

Video Tutorial Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi: Media Pembelajaran SBdP Kelas Ii

Deni Setiawan ^{1*}, Riski Maulida Fistaningrum ²

*Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang
Jawa Tengah^{1*}*

deni.setiawan@mail.unnes.ac.id

*Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang
Jawa Tengah ²*

Abstrak

Persoalan utama penelitian didasari keterbatasan media pembelajaran seni rupa berbasis video dan variasi pembelajaran masih rendah, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video, mengetahui kelayakan, serta menguji keefektifan media. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan bersumber dari Sugiyono. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan non tes. Pembuatan produk mengacu pada hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Produk dinilai oleh dua orang validator ahli. Berdasarkan penilaian validator ahli, aspek materi dalam media video tutorial dinyatakan sangat layak dengan persentase 92,5%, sedangkan aspek media dinyatakan layak dengan persentase 94,23%. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu video tutorial sangat layak digunakan pada muatan SBdP bidang Seni Rupa kelas II SD. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa pretest sebesar 0,23714 dan posttest sebesar 0,222031. Berdasarkan data tersebut, uji kelompok kecil nilai pretest dan posttest berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$. Hasil perhitungan uji t menggunakan *paired sample* t-test observasi berpasangan diperoleh thitung sebesar - 8, 437131336 dan t tabel dengan $\alpha = 5\%$ sebesar 2.571, menghasilkan $t \leq [-t]_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan $\mu_B < 0$. Hasil uji T-Test menunjukkan bahwa pada tahap uji coba produk kelompok kecil terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video tutorial. Uji N- *Gain* memperoleh skor 0,67 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini yaitu media video tutorial sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam muatan SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi siswa kelas II SDN 3 Bebenan.

Kata kunci: Video Tutorial; Seni Rupa; SBdP; Media Pembelajaran.

1. Pendahuluan

Seni Budaya dan Prakarya merupakan salah satu muatan yang wajib diajarkan dalam Kurikulum 2013. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menyetarakan Seni Budaya dan Prakarya dengan muatan pelajaran lain. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) yang semula dikenal dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disempurnakan menjadi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dan ditempatkan sebagai bagian utuh dari kelompok muatan pelajaran di dalam Kurikulum 2013. Dalam Permendikbud No 21 Tahun 2016, ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan

Prakarya, meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, prakarya dan warisan budaya. Ruang lingkup seni rupa meliputi apresiasi dan kreasi karya seni rupa (gambar ekspresif, mosaik/aplikasi, relief dan patung dari bahan lunak) (Permendikbud No 21, 2016:168-172)..

Permasalahan pembelajaran SBdP terjadi pada lingkup Sekolah Dasar. Berdasarkan kegiatan pra riset melalui wawancara guru dan hasil belajar siswa di kelas II SDN 3 Bebenan menunjukkan bahwa siswa kurang optimal dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru sebab kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena minimnya sumber belajar yang digunakan guru yang hanya berasal dari buku guru dan buku siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru kurang

memadai dan juga belum adanya media pembelajaran SBdP yaitu video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi untuk siswa kelas II SDN 3 Bebengan. Guru hanya memberikan contoh dengan membawa contoh gambar atau menjelaskan secara manual cara-cara membuat suatu karya seni rupa dua dan tiga dimensi. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang optimal dalam mengeksplor diri untuk membuat karya seni rupa dua dan tiga dimensi.

Secara singkat, Sanaky (2013) dalam Nunuk Suryani (2018: 4) mendefinisikan media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Dalam buku yang sama, Musfiqon (2012), mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi menjelaskan sebagian dari seluruh program pembelajaran yang tidak bisa dijelaskan secara verbal. Media pembelajaran digunakan sebagai literatur sering diartikan dengan media for learning atau media education (Nunuk Suryani, 2018:4). Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan (Arsyad: 2016).

Oleh karena itu, guru perlu cermat dan kreatif dalam memilih serta memanfaatkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman, dan pencapaian hasil belajar siswa. Penggunaan media video tutorial untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran SBdP didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dessy mega Harumawati dan Drs. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd dari Universitas Negeri Surabaya berjudul "Efektivitas Media Video Tutorial Recorder Terhadap Keterampilan Bermain Recorder Siswa Kelas VI SDN Wringinanom 2 Gresik" dimuat dalam JPGSD (Vol 06 No 10, 2018), Hal 1759-1768. Hasil dari penelitian ini terdapat efektivitas yang signifikan pada kelas eksperimen karena penerapan media video tutorial recorder dalam proses pembelajarannya daripada kelas kontrol tanpa media sejenis yang dibuktikan dengan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($11,323 > 2,080$).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Miftah Arif Rohman, dkk dari Universitas Negeri Surabaya berjudul "Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I" dimuat dalam Jurnal Pendidikan Seni Rupa (Vol 3 No 1, 2015), Hal 47 - 56. Penelitian memperoleh hasil : 1) Dari segi kualitas, media permainan monopoli mendapatkan persentase 67,2% (ahli materi) dan 75% (ahli media) sehingga memiliki kualitas baik. 2) Dari segi keefektivitasan, terdapat perbedaan nilai yang signifikan pada nilai rata-rata soal pre-test 46,75 dan post-test 78,92, 3). Dari hasil observasi, pertemuan pertama (69,64%), dan pertemuan ketiga (83,93%). Jadi, dapat dikatakan bahwa media permainan monopoli ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan.

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil penelitian yang relevan, maka penelitian ini akan dikaji melalui penelitian Research and Development (R&D) dengan mengembangkan media pembelajaran SBdP. Secara umum, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan desain, mengetahui kelayakan, dan menguji keefektifan media video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi dalam pembelajaran SBdP pada kelompok kecil kelas II SDN 3 Bebengan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain, mengetahui kelayakan, dan menguji keefektifan media video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi pada kelompok kecil kelas II SDN 3 Bebengan.

2. Metode

2.1 Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2015:407), metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (dalam Sugiyono, 2016:409) terdiri atas (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; dan (10) produksi massal. Namun karena keterbatasan peneliti, maka langkah ke-10 "produksi massal" dimodifikasi

menjadi "produksi terbatas." Hal ini tidak akan mempengaruhi penelitian yang dilakukan oleh peneliti secara signifikan karena tujuan utama dari penelitian ini seperti yang termuat dalam rumusan masalah yaitu pengembangan desain, mengetahui kelayakan, dan menguji keefektifan media. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi sebagai media pembelajaran SBdP kelas II SDN 3 Bebengan. Pengujian kelayakan media dilakukan oleh dua tim validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media.

2.2 Pembatasan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah model pengembangan menurut Sugiyono. Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu bersifat menganalisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi bagi kemajuan pendidikan. Peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk media video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi sebagai media pembelajaran SBdP kelas II SDN 3 Bebengan.

3. Pembahasan Hasil

Berdasarkan penelitian di SDN 3 Bebengan, peneliti mengembangkan media video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi sebagai media pembelajaran SBdP kelas II. Pembahasan mengkaji mengenai hasil penelitian yang didapatkan peneliti pada pembelajaran SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi di kelas II SDN 3 Bebengan meliputi (1) pengembangan desain media video tutorial; (2) kelayakan media video tutorial; dan (3) keefektifan media video tutorial.

3.1 Hasil Pengembangan Media Video Tutorial

Produk yang dikembangkan adalah media video tutorial pada pembelajaran SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi di kelas II SDN 3 Bebengan. Dalam Hilma Fitriani (2018), Havizhah (2014) mengatakan bahwa video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh

pengajar yang memuat pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman dalam pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bimbingan tambahan. Sedangkan, dalam jurnal yang ditulis oleh Muhammad Faizal (2020: 321) menyatakan bahwa video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan berbentuk digital audio visual oleh seorang pengajar dalam pembelajaran. Media video tutorial berisikan penjelasan materi dan tutorial membuat karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang disajikan dalam bentuk video untuk menarik perhatian dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Karena apabila siswa memiliki minat dan antusiasme yang baik dalam pembelajaran, maka siswa tersebut akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial adalah video yang berisi rangkaian gambar bergerak yang memuat informasi berupa penjelasan materi dan tutorial membuat karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang dapat menarik perhatian dan antusiasme siswa dalam belajar.

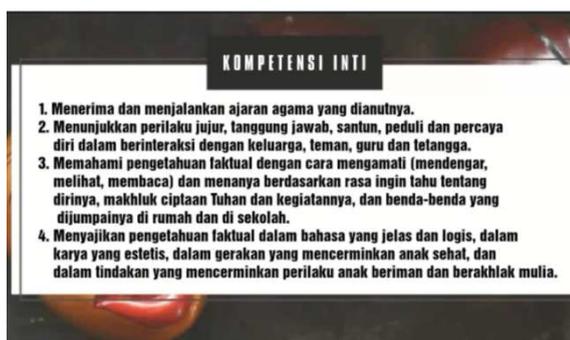
Media video tutorial dikembangkan dengan desain yang menarik sesuai dengan perkembangan siswa yaitu jumlah video yang ditutorkan sebanyak delapan video dengan durasi kurang lebih 5 menit untuk tiap video. Video tutorial ini berorientasi landscape dengan kualitas resolusi sebesar 720p, berformat mp4 dan dikemas dalam bentuk CD agar lebih praktis dalam penyimpanan dan penggunaannya. Komponen-komponen produk yang didesain oleh peneliti sebagai berikut.

3.1.1 Pembuka Video

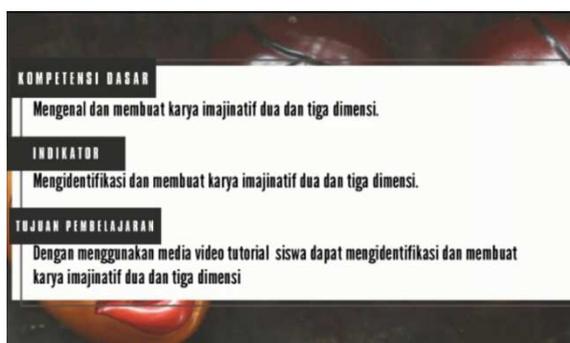
Pembuka video dalam video tutorial ini meliputi: Awalan video ditampilkan logo Unnes dan pembuka yang berisi judul video yaitu "Media Video Tutorial Karya Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi Kelas 2 SD", yang dilanjutkan dengan menyampaikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Selain itu dicantumkan juga nama peneliti, dosen pembimbing dan guru kelas II.



Gambar 1. Judul dan Identitas.



Gambar 2. Kompetensi Inti.



Gambar 3. Kompetensi dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.

3.1.2 Isi Video

Bagian isi video tutorial memuat penjelasan materi, dan tutorial cara membuat beberapa karya seni rupa dua dan tiga dimensi. Materi yang dijelaskan adalah pengertian karya dua dan tiga dimensi beserta contoh karyanya. Tutorial membuat karya dua dimensi di antaranya menggambar pemandangan gunung, menggambar pemandangan laut dan menggambar batik. Tutorial membuat karya tiga dimensi adalah membuat replika hewan dan tumbuhan menggunakan bahan lunak yaitu plastisin. Bentuk-bentuk hewan dan tumbuhan yang dibuat di antaranya kepiting, kupu-kupu, oktopus, bunga mawar dan bunga melati.



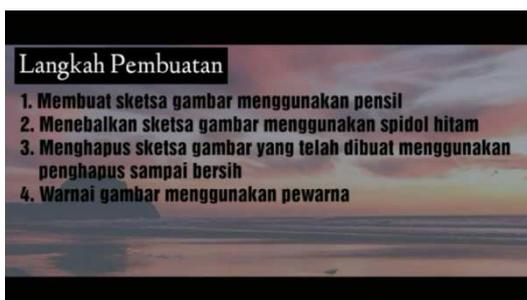
Gambar 4. Penjelasan materi dan contoh karyanya.



Gambar 5. Judul video tutorial setiap karya seni.



Gambar 6. Penyebutan alat dan bahan membuat karya seni.



Gambar 7. Langkah pembuatan karya seni.



Gambar 8. Proses pembuatan karya seni.

3.1.2 Penutup Video

Penutup video tutorial meliputi Credits dan biodata. Credits sendiri terdiri: dari nama artis dalam video tutorial, editor video dan ucapan terima kasih dari peneliti, sedangkan biodata yang digunakan merupakan biodata singkat dari: peneliti, dosen pembimbing dan guru kelas II.



Gambar 9. Credits.



Gambar 10. Biodata Peneliti.



Gambar 11. Biodata Peneliti.



Gambar 12. Biodata Guru Kelas II.

Komponen-komponen disesuaikan dengan pembelajaran SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi kelas II SD. Revisi

dilakukan sesuai dengan penilaian dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan media video tutorial berdasarkan penilaian ahli dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi.

Uji coba produk pada kelompok kecil melibatkan sampel sebanyak 5 siswa untuk menguji keefektifan media video tutorial melalui angket tanggapan siswa, dan guru. Revisi dilakukan setelah tahap uji coba produk skala kecil berdasarkan hasil analisis angket tanggapan siswa, dan guru jika diperlukan. Produksi terbatas dilakukan peneliti dengan memproduksi satu buah media video tutorial sesuai dengan kebutuhan penelitian.

3.2. Kelayakan Media

Penilaian kelayakan media video tutorial dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian oleh ahli materi yaitu Dwi Wahyuni Kurniawati, S.Pd., M.Sn. dosen Seni Rupa FBS UNNES dan ahli media yaitu Basuki Sulistio, S. Pd., M. Pd. dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNNES. Hasil penilaian dari kedua ahli tersebut disajikan pada tabel 1.

Tabel 1: Penilaian kelayakan media video tutorial.

Penilai	Jumlah skor	Presentase	Kriteria
Ahli materi	37	92,5 %	Sangat layak
Ahli media	49	94,23 %	Sangat layak

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa media video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi yang dikembangkan mendapat persentase 92,5 % masuk dalam kategori sangat layak dari ahli materi dan perolehan persentase 94,23 % masuk dalam kategori sangat layak dari ahli media. Selain memberikan penilaian, pakar ahli juga memberikan masukan perbaikan. Perbaikan dilakukan peneliti sebelum uji coba produk pada kelompok kecil.

Kelayakan media video tutorial dapat dilihat dari hasil angket tanggapan siswa, dan guru. Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa, dan guru pada kelompok kecil menunjukkan tanggapan yang positif terhadap produk media video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi diperoleh persentase tanggapan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil analisis angket tanggapan secara keseluruhan menyatakan bahwa media video tutorial materi seni rupa dua dan tiga dimensi sangat layak.

3.3. Keefektifan Media

Keefektifan penggunaan media dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Menurut Rifa'i dan Anni (2016) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar yang terdiri atas nilai pretest dan posttest yang diuji menggunakan uji normalitas, uji T-test dan uji N-Gain.

Tabel 2: Hasil Uji Normalitas Kelompok Kecil

Data	Rata-rata	Standar Deviasi	L ₀	L _{Tabel}	Keterangan
Pretest	63,2	5,932959	0,23714	0,337	Berdistribusi Normal
Posttest	88	2,828427	0,222031	0,337	Berdistribusi Normal

Dari tabel 2. diperoleh perhitungan pada kelompok kecil L₀ pretest sebesar 0,23714 dan posttest sebesar 0,222031. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa uji kelompok kecil nilai pretest dan posttest berdistribusi normal karena nilai L₀ < L_{Tabel}.

Tabel 3: Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata kelas.

Kelas	N	Rata-rata	Varians	t _{hitung}	t _{tabel}	Kriteria
Pretest	5	63,2	35,2	- 8,437131336	2.571	Ho ditolak
Posttest	5	88	47,85			

Dari tabel 3. menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji t menggunakan paired sample t-test observasi berpasangan diperoleh t_{hitung} sebesar - 8, 437131336 dan t_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ sebesar 2.571, menghasilkan $t \leq [-t]_{\text{tabel}}$ yaitu $- 8,437131336 \leq -2.571$ maka Ho ditolak dan $\mu_B < 0$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tahap uji coba produk kelompok kecil terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBdP seni rupa dua dan tiga dimensi menggunakan media video tutorial.

Tabel 4: Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata kelas.

Kelas	Rata-Rata Skor		N-Gain	Kriteria
	Pretest	Posttest		
Kelompok Kecil	63	88	0,67	Sedang

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa hasil perhitungan N-gain pada kelompok kecil adalah 0,67 dengan kriteria sedang. Peningkatan dari nilai pretest ke posttest yaitu 63 menjadi 88 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pretest ke posttest. Dengan demikian media video tutorial efektif digunakan pada pembelajaran SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi.

4. Kesimpulan

Pengembangan media video tutorial muatan SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi kelas II disesuaikan dengan angket kebutuhan guru dan siswa, SK, KD dan indikator dalam pembelajaran. Desain media video tutorial dibuat dengan bagan dengan susunan : 1) judul materi; 2) penyampaian kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran; 3) pengenalan; 4) penyampaian materi; 5) judul video tutorial; 6) alat dan bahan; 7) langkah pembuatan produk; 8) video tutorial pembuatan produk; 9) Credits; dan yang terakhir 10) biodata. Jumlah video yang dituturkan sebanyak delapan video dengan durasi kurang lebih 5 menit untuk tiap video. Video tutorial ini berorientasi landscape dengan kualitas resolusi sebesar 720p, berformat mp4 dan dikemas dalam bentuk CD.

Kelayakan media video tutorial muatan SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi kelas II SDN 3 Bebengan divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Kelayakan materi yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh hasil rata-rata skor validator materi yaitu sebesar 92,5% termasuk ke kriteria sangat layak. Kelayakan media yang divalidasi oleh ahli media diperoleh hasil rata-rata skor validator yaitu sebesar 94,23% termasuk ke kriteria sangat layak. Kelayakan media video tutorial ini juga didukung dengan hasil angket tanggapan siswa dan guru kelas II SDN 3 Bebengan yang memperoleh presentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi.

Keefektifan media video tutorial dinilai dapat meningkatkan hasil belajar SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa kelas II SDN 3 Bebengan. Nilai pretest pada uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata 63 dan posttest 88. Pada uji normalitas kelompok kecil hasil belajar pretest $[L]_0$ (0,23714) < L_{tabel} (0,337), sedangkan hasil belajar posttest menunjukkan L₀ (0,222031) < L_{tabel} (0,337). Hasil uji t kelompok

kecil diperoleh thitung sebesar $-8,437131336$ dan ttabel dengan $\alpha = 5\%$ sebesar $2,571$, menghasilkan $t_{hitung} \leq [-t]_{tabel}$ yaitu $-8,437131336 \leq -2,571$, maka H_0 ditolak dan $\mu_B < 0$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tahap uji coba produk kelompok kecil terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi dengan menggunakan media video tutorial. Sedangkan hasil perhitungan N-gain pada kelompok kecil $0,67$ dengan kriteria sedang hal ini membuktikan pada uji coba kelompok kecil media video tutorial efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa media video tutorial muatan SBdP materi seni rupa dua dan tiga dimensi kelas II SDN 3 Bebengan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Penghargaan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, dosen ahli materi yaitu Dwi Wahyuni Kurniawati, S. Pd., M. Sn. dosen Seni Rupa FBS UNNES, dosen ahli media yaitu Basuki Sulistio, S. Pd., M. Pd. dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNNES yang telah memberikan masukan, bimbingan, dan dorongan sehingga dapat menyelesaikan manuskrip dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

6. Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitri, Agus Zaenal. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah*. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta.
- Karwati, Euis, dkk. (2015). *Manajemen Kelas Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Alfabeta: Bandung.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 21

- Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sd/Mi.
- Prawira, Nanang Ganda. (2017). *Seni Rupa dan Kriya*. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera: Bandung.
- Rifa'i, Achmad, dkk. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Unnes Press: Semarang
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Tim Bina Karya SMK. (2017). *Ilmu Seni Rupa Dasar*. Indieduka: Yogyakarta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.