

## PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI SISMART PADA MATERI RAGAM HIAS KELAS V SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU BUNAYYA BLANGKEJEREN

Nazwa Oktavia<sup>1\*</sup>, Aida Fitri<sup>2</sup>, Intan Safiah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Syiah Kuala

\*[Nazwaoktavia101156@gmail.com](mailto:Nazwaoktavia101156@gmail.com)

### **Abstracts**

*The lack of new innovations in delivering classroom materials is a common phenomenon. One way to make the learning process more engaging is by utilizing the Sismart application, especially in teaching decorative variety materials. This aims to enhance students' activeness during the learning process through the use of Sismart and to train their creativity. This study employs a descriptive qualitative approach. The research subjects consist of all fifth-grade students at Integrated Islamic Elementary School Bunayya Blangkejeren, with a total of 16 students. Data collection was conducted using observation sheets to assess student activities in using the Sismart application and drawing tests. The study results indicate that: (1) Learning activities using Sismart fall into the "very active" category, (2) Among the 16 students, 6 were categorized as very active, 5 as creative, 3 as less creative, and 2 as not creative.*

**Keywords :** *Sismart Application, Decorative Variety, Creativity.*

### **Abstrak**

Kurangnya inovasi baru dalam penyajian materi dikelas merupakan suatu fenomena yang sering ditemukan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik yaitu dengan penggunaan aplikasi Sismart dalam pembelajaran khususnya pada materi ragam hias. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dengan penggunaan sismart dan melatih kreativitas peserta didik. Penelitian ini merupakan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Bunayya Blangkejeren dengan total keseluruhan 16 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument lembar observasi aktivitas peserta didik dalam penggunaan aplikasi sismart dan tes gambar. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa (1) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan sismart masuk pada kategori sangat aktif (2) dari 16 peserta didik terdapat 6 peserta didik masuk dalam kategori sangat aktif, 5 peserta didik dengan kategori kreatif, 3 peserta didik kategori kurang kreatif dan 2 peserta didik tergolong tidak kreatif.

**Kata kunci :** Aplikasi Sismart, Ragam Hias, Kreatifitas

## **Pendahuluan**

Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan yang berfungsi sebagai panduan dalam proses pembelajaran di sekolah (Azis & Lubis, 2023). Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi sekolah untuk menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kesiapan dan fasilitas yang tersedia. Program Merdeka Belajar memberikan kebebasan bagi guru dan siswa untuk berpikir kreatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Pendekatan humanistik dan konstruktivisme perlu diterapkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna (Wijayanti & Ekantini, 2023). Interaksi yang efektif antara guru dan siswa dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang dirancang secara digital mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Teknologi pendidikan memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien dalam mencapai tujuan belajar.

Sekolah-sekolah dasar di Indonesia mulai memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Di SD Islam Terpadu Bunayya Blangkejeren, sebagian besar siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam menggambar dan mewarnai. Kreativitas siswa terbatas karena hanya sedikit yang mampu menuangkan ide ke dalam gambar, sementara yang lain cenderung meniru teman mereka. Buku cetak yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa kurang menarik karena materi yang padat dan gambar yang terbatas (Habibah, 2019). Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan kesulitan dalam mengharmonisasi warna serta membuat gradasi dengan baik. Siswa juga merasa jenuh karena metode pembelajaran yang monoton tanpa variasi baru dalam penyajian materi. Permasalahan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dengan nilai rata-rata hanya mencapai 60. Upaya pembaruan dalam metode pembelajaran diperlukan agar siswa lebih antusias dalam belajar seni rupa.

SD Islam Terpadu Bunayya Blangkejeren telah menerapkan aplikasi Sismart sebagai bagian dari proses pembelajaran. Aplikasi ini awalnya hanya digunakan untuk absensi siswa, namun memiliki potensi besar untuk menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan tablet, siswa dapat mengakses materi secara mandiri dengan bimbingan guru. Penyajian materi melalui aplikasi ini dapat berupa video yang menjelaskan jenis-jenis motif ragam hias dan tahapan pembuatannya. Penggunaan media digital dalam pembelajaran seni budaya memungkinkan siswa belajar lebih aktif dan mandiri (Salsabila & Agustian, 2021). Materi yang dikemas dalam bentuk multimedia dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap ragam hias. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil belajar siswa meningkat dan mencapai nilai minimum 75. Inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

### **Aplikasi Sismart**

Aplikasi Sismart merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan di sekolah. Aplikasi ini memiliki dua fungsi utama, yaitu Sismart Guru dan Sismart Siswa-Wali, yang dapat diakses oleh sekolah, guru, siswa, dan orang tua. Penggunaannya mempermudah koordinasi dalam pembelajaran serta menyediakan berbagai fitur, seperti absensi, tugas, dan pengumuman (Rina et al., 2021). Untuk menggunakannya, guru dan siswa perlu

memasukkan kode sekolah, *username*, serta *password* sebelum mengakses berbagai fitur yang tersedia. Aplikasi ini membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran seni rupa dengan menyediakan materi dalam bentuk digital yang lebih interaktif. Penyajian materi secara digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dengan fitur yang lengkap, Sismart mampu mendukung keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Aplikasi Sismart memiliki berbagai kelebihan yang dapat membantu guru, siswa, dan orang tua dalam mendukung proses pendidikan. Kelebihannya meliputi kemudahan akses bagi semua pihak, transparansi informasi, serta fitur yang mempermudah interaksi dan evaluasi pembelajaran. Namun, aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan keterampilan teknologi bagi sebagian pengguna (Latifah & Azrina, 2020). Kendala lain yang dihadapi adalah terbatasnya fasilitas serta kuota internet yang dimiliki oleh guru dan siswa dalam mengakses aplikasi. Tidak semua pengguna dapat langsung memahami dan mengadaptasi teknologi ini, sehingga pelatihan dan sosialisasi diperlukan. Meskipun memiliki keterbatasan, penggunaan aplikasi Sismart tetap memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Evaluasi serta pengembangan lebih lanjut diperlukan agar aplikasi ini dapat digunakan secara optimal sesuai dengan kebutuhan pendidikan.



Gambar 1. Tampilan Sismart

## Kreativitas

Kreativitas menggambar merupakan proses berpikir yang menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal berdasarkan imajinasi anak. Kemampuan ini melibatkan penciptaan gambar dari gagasan serta originalitas yang dimiliki setiap individu. Selain itu, kreativitas juga muncul melalui proses merespons masalah, mengidentifikasi kekurangan, serta membandingkan berbagai pendapat sebelum menghasilkan suatu karya (Fazriah & Wati, 2022). Salah satu cara menstimulasi kreativitas adalah dengan menggambar bentuk dasar terlebih dahulu, kemudian menambahkan elemen lain sesuai dengan imajinasi anak. Proses ini memungkinkan anak untuk menciptakan karya yang unik dan kreatif. Dengan menggambar, anak tidak hanya mengekspresikan diri tetapi juga mengembangkan kemampuan

berpikir inovatif. Kreativitas dalam menggambar dapat menjadi sarana bagi anak untuk menyampaikan gagasan secara visual.

Anak yang memiliki kreativitas tinggi menunjukkan beberapa ciri khas dalam berpikir dan bertindak. Mereka memiliki daya imajinasi yang kuat serta menikmati eksplorasi lingkungan sekitar. Selain itu, mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bereksperimen, serta spontan dalam mengungkapkan ide dan perasaan (Gainau, 2019). Faktor yang mempengaruhi kreativitas meliputi lingkungan belajar yang menyenangkan, suasana yang mendukung, serta kebebasan dalam mengembangkan ide tanpa tekanan. Suasana yang aman dan nyaman juga berperan penting dalam mendorong anak untuk lebih aktif dan percaya diri dalam berkarya. Selain itu, lingkungan yang terbuka serta menghargai keunikan anak akan semakin menumbuhkan kreativitas mereka. Dalam menggambar, kreativitas terlihat dari bagaimana anak menciptakan bentuk, garis, warna, serta tekstur yang orisinal. Proses ini membantu anak untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan konsep yang unik sesuai dengan imajinasinya.

**Tabel 1.** Indikator kreativitas siswa

Aspek	Indikator
Kesesuaian Tema	1. Motif yang digambarkan sesuai dengan tema flora dan fauna.
	2. Unsur flora dan fauna terlihat jelas dan tidak menyimpang.
Keunikan	1. Motif memiliki unsur inovatif yang berbeda dari contoh gambar.
	2. Komposisi motif menunjukkan kreativitas tinggi dalam menggabungkan unsur flora dan fauna
Keindahan	1. Warna dan detail motif harmonis dan mendukung estetika keseluruhan.
	2. Tata letak dan pola motif flora dan fauna menarik perhatian dan indah dilihat.
Kerapian	1. Tidak ada bekas coretan pada gambar dan terlihat bersih secara keseluruhan.
	2. Detail motif dibuat dengan cermat dan terlihat jelas tanpa kesalahan besar.

### Pembelajaran Seni Rupa

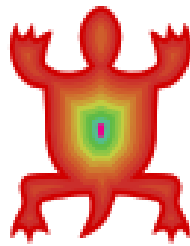
Pembelajaran seni rupa bertujuan mengembangkan keterampilan berkarya, meningkatkan kesadaran budaya lokal, serta mendorong apresiasi seni. Selain itu, pendidikan seni rupa juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri serta memahami konsep seni secara lebih mendalam. Materi pembelajaran tidak hanya terbatas pada menggambar tetapi juga mencakup berbagai bidang seni, seperti mematung, mencetak, dan menempel (Malik, 2020). Salah satu aspek penting dalam seni rupa adalah materi ragam hias, yang merupakan penggambaran bentuk dekoratif berdasarkan imajinasi dan kreativitas. Ragam hias sering kali berakar pada tradisi dan nilai-nilai budaya, menjadikannya elemen seni yang tidak hanya indah tetapi juga bermakna. Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam menyampaikan materi ini dengan metode yang menarik agar siswa dapat memahami serta mengembangkan kreativitasnya. Media pembelajaran yang interaktif sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap seni ragam hias.

Ragam hias terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu flora, fauna, figuratif, dan geometris, yang masing-masing memiliki ciri khas serta filosofi tersendiri. Ragam

hias flora, misalnya, terinspirasi dari bentuk tumbuhan dan memiliki nilai edukatif dalam mengenalkan keanekaragaman hayati. Sementara itu, ragam hias fauna sering digunakan dalam seni tradisional sebagai simbol keberanian atau kesuburan. Ragam hias figuratif menggambarkan makhluk hidup serta menceritakan kisah budaya melalui seni, sedangkan ragam hias geometris menampilkan pola teratur yang melambangkan keseimbangan dan keteraturan (Hasnawati et al., 2020). Selain jenisnya, ragam hias juga memiliki berbagai pola, seperti simetris, asimetris, tepi, menyudut, memusat, serta beraturan dan tidak beraturan. Unsur-unsur seperti garis, warna, bidang, dan volume juga memegang peran penting dalam menciptakan ragam hias yang estetis. Pemahaman terhadap aspek-aspek ini membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan karya seni.



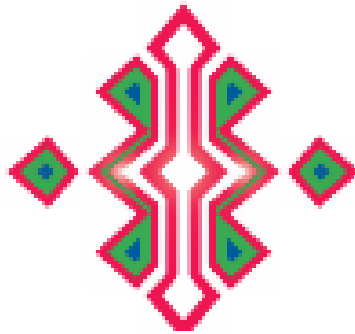
**Gambar 2.** Ragam Hias Flora



**Gambar 3.** Ragam Hias Fauna



**Gambar 4.** Ragam Hias Figuratif



**Gambar 5.** Ragam Hias Dekoratif

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang menekankan pada kekuatan kata-kata dalam menggambarkan fenomena secara mendalam. Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa metode penelitian bertujuan memperoleh data secara ilmiah agar sesuai dengan kondisi di lapangan. Penelitian ini berfokus pada aktivitas serta kreativitas siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Bunayya Blangkejeren dalam pembelajaran seni rupa, khususnya dalam menciptakan motif ragam hias dengan bantuan aplikasi Sismart. Informasi dikumpulkan dari 16 siswa yang berperan sebagai subjek penelitian, dengan instrumen utama berupa lembar observasi aktivitas dan kreativitas siswa serta tes menggambar. Lembar observasi mencakup aspek seperti perencanaan, penyusunan jadwal, serta pelaksanaan proyek menggambar motif hias, sedangkan tes mengukur kreativitas berdasarkan kesesuaian tema, keunikan, keindahan, dan kerapian gambar. Saleh (2017) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan menggambarkan serta mengeksplorasi suatu fenomena untuk meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu topik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes untuk mendapatkan gambaran objektif mengenai interaksi siswa dengan aplikasi Sismart dalam proses menggambar. Observasi memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengamati langsung perilaku dan interaksi siswa saat berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Tes menggambar digunakan sebagai alat ukur dalam menilai hasil belajar siswa, dengan skala Likert yang membantu mengidentifikasi tingkat ketercapaian indikator kreativitas siswa, seperti komposisi motif dan estetika gambar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara sistematis dengan teknik deskriptif untuk menyusun temuan penelitian yang lebih jelas. Hidayatulloh dan Fauziah. (2021) menekankan bahwa teknik analisis data bertujuan menyusun informasi secara sistematis agar lebih mudah dipahami dan disampaikan kepada pihak lain.

## Hasil Penelitian

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa observasi aktivitas peserta didik dalam penggunaan aplikasi sismart pada materi ragam hias kelas V. Selain itu peneliti memberikan tes gambar kepada peserta didik sebagai subjek penelitian untuk mendukung data hasil pengamatan. Hasil tes menggambarkan bagaimana kreativitas peserta didik dalam menciptakan motif ragam hias yang berbeda dari contoh yang sudah disematkan pada aplikasi sismart.

### Data Hasil Penelitian


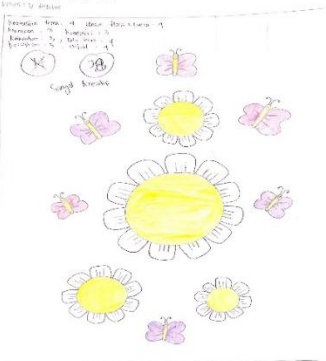

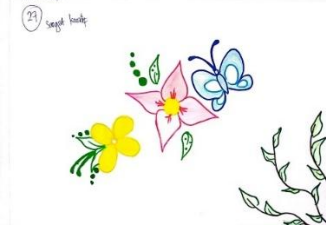

Data penelitian diperoleh dari observasi dan hasil tes kreativitas peserta didik yang ditampilkan pada tabel berikut.


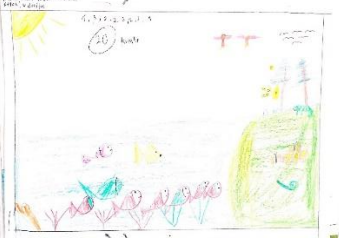




**Tabel 2.** Hasil Observasi aktivitas Peserta Didik Dalam Menggunakan Sismart Pada Materi Ragam Hias

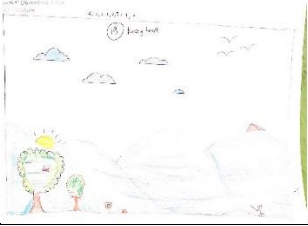
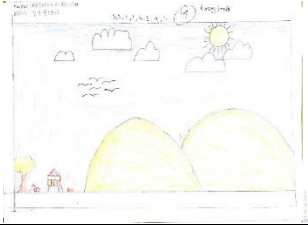



NO	Aspek-aspek Yang Diamati	Skor
1	Peserta didik membuka PPT ragam disematkan oleh guru pada aplikasi <i>sismart</i>	5
2	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.	5
3	Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami.	4
4	Peserta didik menentukan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat motif ragam hias dan menuliskannya dalam lembaran LKPD yang sudah disediakan.	5
5	Peserta didik membuat sketsa kasar motif ragam hias flora dan fauna.	3
6	Peserta didik membuat gambar motif ragam hias flora dan fauna sesuai langkah-langkah video yang disematkan dalam aplikasi <i>sismart</i> .	4
7	Peserta didik bersama teman-teman berdiskusi terkait waktu yang dibutuhkan dalam menentukan alat dan bahan yang dibutuhkan.	4
8	Peserta didik bersama teman-teman berdiskusi terkait waktu yang dibutuhkan untuk menggambar dan mewarnai motif ragam hias.	4
9	Peserta didik bersama teman-teman berdiskusi terkait waktu yang dibutuhkan untuk mempresentasikan hasil proyek kepada guru dan teman-teman.	5
Jumlah Perolehan Skor		39
Kategori		Aktif

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan aktivitas peserta didik dalam penggunaan media aplikasi sismart pada materi ragam hias di kelas lima berjalan dengan sangat baik dan aktif, peserta didik juga mampu mengikuti intruksi dengan baik dalam penggunaan aplikasi sismart. Sebagian besar peserta didik mampu membuat motif ragam hias seperti contoh yang diberikan dengan mengikuti langkah-langkah membuat motif ragam hias yang sudah disematkan pada aplikasi sismart. Berdasarkan perolehan skor observasi aktivitas peserta didik dalam penggunaan aplikasi sismart pada materi ragam mencapai nilai tiga puluh Sembilan dengan kategori "Aktif". Kemudian hasil tes kreativitas peserta didik yang ditampilkan pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Tes Kreativitas Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Total Skor	Kategori	Hasil Gambar Flora dan Fauna
1	IPS	27	Sangat Kreatif	
2	KAP	28	Sangat Kreatif	
3	AN	27	Sangat Kreatif	
4	AN	27	Sangat Kreatif	
5	ASY	32	Sangat Kreatif	

No	Nama Peserta Didik	Total Skor	Kategori	Hasil Gambar Flora dan Fauna
6	MFA	32	Sangat Kreatif	
7	NNM	20	Kreatif	
8	ARD	25	Kreatif	
9	SH	23	Kreatif	
10	SN	21	Kreatif	
11	HA	24	Kreatif	

No	Nama Peserta Didik	Total Skor	Kategori	Hasil Gambar Flora dan Fauna
12	DHA	19	Kurang Kreatif	
13	AAA	19	Kurang Kreatif	
14	AN	19	Kurang Kreatif	
15	ABI	12	Tidak Kreatif	
16	FR	11	Tidak Kreatif	

Dari enam belas peserta didik, enam di antaranya masuk kategori sangat kreatif dengan nilai antara 27 hingga 32. Mereka mampu menggambar motif flora dan fauna dengan sangat jelas, menghadirkan unsur inovatif yang berbeda dari karya lain, serta menyusun tata letak gambar dengan rapi dan estetis. Warna yang digunakan cukup harmonis tanpa banyak coretan, sementara detail motif tampak jelas dan presisi. Lima peserta didik lainnya memperoleh kategori kreatif dengan nilai antara 20 hingga 25. Meskipun tema flora dan fauna masih tergambar cukup jelas, terdapat sedikit penyimpangan dalam unsur motif, komposisi yang kurang dominan, serta bekas coretan atau kesalahan kecil yang memengaruhi hasil akhir gambar.

Tiga peserta didik berada dalam kategori kurang kreatif dengan nilai 19, karena meskipun tema sudah sesuai, motif terlihat biasa dan kurang menarik perhatian. Penggunaan warna cenderung monoton tanpa variasi, sementara tata letak kurang rapi dan detail motif masih kurang jelas. Dua peserta didik lainnya

masuk kategori tidak kreatif dengan nilai 11 dan 12, di mana hasil gambar mereka tidak menunjukkan unsur flora dan fauna secara jelas. Penggunaan warna tidak rapi, keluar dari garis gambar, serta komposisi motif kurang tertata, sehingga kreativitas dalam menggambar hampir tidak terlihat.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Sismart dalam pembelajaran materi ragam hias kelas V membuat aktivitas belajar peserta didik masuk dalam kategori aktif dengan skor 39. Pada pertemuan pertama, peserta didik mampu mengakses materi PowerPoint secara mandiri, meskipun tiga peserta didik memerlukan bimbingan. Guru memberikan pendampingan dan memastikan seluruh peserta didik dapat membuka materi yang tersedia di Sismart. Selama pembelajaran, terjadi interaksi aktif antara guru dan peserta didik melalui sesi tanya jawab serta diskusi terkait tugas dalam lembar kerja peserta didik (LKPD). Selain itu, peserta didik juga dapat mengakses dan meniru video tutorial tentang tahap-tahap membuat motif ragam hias dengan mudah, menunjukkan bahwa Sismart membantu dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil tes kreativitas di SD Islam Terpadu Bunayya Blangkejeren, dari 16 peserta didik, enam masuk kategori sangat kreatif, lima kreatif, tiga kurang kreatif, dan dua tidak kreatif. Namun, secara keseluruhan, pemahaman peserta didik terhadap materi ragam hias cukup baik, dibuktikan dengan hasil gambar yang sesuai dengan tema flora dan fauna tanpa perlu penjelasan ulang dari guru. Peserta didik dengan kategori sangat kreatif dan kreatif mampu membuat gambar sesuai petunjuk, memadukan warna dengan baik, dan minim coretan. Hasil ini memperkuat observasi bahwa Sismart efektif dalam membantu peserta didik mendesain motif ragam hias. Penelitian ini sejalan dengan studi terdahulu oleh Tori dan Ilhamsyah (2021) yang meneliti penerimaan Sismart sebagai media pembelajaran daring, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar. Perbedaannya, penelitian ini lebih fokus pada aktivitas peserta didik dan kreativitas dalam membuat motif ragam hias. Kendala yang dihadapi meliputi beberapa tablet peserta didik yang kehabisan baterai serta jaringan Wi-Fi sekolah yang lambat akibat penggunaan bersama oleh banyak kelas. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan sekolah dapat mengatasi masalah jaringan agar pembelajaran berbasis Sismart berjalan lebih optimal.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berkaitan dengan penggunaan media aplikasi sismart pada materi ragam hias kelas V SD Islam Terpadu Bunayya Blangkejeren, simpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut: *Pertama*, Aktivitas peserta didik dalam penggunaan aplikasi sismart pada materi ragam hias di kelas V SD Islam Terpadu Bunayya Blangkejeren masuk dalam kategori aktif dengan perolehan nilai tiga puluh Sembilan. *Kedua*, Hasil tes kreativitas peserta didik pada materi ragam hias dengan sismart menunjukkan bahwa terdapat enam peserta didik dengan kategori sangat kreatif. lima peserta

didik kategori kreatif, tiga peserta didik kategori kurang kreatif, dan dua peserta masuk dalam kategori tidak kreatif.

### Daftar Pustaka

- Azis, A.C.K dan Lubis, S.K. 2023. Pembelajaran Seni Rupa Berdasarkan Perspektif Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 1 (1): 10-19. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.4948>
- Fazriah, N & Wati, T.L. 2022. Analisis Kreativitas Menggambar Imajinasi Peserta Didik Kelas IV Ditinjau Dari Aspek (Kemampuan Tinggi, Sedang, Rendah) Di SDN. *ELSE (Elementary School Education Journal)*. 6 (2): 331-350. <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/12267>
- Gainau, Maryam B. 2019. Perkembangan Potensi Diri Anak dan Remaja. Yogyakarta. PT. Kanisius.
- Habibah, S.O. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Budaya Lokal Lampung Materi Seni Rupa Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Kelas V SD/MI. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hasnawati et al. Kesesuaian Antara Materi Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja Kabupaten Barru. *Tesis*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/17166>
- Hidayatulloh, T., & Fauziah, A. (2021). *Buku panduan guru seni rupa untuk SD kelas V*. Jakarta Selatan: Badan Standar, Kurikulum.
- Latifah, S., & Azrina, N. 2020. Analisis Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru SD/MI Di Jember. *Jurnal Pendidikan Guru MI*. 1 (2): 81-93. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v1i2.76>
- Malik, M.H. 2020. Analisis HOTS, 4C, Literasi Dan Pendidikan Karakter Dalam Seni Budaya Dan Prakarya MI/SD Kurikulum 2013. *Elementary Islamic Teacher Journal*. 8 (1): 59-82. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=MOhPmREAAAAJ&citation\\_for\\_view=MOhPmREAAAAJ:W70EmFMy1HYC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=MOhPmREAAAAJ&citation_for_view=MOhPmREAAAAJ:W70EmFMy1HYC)
- Rina et al. 2021. *SISSMART: School Education Application to Create Excellent Human Resource in the Face of the Industrial Revolution Era 4.0*. *Pancaran Pendidikan*. 10 (3):63-68. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i1.65074>
- Saleh, S. 2017. *Analisis Data Kualitatif*. Pustaka Ramadha. Bandung.
- Salsabila, U.H., Agustian, N. 2021. Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 3 (1): 123-133. [10.36088/islamika.v3i1.1047](https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047)
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi ke-2. Alfabeta. Bandung.
- Tori, A.S, dan Ilhamsyah, M. 2021. Analisis Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Aplikasi SISSMART sebagai Media Pembelajaran pada SMA Adabiyah Palembang. *Jurnal Teknologi dan Informatika*. 11 (2): 143-152. <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/546>

Wijayanti, I.D., Ekantini, A. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8 (2): 2100-2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>