses Beradaptasi dengan Bertahap. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 02(01), 67–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.70508/literaksi.v2i01.273>
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi tujuan pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430–1440. <https://doi.org/https://doi.org/10.47387/jira.v2i10>
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. CV Pena Persada.
- Azeiteiro, U. M., Bacelar-Nicolau, P., Caetano, F. J., & Caeiro, S. (2015). Education for sustainable development through e-learning in higher education: experiences from Portugal. *Journal of Cleaner Production*, 106, 308–319.
- Chi-Kin Lee, J., Wong, K.-L., & Kong, R. H.-M. (2021). Secondary school teachers' self-efficacy for moral and character education and its predictors: a Hong Kong perspective. *Teachers and Teaching*, 27(1–4), 32–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/13540602.2021.1920907>
- Darmansyah, A., Miftakhuddin, M., & As, U. S. (2022). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode Outdoor Study untuk Siswa Kelas IV SD. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/I: http://dx.doi.org/10.23960/pdg.v10i1.23811>
- Darmansyah, A., & Susanti, A. (2024). Pelaksanaan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Beriman Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia di SDIT Hidayatullah Kota Bengkulu. *JPK (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 9(1), 66-76. <https://doi.org/10.24269/jpk.v9.n1.2024.pp66-76>
- Dineen, K. (2019). Kant, emotion and autism: towards an inclusive approach to character education. *Ethics and Education*, 14(1), 1–14. <https://doi.org/10.1080/17449642.2018.1505150>
- Firdaus, R., & Permana, J. (2024). Kelebihan dan Kekurangan Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1885–1897. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7570>
- Firwansyah, M. A., & Mahardhika, B. W. (2018). *Pengantar Manajemen*. CV.Budi Utama.
- Habibi, I. (2022). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Siswa. *Lentera: Jurnal Kajian Bidang*



- Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 7–15. <https://doi.org/10.56393/lentera.v2i1.1153>
- Hadi, A. L. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Bangsa Melalui Kegiatan Kesenian: Studi Kasus Implementasi Program Seni di Sekolah Dasar Negeri 066651 Medan. *Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (Krepa)*, 1(7), 100–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.8765/kpa.v1i7.542>
- Hayati, N., Amaliyah, N., & Kasanova, R. (2023). Menggali Potensi Kreativitas Dan Inovasi: Peran Pendidikan Karakter Di MTS Miftahus Sudur Campor Proppo. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 111-128. <https://doi.org/https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1351>
- Humaeroh, S., & Dewi, D. A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Globalisasi Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Journal on Education*, 3(3), 216–222. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i3.381>
- Khotimah, D. N. (2019). Implementasi program penguatan pendidikan karakter (PPK) melalui kegiatan 5s di sekolah dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.2928>
- Kurniawan, R., & Andriani, H. F. (2021). Pentingnya Kualitas Pendidikan Sebagai Pembentukan Karakteristik Seorang Pemimpin Di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 407–411. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31604/jips.v8i3.2021.407-41>
- Lena, I. M., Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Analisis minat dan bakat peserta didik terhadap pembelajaran. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 23-28. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v7i1.5585>
- Lin, H.-C. K., Lu, L.-W., & Lu, R.-S. (2024). Integrating Digital Technologies and Alternate Reality Games for Sustainable Education: Enhancing Cultural Heritage Awareness and Learning Engagement. *Sustainability*, 16(21), 9451. <https://doi.org/10.3390/su16219451>
- Lubis, M. A., Dalimunthe, H., & Azizan, N. (2022). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI Buku Ajar untuk PGSD/PGMI*. Samudra Biru.
- Lutfiwati, S. (2020). Motivasi belajar dan prestasi akademik. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 53–63.
- Mardhiyah, R. H., Fajriyah, A. S. N., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- McGrath, R. E., Han, H., Brown, M., & Meindl, P. (2020). *What Does Character*

- Education Mean to Character Education Experts? A Prototype Analysis of Expert Opinions.* <https://doi.org/10.31234/osf.io/76sv4>
- Morales, D. M., Ruggiano, C., Carter, C., Pfeifer, K. J., & Green, K. L. (2020). Disrupting to Sustain: Teacher Preparation Through Innovative Teaching and Learning Practices. *Journal of Culture and Values in Education*, 3(1), 1–20. <https://doi.org/10.46303/jcve.03.01.1>
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanti, R. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109. <https://doi.org/https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>
- Prasrihamni, M., Marini, A., Nafiah, M., & Surmilasari, N. (2022). Inovasi pendidikan jenjang Sekolah Dasar dalam pelaksanaan pembelajaran di era digital. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 5(1), 82-88. <https://doi.org/10.30595/jrpd>
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514–3525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667>
- Salamun, S., Purba, S., Musyadad, V. F., Brata, D. P. N., Sakirman, S., Nurtanto, M., & Suhartati, T. (2021). *Inovasi Perencanaan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sani, R. A., & Mucktiany, A. (2017). *Best Practices Manajemen dan Pengawasan Sekolah*. Ridwan Abdullah Sani.
- Selvi, S. N. M., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 130-135. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1465>
- Sesriani, Y. (2022). The Effect of Models Creative Problem Solving and Problem Based Learning to Improvability Problem Solving Students. *JMEA: Journal of Mathematics Education and Application*, 1(1), 54–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jmea.v1i1.9169>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Sirait, J. E. (2021). Analisis Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap

- Keberhasilan Pembelajaran di Sekolah Dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara. *Diegesis : Jurnal Teologi*, 6(1), 49–69. <https://doi.org/10.46933/DGS.vo16i149-69>
- Subasman, I., Widiyanti, D., & Aliyati, R. (2024). Dinamika Kolaborasi Dalam Pendidikan Karakter: Wawasan Dari Sekolah Dasar Tentang Keterlibatan Orang Tua Dan Guru. *Journal on Education*, 6(2), 14983-14993. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5320>
- Sugianto, E. (2019). *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya*. LKIS.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sulastri, S. Hamengkubuwono, H., & Dewi, J. K. (2023). Implementasi Program PS2I (Pentad Seni Siswa Islami) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDIT Radhiyya 01 Sidorejo Curup. *Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup*.
- Suranto. (2019). *Inovasi Manajemen Pendidikan Di Sekolah Kiat Jitu Mewujudkan Sekolah Nyaman Belajar*. CV Oase Group.
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan Tradisional: Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *DIKODA: JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR*, 3(01), 40–51. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v3i01.1063>
- Susanti, A., Darmansyah, A., Hardiansyah, H., & Rahman, A. A. (2023). Fostering Creativity through the Implementation of Pancasila Student Profiles in Elementary Schools. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.78873>
- Susanti, A., Darmansyah, A., Naqsyahbandi, F., & Mukta Dir, A. (2024). Analyzing student learning style profiles for differentiated learning in merdeka curriculum in elementary schools. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(3), 209–223. <https://doi.org/https://doi.org/10.35335/cendikia.v14i3.4589>
- Susanti, A., Darmansyah, A., Tyas, D. N., Hidayat, R., Syahputri, D. O., Wulandari, S., & Rahmasari, A. (2023). The Implementation of Project for Strengthening the Profile of Pancasila Students in the Independent Curriculum for Elementary School Students. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 6(2), 113. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v6i2.15474>
- Valendria, P. E., Jannah, W. N., & Yulianawati, D. (2023). Implementation of Character Education for Elementary School Students Through the Learning of Civic Education. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 8(3), 395–404.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jed.v>
- Wibowo, Y. A., Jordan, E., Elkasinky, A., Suryana, D. D., Putri, S. N., Puspitaningrum, H., & Kinthen, N. (2020). Pengembangan Bakat dan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di MI Muhammadiyah Sabrang Lor, Trucuk, Klaten. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(7), 1-7. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v2i1.10939>
- Winarni, E. W. (2018). *Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. FKIP UNIB.
- Winarni, E. W., Yusnia, Y., & Purwandari, E. P. (2024). Pendampingan Guru Sd Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Ipa Menggunakan Macromedia Flash 8 Berbasis Model Discovery Learning. *Jurnal Abdimas Bencoolen*, 2(3), 153-159.
- Wulandari, C. (2018). Implementasi Program Pembinaan Minat, Bakat, dan Kreativitas Siswa di SLB Negeri 1 Bantul. *Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan*, 7(3), 273-286. <https://doi.org/10.21831/sakp.v7i3.13086>
- Yusnia, & Stiadi, E. (2023). Pendampingan Guru SD dalam Pengembangan Instrumen Tes Literasi Numerasi Berbasis HOTS Berbantuan Aplikasi Kahoot. Retrieved from. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 4(2), 108–113. <https://ejournal.unib.ac.id/jap/article/view/31218>
- Zhang, H., Yuan, R., & He, X. (2020). Investigating University EFL Teachers' Perceptions of Critical Thinking and Its Teaching: Voices from China. [Article]. *Asia-Pacific Education Researcher*, 29(5), 483–493.