

PERAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA ABAD 21

Toni Febri Hariadi¹, Aryo Andri Nugroho²

PPG Prajab Upgris Semarang

¹tonifebrih@gmail.com, ²aryoandrinugroho@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine and describe the extent to which technology plays a role in the visual arts learning process carried out at SDN Panggung Lor Semarang. Additionally, it aims to enhance the utilization of learning technology in visual arts at SDN Panggung Lor. The method used in this research is Classroom Action Research. Utilizing technology in the learning process can aid in facilitating learning, especially for elementary school levels where students are in the early stages of development and therefore require technology as a learning medium to engage them more effectively. Teachers also need to understand 21st-century technology to ensure that their teaching methods remain relevant. Observation results show that teachers at SDN Panggung Lor Semarang already integrate technology into their teaching, such as displaying images, videos, and other multimedia materials using projectors. The visual arts learning process in the fourth-grade class at SDN Panggung Lor is conducted through planning, implementation, and evaluation stages. These processes are carried out in two cycles, indicating a 5.26% improvement in the second cycle.

Keywords: Research, Technology, Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menderkripsikan tentang sejauh mana teknologi berperan dalam proses pembelajaran seni rupa yang dilakukan di SDN Panggung Lor Semarang. Selain itu untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam seni rupa di SDN Panggung Lor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Pembelajaran menggunakan teknologi yang dilakukan dapat membantu proses pembelajaran. khususnya untuk jenjang sekolah dasar yang karakteristik perkembangan siswa masih pada tahap perkembangan awal, sehingga perlu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga perlu memahami tentang teknologi abad 21 agar pembelajaran tidak tertinggal zaman. Hasil observasi ditemukan bahwa guru di SDN Panggung Lor Semarang sudah menggunakan teknologi dalam pembelajaran, seperti menampilkan gambar, film, dan yang lainnya dengan menggunakan proyektor. Proses pembelajaran seni rupa di kelas IV SDN Panggung Lor dilaksanakan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Peroses tersebut dilakukan dengan dua siklus yang menunjukkan bahwa perubahan kenaikan 5,26% pada siklus ke dua.

Kata Kunci: Penelitian, Teknologi, Media

A. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi bagian

integral dari perkembangan pendidikan modern. Tujuan utama dari penggunaan teknologi dalam

konteks pendidikan adalah untuk memberikan fasilitas yang mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran, serta merangsang semangat belajar dengan menyajikan materi yang menarik dan relevan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan kemajuan zaman menuju era yang lebih modern, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terus mengalami perkembangan pesat, menawarkan berbagai pendekatan dan alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berbagai media, seperti gambar, presentasi berbasis slide (PPT), dan film yang diproyeksikan melalui perangkat proyektor, merupakan contoh konkret dari pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran. Pendekatan ini diyakini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran, dengan demikian meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berdaya saing tinggi,

serta mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan zaman yang semakin kompleks.

Kemajuan suatu bangsa merupakan hasil dari berbagai faktor, di antaranya yaitu sistem pendidikan yang ada dalam masyarakat. Standar pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah berperan penting dalam menentukan kualitas lulusan dan kesiapan mereka dalam menghadapi tuntutan zaman. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menggariskan bahwa standar kompetensi lulusan mencakup aspek kualitatif yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran yang efektif dan efisien menjadi kunci dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat. Pendidikan tidak hanya merupakan proses transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan fondasi penting dalam mengembangkan potensi individu. Sekolah, sebagai institusi utama dalam sistem pendidikan, memiliki peran yang sangat signifikan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Melalui pendidikan di sekolah, individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk

berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran yang tak tergantikan dalam menunjang kehidupan manusia dan kemajuan suatu bangsa.

Belajar adalah suatu proses kognitif yang kompleks yang terjadi secara kontinu dalam kehidupan individu. Proses ini melibatkan interaksi antara individu dan lingkungannya, yang meliputi faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi pemahaman dan penyerapan informasi. Secara umum, pembelajaran terjadi melalui penerimaan, pemrosesan, dan penyimpanan informasi baru, yang kemudian digunakan untuk mengubah perilaku atau pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran modern, teknologi telah memainkan peran yang signifikan dalam menyediakan akses yang lebih luas terhadap informasi dan pendekatan pembelajaran yang beragam. Namun, penting untuk memahami bahwa penggunaan aplikasi dan media sosial untuk tujuan pembelajaran tidak dapat disamakan. Aplikasi pembelajaran sering kali dirancang khusus dengan kurikulum yang terstruktur dan pedagogi yang relevan, sementara

media sosial cenderung menawarkan informasi yang tersebar luas tanpa filter atau pengawasan yang ketat. Oleh karena itu, sementara kedua bentuk teknologi tersebut dapat menjadi alat yang berharga dalam konteks pembelajaran, perbedaan dalam tujuan, struktur, dan pengawasan harus dipertimbangkan dalam penerapannya.

Sinta Putri, dkk. (2021) menjelaskan bahwa pendidikan seni budaya menurutnya memiliki peran yang tidak tergantikan dalam membentuk siswa menjadi individu yang kreatif, berdaya saing, dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang warisan budaya. Dalam konteks kurikulum, seni budaya tidak hanya dianggap sebagai aktivitas kreatif semata, tetapi juga diakui sebagai alat yang efektif untuk mengembangkan berbagai kemampuan kognitif dan afektif pada siswa. Seni budaya bukan sekadar seni yang dipraktikkan untuk kepentingan estetika semata, tetapi juga sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, meningkatkan ekspresi diri, serta memperkaya pengalaman dan pemahaman tentang keragaman budaya di sekitar mereka. Melalui pemahaman bahwa seni adalah

bentuk komunikasi universal, siswa tidak hanya diajarkan untuk mengapresiasi karya seni, tetapi juga belajar untuk berkomunikasi melalui berbagai bahasa seni seperti gambar, musik, tari, dan teater. Integrasi pembelajaran seni budaya dalam kurikulum tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka, tetapi juga memungkinkan mereka untuk membangun kepercayaan diri dalam menyampaikan ide dan emosi mereka melalui medium seni yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran seni budaya tidak hanya menjadi bagian penting dalam pengembangan keterampilan siswa, tetapi juga membuka pandangan mereka terhadap dunia yang lebih luas dan memperkuat rasa keberagaman serta penghargaan terhadap berbagai budaya di sekitar mereka.

Penggunaan dan seleksi media pembelajaran yang tepat oleh pendidik adalah elemen kunci dalam mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Ini karena penggunaan media pembelajaran yang sesuai merupakan bagian integral dari program pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk menyajikan informasi kepada

peserta didik dengan cara yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam menentukan efektivitas pengajaran, sehingga dapat menjadi alat bantu yang berharga bagi pendidik dan peserta didik dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media pengajaran atau alat peraga Rudy Sumiharsono (2017: 9) lebih dikenal sebagai salah satu alat bantu pembelajaran. Fungsinya adalah sebagai instrumen pendukung bagi pendidik dalam memfasilitasi kelancaran proses pembelajaran, mempercepat interaksi dalam konteks belajar mengajar, dan mendukung penerimaan materi pembelajaran oleh peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang tengah dipelajari. Instrumen pendukung ini dapat berupa beragam metode dan teknik, di antaranya adalah melalui penggunaan alat peraga sebagai media untuk menyajikan materi pelajaran secara visual dan konseptual.

Pentingnya peran teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 tidak dapat diragukan lagi. Perkembangan

teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental, memperluas akses terhadap sumber daya pembelajaran, meningkatkan fleksibilitas dalam penyampaian materi, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memungkinkan penyampaian informasi secara lebih dinamis melalui berbagai media seperti video, audio, dan multimedia interaktif, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran berbasis kolaborasi dan partisipasi aktif siswa. Devie Anggraeny, dkk (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang disampaikan menarik perhatian siswa. Selain itu, teknologi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajarnya masing-masing. Dengan demikian, teknologi tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang

inklusif, beragam, dan relevan dengan tuntutan zaman. Melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, diharapkan bahwa siswa dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk berhasil dalam era digital yang terus berkembang ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan utama dari PTK adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki berbagai aspek pembelajaran yang ada. Melalui proses ini, para pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan lebih baik, serta memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan dalam konteks kelas. PTK ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai instrumen untuk inovasi dan pengembangan berkelanjutan dalam konteks pembelajaran. Metode deskriptif juga digunakan dalam penelitian ini. PTK dilakukan di SDN Panggung Lor, Kota Semarang, dengan melakukan pengamatan langsung di lingkungan sekolah dan melakukan wawancara dengan guru-

guru yang terlibat dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan dilakukan dalam dua siklus tindakan yang dirancang untuk mencapai perubahan yang diinginkan. Proses ini akan mengikuti skema alur tindakan yang terdiri dari empat tahap utama, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus akan dijalankan sesuai dengan tahapan-tahapan ini guna memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian serta untuk mengidentifikasi potensi perbaikan yang diperlukan dalam konteks pembelajaran yang bersangkutan. Melalui PTK dengan metode deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar khususnya di kelas IV.

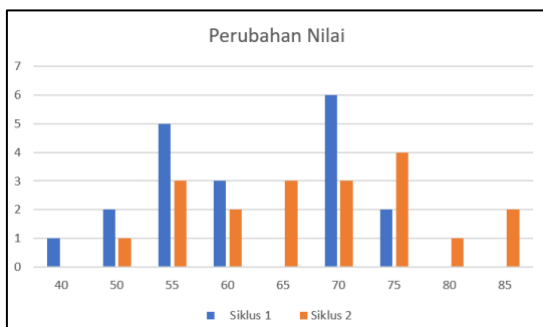
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Evaluasi terhadap penerapan metode eksperimen dalam siklus I menunjukkan hasil yang belum optimal dalam konteks pembelajaran. Penilaian tersebut didasarkan pada observasi terhadap tingkat kesiapan siswa dalam mengeksplor ide yang

siswa miliki. Sebagian besar siswa masih menunjukkan tingkat kebingungan yang signifikan terkait dengan pembuatan karya seni rupa. Selain itu, dapat diamati bahwa sejumlah siswa belum mampu memusatkan perhatian secara optimal pada aktivitas pembelajaran dan menunjukkan kekhawatiran akan kemungkinan kesalahan dalam penyaluran ide pembuatan seni rupa.

Selama periode pembelajaran awal, terlihat kecenderungan siswa untuk lebih mengandalkan kerjasama dengan rekan sebangku ketika diberikan tugas mandiri oleh guru. Namun, tingkat antusiasme dan responsivitas siswa terhadap proses pembelajaran masih tergolong cukup rendah. Sebagian siswa cenderung menjadi tidak responsif dan tidak fokus pemikirannya selama proses pembelajaran berlangsung, yang mengindikasikan bahwa kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran, serta untuk mengatasi kecenderungan beberapa siswa yang cenderung tidak fokus dan kurang

responsif selama proses pembelajaran.



Grafik 1 Peningkatan kemampuan seni rupa

Berdasarkan grafik distribusi nilai diatas dapat diketahui bahwa nilai terendah yang didapat pada siklus 1 adalah 40 sebanyak 1 siswa. Sedangkan nilai tertinggi pada siklus 1 adalah 75 sebanyak 2 siswa. Nilai yang diperoleh untuk siswa lainnya yaitu sebesar 70 sebanyak 6 siswa, nilai 60 sebanyak 3 siswa, nilai 55 sebanyak 5 siswa dan nilai 50 sebanyak 2 siswa. Sehingga dapat diperoleh jumlah siswa di atas rata-rata sebanyak 8 siswa dan jumlah siswa yang dibawah rata-rata sebanyak 11 siswa.

Hasil evaluasi dengan metode proyek pada siklus 1 belum maksimum. Metode proyek pada kelas 4 masih belum paham dengan bagaimana metode proyek tersebut, sehingga siswa masih kebingungan. Peran guru dalam menyampaikan cara telah dilaksanakan dengan maksimal. Namun banyak peserta didik yang masih bertanya pada

teman sebangkunya dan kreatifitasnya belum muncul secara maksimal dengan nilai rata-rata siswa 61,31.

Refleksi pada siklus 1, metode eksperimen belum memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa dalam membuat proyek yang diminta oleh guru. Hal ini berkaitan dengan pengalaman siswa dalam pembelajaran berbasis proyek mencapai 40. Sehingga, terdapat beberapa siswa yang masih kebingungan dalam proses pembelajaran dalam menuangkan idenya. Pada siklus 1 peserta didik masih banyak yang mencapai nilai rata-rata kelas, yaitu sebanyak 42,11 % dari total siswa dikelas 4 SDN Panggung Lor.

Siklus 2 menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran. Peneliti telah memberikan petunjuk yang lebih jelas untuk memberi tahu siswa tentang bagaimana pembelajaran proyek. Selanjutnya, penggunaan metode proyek ini dilakukan dengan pendampingan guru dan dilakukan dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran dengan bantuan teknologi. Penggunaan waktu yang lebih lama dalam kegiatan ini memberikan dampak pada

kemampuan siswa untuk lebih menguasai pembelajaran dengan metode proyek tersebut. Guru menampilkan contoh-contoh gambar maupun video untuk membantu siswa meningkatkan kreativitasnya dalam membuat proyek senui rupa. Sehingga peneliti tidak lagi mengalami kesulitan untuk mengarahkan siswa agar dapat berkonsentrasi pada tugas-tugas mereka dengan menggunakan metode proyek.

Berdasarkan grafik distribusi nilai diatas dapat diketahui bahwa nilai terendah yang didapat pada siklus 2 adalah 50 sebanyak 1 siswa. Sedangkan nilai tertinggi pada siklus 2 adalah 85 sebanyak 2 siswa. Nilai yang diperoleh untuk siswa lainnya yaitu sebesar 80 sebanyak 1 siswa, nilai 75 sebanyak 4 siswa, nilai 70 sebanyak 3 siswa, nilai 65 sebanyak 3 siswa, nilai 60 sebanyak 2 dan nilai 55 sebanyak 3 siswa. Sehingga dapat diperoleh jumlah siswa diatas rata-rata sebanyak 9 siswa dan jumlah siswa yang dibawah rata-rata sebanyak 10 siswa. Berikut ini adalah grafik ketuntasan belajar pada siklus 2

Hasil evaluasi pada siklus 2 menunjukkan peningkatan, hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa

dalam melakukan proyek dalam pembelajaran dengan bantuan teknologi pembelajaran. Siswa sudah terbiasa dengan pebelajaran berbasis proyek dan nilai rata-rata pada siklus meningkat dengan nilai 67,89. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Sinta, dkk (2022) yang menunjukkan adanya peningkatan pada siklus 2.

Refleksi pada siklus 2, penggunaan metode proyek dengan bantuan teknologi pembelajaran sudah dipahami oleh siswa, sehingga nilai siswa mengalami peningkatan dalam memahami proyek karya yang diminta oleh guru. Sehingga hal tersebut berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 2. Siswa yang belum mencapai nilai rata-rata satu kelas pada siklus 2 yaitu sebanyak 52,63 %. Nilai tersebut sangat jauh lebih kecil dengan hasil siklus 1 yang menjacapai 57,89 %. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Sinta, dkk (2022) yang menunjukkan bahwa pada evaluasi terdapat siswa dalam kategori baik, cukup, dan perlu pendampingan tetapi walaupun demikian terdapat peningkatan. Teknologi juga dapat memberikan pembelajaran yang menarik perhatian

dan minat siswa sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu pada tahap awal yang memiliki rasa ingin tahu tinggi sesuai dengan Anggraeny Devie, dkk (2020).

E. Kesimpulan

Penggunaan teknologi juga berpengaruh dalam meningkatkan minat siswa dan kreatifitasnya dalam berkarya. Bertambahnya motivasi belajar siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan proyek siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan guru dapat lebih mudah menjadi fasilitator dalam pembelajaran.

Pembelajaran berbasis metode proyek, guru menjadi lebih kreatif dan memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana sekolah berbasis teknologi untuk melakukan pembelajaran. Sekolah dengan alat dan media berbasis teknologi cukup memadai dapat menerapkan pembelajaran berbasis proyek agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang hanya berbasis ceramah. Metode proyek ini juga dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran maupun berkomunikasi dengan temannya. Hubungan yang baik ini merupakan aspek yang mendukung

lancarnya pembelajaran berlangsung. Pemaparan yang telah penulis jabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berkarya. Keterampilan siswa sesudah penerapan metode proyek pada pembelajaran Seni Rupa materi daur ulang di kelas IV SDN Panggung Lor, pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 61,31 dengan kategori kurang, kemudian pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 67,89 dengan adanya peningkatan. Pada siklus 1 peserta didik yang belum mencapai kriteria nilai rata-rata yaitu sebanyak 57,89 % dari total siswa dikelas 4 SDN Panggung Lor dan pada siklus 2 yaitu sebanyak 52,63 %.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Agung, G., Jayantika¹, T., & Namur, G. (2022). PERAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MATEMATIKA. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.7033331>
- Akbari, R. N. (n.d.-a). PENERAPAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SEBAGAI BENTUK INOVASI GURU DI ERA TEKNOLOGI INFORMASI.

- Akbari, R. N. (n.d.-b). PENERAPAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SEBAGAI BENTUK INOVASI GURU DI ERA TEKNOLOGI INFORMASI.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). ANALISIS TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Dani, M., Ahmad, W., Program, M., Pgsd, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (n.d.-a). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERVARIASI DENGAN PICTURE AND PICTURE PADA SISWA KELAS IV SDN KERATON 2 MARTAPURA.
- Dani, M., Ahmad, W., Program, M., Pgsd, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (n.d.-b). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERVARIASI DENGAN PICTURE AND PICTURE PADA SISWA KELAS IV SDN KERATON 2 MARTAPURA.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (n.d.). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PROSES PEMBELAJARAN MENUJU PEMBELAJARAN ABAD 21.
- Fatmawati, T. D. (n.d.). PENINGKATAN KETERAMPILAN TEKNIK KOLASE DENGAN BAHAN ALAM PADA SISWA KELAS IV SD.
- Hanifah, U., Niar, S. & Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Hendra Cipta, N., Rokmanah, S., Wijayanti, R. S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (n.d.-a). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Hendra Cipta, N., Rokmanah, S., Wijayanti, R. S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (n.d.-b). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Nugraha, onong. 1984. Pendidikan Kesenian SMTA Seni Rupa. Bandung: Angkasa.
- Putri, S. Y., Sari1, M., Sila2, N., Suartini, L., Pendidikan, J., & Rupa, S. (2022). PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI KELAS IV SDN 2 LENDANG NANGKA UTARA. *Jurnal*

Pendidikan Seni Rupa
Undiksha, 12(2), 129–141.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>

Simanjuntak, H., Bakti,), Endaryono, T., Balyan,), Bahasa, P., Sastra, D., Universitas, I., Nommensen, H., Program,), Syariah, S. E., Laa, I., Bogor, R., Pendidikan, S., & Islam, A. (2020). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar* (Vol. 04, Issue 1).
http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa

Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi Ulet Kreatif.

Zulkardi. (2010). *How to Design Mathematics Lesson based on the Realistic Approach?* Diakses tanggal 15 Desember 2012, pada
<http://eprints.unsri.ac.id/692/1/rme.html>.