

**DESAIN PENGEMBANGAN MANDALA SAND SEBAGAI MEDIA SENI RUPA
KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Dewi Rona Sofiyani¹, Rofian², Prasena Arisyanto³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

¹dewirona6@gmail.com, ²rofian@upgris.ac.id, ³prasenaarisyanto@upgris.ac.id

ABSTRACT

In the background of this research, teachers have not used learning media and are still using minimal media, namely in the form of LKS books. This research aims to explain the development of Mandala Sand media in grade IV elementary school fine arts learning. The researcher used the type of R&D research and development using Sugiyono's book which was carried out up to step 6, the steps are as follows; (1) Potential and problems; (2) Data collection; (3) Product design; (4) Design validation; (5) Design revision; and (6) Product testing. The results of material expert validation obtained a percentage of 100% with the criteria "Very Eligible". The validation results from media experts obtained an average percentage of 80% with the criteria "Worthy". The results of the class IV trial at SDN Kalongan 02 obtained an average percentage of 92% with the criteria "Very Good" and the results of the class IV trial at SDIMPA Ar-Rahim obtained an average percentage of 88% with the criteria "Very Good". Based on the results of the description above, the product developed by the author, namely Mandala Sand media, is said to be suitable for use as a learning medium.

Keywords: Instructional media, Mandala Sand, R&D

ABSTRAK

Penelitian ini di Latar belakang oleh guru belum menggunakan media pembelajaran dan masih menggunakan media seadanya yaitu berupa buku LKS. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengembangan media *Mandala Sand* pada pembelajaran seni rupa kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D menggunakan buku Sugiyono yang dilakukan hingga pada langkah ke 6, adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut; (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; dan (6) Uji coba produk. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh persentase 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 80% dengan kriteria "Layak". Adapun hasil uji coba kelas IV SDN Kalongan 02 memperoleh persentase rata-rata 92% dengan kriteria "Sangat Baik" dan hasil uji coba kelas IV SDIMPA Ar-Rahim memperoleh persentase rata-rata 88% dengan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh penulis yaitu media *Mandala Sand* dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Mandala Sand, R&D

A. Pendahuluan

Pengertian kurikulum adalah
seperangkat rencana dan pengaturan

mengenai tujuan, isi, dan bahan
pengajaran serta cara yang
digunakan sebagai pedoman

penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Menurut UU. NO 20 Tahun 2003). Kurikulum adalah rencana pendidikan yang menjelaskan bagaimana pengetahuan dan keterampilan diberikan kepada siswa. Rencana pembelajaran, materi pelajaran, metode pengajaran, dan penilaian hasil belajar semua termasuk dalamnya. Lembaga pendidikan formal, seperti sekolah dan perguruan tinggi, mengatur kurikulum untuk mencapai tujuan akademik. Untuk memastikan pencapaian hasil yang diharapkan, proses perumusan kurikulum melibatkan pemilihan konten yang relevan, pembuatan strategi pengajaran yang efektif, dan evaluasi konsisten. (Menurut UU. NO 20 Tahun 2003)

Merdeka belajar menurut Sherly et al., (2020: 184) merupakan program kebijakan baru Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI untuk memulihkan pendidikan. Selain itu merdeka belajar juga bentuk penyesuaian kebijakan untuk mengembalikan esensi dari asesmen yang semakin dilupakan. (Sherly et al, 2020: 184)

Kurikulum merdeka belajar menurut (Ainia, 2020), sejalan

dengan cita-cita tokoh nasional Pendidikan yaitu Bapak Ki Hajar Dewantara, yang mana berfokus pada kebebasan untuk belajar secara mandiri dan kreatif, yang nantinya berdampak pada terciptanya karakter siswa yang merdeka. Ada beberapa kebijakan kurikulum merdeka diantaranya pergantian USBN menjadi asesmen kompetensi, pergantian ujian nasional menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter, serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang biasanya memuat 20 lembar halaman sekarang cukup satu lembar halaman yang memuat tiga komponen, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian. (Ainia, D.K, 2020: 95-101)

Merdeka Belajar merupakan strategi yang dilakukan kemendikbud untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Melalui merdeka belajar, diharapkan siswa akan dibentuk agar memiliki kompetensi *communication, creativity, collaboration, dan critical thinking*. Melalui kompetensi ini, siswa tidak hanya sekadar menghafal pelajaran saja, namun akan mampu menciptakan dan melakukan inovasi dalam berbagai bidang, memiliki karakter yang baik dan keterampilan

sosial yang positif (Prameswari, 2020: 78).

Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan keterampilan yang relevan dengan dunia abad ke-21. Siswa dilatih dalam keterampilan seperti literasi digital, kerja tim, pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan komunikasi. Kurikulum ini memastikan bahwa siswa tidak hanya menguasai teori tetapi juga memiliki kemampuan praktis yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi dunia nyata. Oleh karena itu, siswa dipersiapkan dengan baik untuk menghadapi tantangan yang muncul dari dunia modern yang terus berubah. Meskipun Kurikulum Merdeka memiliki potensi besar untuk mengubah siswa menjadi lebih kreatif dan berdaya saing, ada beberapa hambatan yang menghalangi pelaksanaannya. Untuk memfasilitasi pendekatan ini dengan baik, sekolah dan pendidik harus mempersiapkan diri dengan baik. Selain itu, mengingat bahwa setiap siswa memiliki jalur pembelajaran yang berbeda, pengukuran kemajuan dan prestasi siswa dalam Kurikulum Merdeka dapat menjadi tantangan yang lebih sulit. Namun, dengan perencanaan yang baik, pelatihan

yang tepat, dan komitmen untuk mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, Kurikulum Merdeka dapat mengubah pendidikan Indonesia. (Barlian, 2022: 4)

Pembelajaran di SD seni budaya sangat penting bagi calon pendidik untuk memahami seni budaya yang ada seperti seni rupa. Selain itu, tujuan pembelajaran seni budaya di sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan kemampuan kreatif dan ekspresi diri siswa. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembuatan karya seni yang merefleksikan pemahaman mereka tentang budaya dan identitas melalui kegiatan seni budaya, seperti membuat lukisan, alat musik sederhana, menari, atau membuat kerajinan tradisional. Dalam proses ini, mereka tidak hanya belajar tentang seni budaya, tetapi juga memperoleh keterampilan teknis, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis. (Komala, I., & Nugraha, A. 2022: 127)

Siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari lebih lanjut berbagai media seni rupa pada tingkat kelas IV SD. Siswa diberi kesempatan untuk membuat karya-karya yang lebih kompleks dengan menggunakan berbagai alat dan

teknik, seperti cat minyak, pasir warna, pastel, atau pensil warna. Selain itu, mereka diajari tentang berbagai bahan dan tekstur yang dapat digunakan dalam karya seni mereka, sehingga mereka dapat memahami bagaimana berbagai media dapat mempengaruhi hasil akhir karya mereka. Di kelas IV SD, siswa juga dikenalkan dengan prinsip-prinsip dasar desain dalam seni rupa. Mereka mempelajari konsep seperti keseimbangan, kontras, repetisi, dan harmoni, yang membantu mereka memahami cara mengatur unsur-unsur visual dalam karya seni mereka. Dengan memahami prinsip-prinsip ini, siswa dapat membuat karya seni yang lebih teratur. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang dan membangkitkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Tafanao (2018: 108) menyatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting karena media berfungsi menyalurkan pesan, membantu siswa agar lebih mudah memahami penjelasan yang disampaikan guru, menjadikan komunikasi lebih baik, dan interaksi bersifat banyak arah. (Tafanao, 2018: 108)

Muatan Pelajaran untuk siswa kelas IV SD, materi seni rupa dimulai dengan pemahaman konsep dasar seni rupa. Siswa diajarkan tentang unsur-unsur seni seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur, serta cara mengamati dan menggunakan unsur-unsur ini dalam karya seni mereka. Konsep dasar seni rupa membantu siswa memahami cara menggambar objek, membuat efek visual, dan memperoleh keterampilan teknis dasar dalam menggambar dan mewarnai. Mereka memiliki kesempatan untuk mencoba teknik yang berbeda, seperti gradasi, goresan, dan campuran warna. Siswa menerima wawasan yang lebih dari pengenalan ini. Di kelas IV SD, siswa dikenalkan dengan berbagai media seni rupa yang dapat mereka gunakan untuk mengungkapkan ide-ide dan kreativitas mereka. Media ini mencakup alat-alat dan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat karya seni, serta media tradisional seperti pensil, krayon, dan cat air. Mereka juga belajar tentang media modern seperti pensil warna, pasir warna, cat minyak, dan pastel. Pengenalan media seni rupa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal berbagai alat dan bahan yang digunakan untuk

membuat karya seni. Penggunaan media seni rupa juga berarti mengeksplorasi berbagai metode yang digunakan untuk membuat karya seni. Siswa tidak hanya belajar cara menggambar dan mewarnai, tetapi mereka juga belajar teknik dasar seperti goresan, gradasi, dan campuran warna. Selama proses ini, mereka dapat membuat efek visual yang berbeda, meningkatkan keterampilan teknis mereka.

Beberapa Sekolah Dasar di kecamatan Ungaran Timur Khususnya SD Negeri Kalongan 02 dan SDIMPA Ar Rahim terdapat berbagai macam media pembelajaran seni rupa interaktif namun menurut guru kelas, informasi yang terdapat dalam media tersebut masih kurang dan tidak sesuai dengan yang diharapkan guru. Informasi yang ada pada media kurang lengkap dan tidak mencakup kompetensi yang telah ditentukan. Disisi lain siswa kelas IV SD Negeri Kalongan 02 dan SDIMPA Ar Rahim memerlukan media yang inovatif yang dapat menunjang penyampaian materi pembelajaran seni rupa mewarnai yang hanya menggunakan pensil warna dan krayon. Dengan memperhatikan bahwa usia siswa kelas IV SD rata – rata 10 Tahun yang di usia tersebut

anak-anak mempunyai rasa ingin tahu sangat tinggi sehingga memerlukan media pembelajaran seni rupa kreatif mewarnai menggunakan pasir warna interaktif didalamnya. Keberadaan media akan membantu siswa dalam memahami materi tekstruj gambar saat setelah diberi warna dalam hal ini adalah sesuatu yang dapat diamati secara langsung oleh mata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada wali kelas IV SD Negeri Kalongan 02 dan SDIMPA Ar Rahim di ketahui bahwa siswa kurang dalam kreativitas, hal ini di karenakan dalam membuat karya seni monoton. contohnya siswa hanya bisa mewarnai dengan menggunakan pensil warna dan krayon. Dengan adanya media mewarnai lainnya dapat membuat siswa aktif dan kreatif sehingga mudah untuk membuat siswa menyerap ilmu, dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk menemukan sendiri penemuannya dan ilmu pengetahuan yang ingin disampaikan oleh guru membuat daya imajinasi siswa selalu aktif dan siswa tidak kehilangan kreativitasnya. Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya tidak hanya siswa yang dituntut untuk

selalu aktif dan kreatif , akan tetapi guru juga dituntut untuk dapat memberikan pelajaran dengan model yang menarik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D Menurut Borg and Gall 1998 dalam Sugiono (2019:394) Menyatakan bahwa Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan proses/ metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program Pendidikan untuk dan pengembangan staf.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan dari buku Sugiyono dengan 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan dapat digambarkan melalui gambar sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi

desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produk masal. Dalam ujian S1 peneliti hanya menggunakan 6 langkah yaitu : (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk,

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). Pengembangan produk dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Mandala Sand*.

Penelitian ini dilaksanakan di 2 SD yaitu SDN Kalongan 02, Desa Kalongan, Kec Ungaran Timur, Kab Semarang dan SDIMPA Ar-Rahim, Desa Kalongan, Kec Ungaran Timur, Kab Semarang. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan wawancara bersama wali kelas IV SD Kalongan 02 pada tanggal 26 Juli 2023, dan

wawancara bersama wali kelas IV SDIMPA Ar-Rahim pada tanggal 4 Oktober 2023. Penelitian ini diikuti oleh 48 siswa yang terdiri dari 25 siswa kelas IV SDN Kalongan 02 dan 25 siswa kelas IV SDIMPA Ar-Rahim.

Pelaksanaan penelitian pada tanggal 25 Maret 2024 di SDN Kalongan 02 dan pada tanggal 23 Maret 2024 di SDIMPA Ar-Rahim.

Hasil produk yang sudah didesain kemudian peneliti validasi kepada para ahli. Terdapat dua validator yang menilai produk yang peneliti kembangkan di antaranya dosen ahli media dan dosen ahli materi dan tanggapan guru kelas dan peserta didik terhadap media Mandala Sand yang dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Masalah dari penelitian ini Hasil observasi yang dilakukan di SDN Kaloongan 02 dan SDIMPA Ar-Rahim yang di dapati bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran. Kegunaan: sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Metode yang digunakan peneliti sama menggunakan penelitian pengembangan (R&D),

Hasil penelitian: Berdasarkan olah data dari angket hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil angket validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 80% dengan kriteria "Layak". Adapun hasil angket tanggapan peserta didik kelas IV pada SDN Kalongan 02 memperoleh persentase rata-rata 92 % dengan kriteria "Sangat Baik" dan hasil angket tanggapan peserta didik kelas IV pada SDIMPA Ar-Rahim memperoleh persentase rata-rata 88% dengan kriteria "Sangat baik". Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media Mandala Sand dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 1 Rekapitulasi Validasi ahli Materi

Nama	Presentase	Kategori
Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd.	100%	Sangat Layak

Tabel 2 Rekapitulasi Validasi ahli Media

Nama	Presentase	Kategori
Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd.	80%	Layak

Tabel 3 Rekapitulasi Angket Guru
Kelas SDN Kalongan 02

Jumlah nilai item hasil penelitian	Jumlah total nilai item	Presentase	Kategori
40	40	100%	Sangat baik

Hasil angket respon guru kelas IV SDN Kalongan 02 terhadap Media Mandala Sand mendapatkan hasil “100%” dengan kriteria “ sangat layak”.

Tabel 4 Rekapitulasi Angket Guru
Kelas SDIMPA Ar-Rahim

Jumlah nilai item hasil penelitian	Jumlah total nilai item	Presentase	Kategori
40	40	100%	Sangat baik

Hasil angket respon guru kelas IV SDIMPA Ar-Rahim terhadap Media Mandala Sand mendapatkan hasil “100%” dengan kriteria “ sangat layak”.

Tabel 5 Rekapitulasi Angket Siswa
SDN Kalongan 02

Jumlah nilai item hasil penelitian	Jumlah total nilai item	Presentase	Kategori
1.186	1.288	92%	Sangat Baik

Hasil angket respon Peserta didik kelas IV SDN Kalongan 02 terhadap Media Mandala Sand mendapatkan hasil “92%” dengan kriteria “ sangat layak”.

Tabel 6 Rekapitulasi Angket
Siswa SDIMPA Ar-Rahim

Jumlah nilai item hasil penelitian	Jumlah total nilai item	Presentase	Kategori
1.233	1.400	88%	Sangat Baik

Hasil angket respon Peserta didik kelas IV SDIMPA Ar-Rahim terhadap Media Mandala Sand mendapatkan hasil “88%” dengan kriteria “ sangat layak”.

Perhitungan rata – rata nilai kelayakan: $\frac{92+88}{2} = 90$

Jadi, rata – rata kelayakan dari angket siswa yang diperoleh adalah 90% dengan kategori “sangat layak”.

Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan.

Media pembelajaran Mandala Sand yang sudah dinyatakan layak

selanjutnya di implemenasikan pada siswa. Sebelum pelaksanaan media Mandala Sand berlangsung, peneliti membagikan lembar penilaian kepraktisan pada guru kelas IV SDN Kalongan 02, guru kelas IV SDIMPA Ar-Rahim, siswa dan observer. Hasil penialaian kelayakan produk sebagai berikut.

a. Guru kelas IV SDN Kalongan 02

Memberi nilai 100% dengan kategori “sangat layak”

b. Guru kelas IV SDIMPA Ar-Rahim

Memberi nilai 100% dengan kategori “sangat layak”

Perhitungan rata – rata nilai

$$\text{kelayakan: } \frac{100+100}{2} = 100$$

Jadi, rata – rata kelayakan dari angket guru yang diperoleh adalah 100% dengan kategori “sangat layak”.

Selanjutnya memberi angket pada siswa. Peneliti memberikan angket sesudah dilakukan treatment. Angket siswa berisikan 14 pertanyaan sesuai dengan indikator merancang sebuah tekstur berdasarkan ide. Jadi, angket bertujuan untuk mengukur indiktor sesudah diberikan treatment. Didapatkan rata rata nilai indikator

pada angket sesudah dilakukan treatment didapatkan nilai 90% yang masuk dalam kategori sangat layak.

Gambar 1 Hasil karya siswa membuat *Mandala Sand*



D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan melalui metode penelitian RnD Prof Dr. Sugiyono (2019) di SDN Kalongan 02 dan SDIMPA Ar-Rahim dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam mata pelajaran SBDP khususnya materi seni rupa mewarna menggunakan pasir, guru masih menggunakan metode ceramah yang berdasarkan pada buku guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran dan belum pernah

menggunakan media pembelajaran, salah satunya yaitu media Mandala Sand. Maka dari ini peneliti akan mengembangkan media Mandala Sand pada mata pelajaran seni rupa mewarnai. Pengembangan media Mandala Sand pada pembelajaran seni rupa dengan mengambil materi mewarnai objek rumah pada semester 1 bab 1 kelas IV Sekolah Dasar. Produk ini telah melewati uji validasi ahli media, validasi ahli materi, praktisi pendidikan, uji coba ke dua Sekolah Dasar yang berbeda. Kualitas produk telah mencapai standar kelayakan media pembelajaran.

2. Melihat hasil dari validasi ahli materi memperoleh persentase 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 80% dengan kriteria "Layak". Hasil validasi dengan wali kelas IV memperoleh persentase rata-rata 100%% dengan kriteria "Sangat Baik". Adapun hasil uji coba kelas IV SDN Kalongan 02 memperoleh persentase rata-rata 92% dengan kriteria "Sangat Baik" dan hasil uji coba kelas IV pada SDIMPA Ar-rahim memperoleh persentase rata-rata 88% dengan kriteria

"Sangat Baik". Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media Mandala Sand dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

Peneliti pengembangan media Mandala Sand sebagai media seni rupa kelas IV Sekolah Dasar memiliki keterbatasan, diantaranya adalah :

1. Tahap pengembangan produk media Mandala Sand ini hanya sampai uji coba pemakaian belum sampai ke tahap produksi massal.
2. Penentuan standar kelayakan produk yang dikembangkan peneliti hanya sebatas melalui penilaian oleh ahli materi, ahli media, dua praktisi pendidikan, dan 48 peserta didik dari dua sekolah yang berbeda. Kelayakan produk dapat berubah jika diujikan pada skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Artikel in Press :

Menurut UU. NO 20 Tahun 2003

Jurnal :

E. S. Sherly, Dharma dan H. B. Sihombing. (2020). Merdeka Belajar: Kajian Literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*: 184.

Prameswari, T. W. P. (2020, October). Merdeka Belajar Merdeka Belajar: Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045: Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045. In *Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara* (Vol. 1, No. 1, pp. 76-86).

Barlian, Ujang Cepi, and Siti Solekah. "Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan." *JOEL: Journal of Educational and Language Research* 1.12 (2022): 2105-2118.

Komala, I., & Nugraha, A. (2022). Pendidikan Seni dan Kurikulum Merdeka Belajar: Tuntutan bagi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 4(3), 122-134.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.

Pramesi, . G. A. ., Cahyadi, . F. ., & Rofian, R. (2022). Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Seni Budaya Dan Prakarya Tema 5 Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 3116–3124.

Arisyanto, P., Prasetyo, S. A., Untari, M. F. A., & Sundari, R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Android Bagi Mahasiswa PGSD UPGRIS. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1584–1592.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.945>