

**093/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023**

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS LITERASI VISUAL PADA  
MATERI KRIYA TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS SISWA FASE B SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana pendidikan  
di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Elih Rahmawati

NIM. 1901852

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS LITERASI VISUAL PADA  
MATERI KRIYA TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS SISWA FASE B SEKOLAH DASAR**

Oleh  
Elih Rahmawati

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan

©Elih Rahmawati 2023  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin dari pemilik.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**ELIH RAHMAWATI**

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS LITERASI VISUAL PADA  
MATERI KRIYA TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS SISWA FASE B SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Ira Rengganis, M.Sn.

NIP. 198002142008122001

Pembimbing II

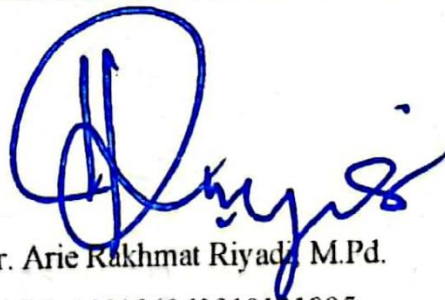


Evi Rahmawati, M.Pd.

NIP. 920200119920609201

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

## ABSTRAK

### **Pengembangan Modul Ajar Berbasis Literasi Visual pada Materi Kriya Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Fase B Sekolah Dasar**

Elih Rahmawati<sup>1</sup>, Ira Rengganis<sup>2</sup>, Evi Rahmawati<sup>3</sup>

Pembelajaran kriya tiga dimensi pada salah satu sekolah di Kota Bandung sudah cukup baik, namun kreativitas siswa dalam berkarya kriya tiga dimensi masih rendah. Siswa membuat karya dengan bentuk, desain dan warna yang sama dengan teman sekelasnya. Siswa kesulitan mendapatkan ide untuk karya kriya tiga dimensi yang akan dibuat. Perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru masih berorientasi pada buku guru dan buku siswa. Pembelajaran di kelas juga sering kali belajar mengenai konsep kriya tanpa dibantu dengan kegiatan praktik untuk melatih keterampilan siswa dalam berkarya kriya tiga dimensi. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti mencoba melakukan pengembangan perangkat pembelajaran atau dalam Kurikulum Merdeka disebut modul ajar berbasis literasi visual untuk meningkatkan kreativitas siswa fase b sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Design and Development (D&D)* dengan metode PPE (*Planning, Production, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu (1) Tahap *planning* atau tahap perencanaan, (2) Tahap *production* atau tahap produksi dan (3) Tahap *evaluation* atau tahap evaluasi. Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian dilakukan penilaian dan perbaikan melalui validasi ahli. Lalu, produk diujicobakan kepada 15 siswa dan 1 guru untuk melihat tanggapan guru dan siswa terhadap modul ajar. Berdasarkan hasil validasi serta tanggapan guru dan siswa, dapat diasumsikan bahwa produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah layak dan sesuai untuk digunakan pada pembelajaran kriya tiga dimensi di fase b sekolah dasar.

Kata kunci: modul ajar, literasi visual, kriya tiga dimensi, kreativitas, siswa fase b

## **ABSTRACT**

### **Development of Visual Literacy Based Modul Ajar on Three dimensional Craft Material to Increase Student Creativity in Phase B of Elementary School**

Elih Rahmawati<sup>1</sup>, Ira Rengganis<sup>2</sup>, Evi Rahmawati<sup>3</sup>

Three-dimensional craft learning in one of the schools in Bandung City has been quite good, but students' creativity in creating three-dimensional crafts is still low. Students make works with the same shape, design and color as their classmates. Students find it difficult to come up with ideas for their three-dimensional crafts. The learning tools used by teachers are still oriented to teacher books and student books. Learning in class is also often learning about craft concepts without being assisted by practical activities to train students' skills in creating three-dimensional crafts. To answer these problems, researchers try to develop learning tools or in the Merdeka Curriculum called "modul ajar" based on visual literacy to increase the creativity of phase b elementary school students. This research uses the Design and Development (D&D) research approach with the PPE (Planning, Production, Evaluation) method. This research was conducted through three stages, namely (1) planning stage, (2) production stage and (3) evaluation stage. The finished product was then assessed and improved through expert validation. Then, the product was tested on 15 students and 1 teacher to see the teacher and student responses to the teaching module. Based on the results of the validation as well as the responses of teachers and students, it can be assumed that the product that has been developed by the researcher is feasible and suitable for use in learning three-dimensional crafts in phase b elementary schools.

Keywords: modul ajar, visual literacy, three-dimensional crafts, creativity, phase b

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Modul Ajar .....	9
2.2 Literasi Visual .....	14
2.3 Kriya Tiga Dimensi .....	18
2.4 Kreativitas .....	24
2.5 Penelitian yang Relevan .....	25
2.6 Kerangka Berpikir .....	27
BAB III METODE PENELITIAN .....	29
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian .....	29
3.2 Partisipan Penelitian .....	30
3.3 Prosedur Penelitian.....	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.5 Instrumen Penelitian.....	31
3.6 Teknik Analisis Data Penelitian .....	40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	43

4.1	Desain Pengembangan Modul Ajar.....	43
4.2	Hasil Pengembangan Modul Ajar .....	63
4.3	Validasi Modul Ajar.....	87
4.4	Implementasi Modul Ajar .....	96
4.5	Pembahasan .....	114
BAB 5 PENUTUP .....		119
5.1	Simpulan.....	119
5.2	Implikasi dan Rekomendasi .....	120
DAFTAR PUSTAKA .....		122
LAMPIRAN.....		127

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian .....	30
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	32
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	34
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	35
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Guru .....	36
Tabel 3.6 Instrumen Penilaian Siswa.....	38
Tabel 3.7 Instrumen Penilaian Unjuk Kerja Siswa .....	39
Tabel 3.8 Interpretasi Hasil Data Kuantitatif .....	41
Tabel 3.9 Kategori Tingkat Kelayakan .....	41
Tabel 3.10 Kriteria Hasil N-Gain.....	42
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran.....	45
Tabel 4.2 Spesifikasi Personal Computer (Laptop) .....	48
Tabel 4.3 Spesifikasi Telepon Genggam .....	48
Tabel 4.4 Profil Pelajar Pancasila .....	50
Tabel 4.5 Tujuan Pembelajaran .....	51
Tabel 4.6 Asesmen.....	56
Tabel 4.7 Kategori Indikator .....	56
Tabel 4.8 Penilaian Sikap .....	58
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi .....	88
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Media .....	89
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	90
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	90
Tabel 4.13 Hasil Revisi dari Ahli Materi.....	92
Tabel 4.14 Hasil Revisi dari Ahli Media .....	93
Tabel 4.15 Hasil Revisi dari Ahli Bahasa .....	96
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Guru .....	97
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Penilaian 15 Siswa.....	97
Tabel 4.18 Hasil Karya Kriya Tiga Dimensi Siswa.....	98
Tabel 4.19 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa .....	112
Tabel 4.20 Hasil N-Gain pada Kreativitas Siswa .....	113



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	27
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian PPE .....	29
Gambar 4.1 Desain Awal Karya .....	46
Gambar 4.2 Contoh Desain Tata Letak Identitas Modul .....	49
Gambar 4.3 Contoh Desain Tata Letak Informasi Umum dan Komponen Inti....	52
Gambar 4.4 Contoh Desain Kegiatan Pembelajaran.....	55
Gambar 4.5 Contoh Desain Tata Letak Asesmen .....	59
Gambar 4.6 Contoh Desain Tata Letak Pengayaan dan Remedial .....	60
Gambar 4.7 Contoh Desain Tata Letak Ringkasan Materi pada LKPD .....	61
Gambar 4.8 Contoh Desain Tata Letak LKPD 1 dan LKPD 2 .....	61
Gambar 4.9 Contoh Desain Tata Letak Bahan Bacaan Guru dan Siswa .....	62
Gambar 4.10 Contoh Desain Tata Letak Glosarium.....	62
Gambar 4.11 Contoh Tata Letak Daftar Pustaka .....	63
Gambar 4.12 Hasil Karya Tempat Pensil Kebaya .....	64
Gambar 4.13 Hasil Karya Tempat Pensil Sapei Sapaq dan Ta'a.....	65
Gambar 4.14 Identitas Modul Ajar .....	66
Gambar 4.15 Informasi Umum dan Komponen Inti Bagian 1.....	67
Gambar 4.16 Informasi Umum dan Komponen Inti Bagian 2.....	68
Gambar 4.17 Komponen Inti (Kegiatan Pembelajaran) .....	68
Gambar 4.18 Komponen Inti (Asesmen) .....	69
Gambar 4.19 Komponen Inti (Asesmen) .....	69
Gambar 4.20 Komponen Inti (Asesmen).....	70
Gambar 4.21 Pengayaan .....	71
Gambar 4.22 Remedial .....	71
Gambar 4.23 Halaman Sampul Lembar Kerja Peserta Didik .....	73
Gambar 4.24 Lembar Kerja Peserta Didik (Ringkasan Materi Bagian 1) .....	73
Gambar 4.25 Lembar Kerja Peserta Didik (Ringkasan Materi Bagian 2) .....	74
Gambar 4.26 Lembar Kerja Peserta Didik 1 Bagian 1 .....	74
Gambar 4.27 Lembar Kerja Peserta Didik 1 Bagian 2 .....	75
Gambar 4.28 Lembar Kerja Peserta Didik 1 Bagian 3 .....	75
Gambar 4.29 Lembar Kerja Peserta Didik 1 Bagian 4 .....	76

Gambar 4.30 Lembar Kerja Peserta Didik 1 Bagian 5 .....	76
Gambar 4.31 Lembar Kerja Peserta Didik 1 Bagian 6 .....	77
Gambar 4.32 Lembar Kerja Peserta Didik 1 Bagian 7 .....	77
Gambar 4.33 Lembar Kerja Peserta Didik 1 Bagian 8 .....	78
Gambar 4.34 Lembar Kerja Peserta Didik 2 Bagian 1 .....	78
Gambar 4.35 Lembar Kerja Peserta Didik 2 Bagian 2 .....	79
Gambar 4.36 Lembar Kerja Peserta Didik 2 Bagian 3 .....	79
Gambar 4.37 Lembar Kerja Peserta Didik 2 Bagian 4 .....	80
Gambar 4.38 Halaman Sampul Bahan Bacaan Guru dan Siswa .....	81
Gambar 4.39 Bahan Bacaan Guru dan Siswa Bagian 1 .....	81
Gambar 4.40 Bahan Bacaan Guru dan Siswa Bagian 2 .....	82
Gambar 4.41 Bahan Bacaan Guru dan Siswa Bagian 3 .....	82
Gambar 4.42 Bahan Bacaan Guru dan Siswa Bagian 4 .....	83
Gambar 4.43 Bahan Bacaan Guru dan Siswa Bagian 5 .....	83
Gambar 4.44 Bahan Bacaan Guru dan Siswa Bagian 6 .....	84
Gambar 4.45 Bahan Bacaan Guru dan Siswa Bagian 7 .....	84
Gambar 4.46 Glosarium .....	85
Gambar 4.47 Daftar Pustaka .....	86
Gambar 4.48 Refleksi Siswa .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi .....	128
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	129
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	130
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Skripsi .....	131
Lampiran 5 Produk Akhir Karya Kriya Tiga Dimensi .....	132
Lampiran 6 Produk Akhir Modul Ajar .....	133
Lampiran 7 Lembar Penilaian Ahli Materi .....	168
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media .....	181
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	188
Lampiran 10 Lembar Penilaian Guru .....	195
Lampiran 11 Lembar Penilaian Siswa .....	199
Lampiran 12 Lembar Kerja Peserta Didik .....	204
Lampiran 13 Hasil Pretest Siswa .....	216
Lampiran 14 Hasil Posttest Siswa .....	217
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian .....	218
Lampiran 16 Format Perbaikan Skripsi .....	220

## DAFTAR PUSTAKA

- Amrizal, Sumadi, Akmal, A., & Prihatin, P. (2020). *Metode Pengembangan Desain Produk Kriya Berbasis Budaya Lokal: Desa Kriya, Kriya Tradisional dan Aset Budaya Lokal*. Penerbit Deepublish.
- Anggraini, I. A., Sunaryo, & Kurniawan, E. Y. (2022). Analisis Kreativitas Siswa dalam Membuat Kriya 3 Dimensi dari Barang Bekas pada Matapelajaran SBdP Kelas IV SDN Saga V Balaraja Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2614–3097), 1998–12003.
- Anshori, I. Al, Rokhmat, J., & Gunada, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kausalitik dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(2), 205–212.
- Asdar, Hidayah, N., Hardiyanti, Heriyanti, & Anto, R. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Bahan Baku Produk Kerajinan Bernilai Ekonomi dalam Berwirausaha. *Jurnal Lepa-Lepa Open*, 1(4), 500–503.  
<https://ojs.unm.ac.id/llo/Index>
- Bahrudin, A., Amartya, A. G., & Al-amien, A. F. (2021). Studi Kasus Form Follows Function dalam Karya Seni Kriya. *Jurnal Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 254–265.
- Damayana, H., Setyarini, M., & Rosilawati, I. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Literasi Visual Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 1–12.
- Dewi, K. K. S. (2020). Pengembangan Konten Biologi Materi Ekosistem Hutan Wisata Alas Kedaton Sebagai Suplemen Bahan Ajar untuk Siswa Kelas X SMA. In *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Edeh, M. O., Akindutire, O. R., Ugboaja, S. G., Ohwo, S. O., Umoke, C. C., & Osijirin, A. (2021). Effect of Visual Literacy on the Academic Achievements of Students in Computer Studies in Selected Secondary Schools in Enugu State, Nigeria. *FUOYE Journal of Engineering and Technology*, 6(3), 15–20.  
<https://doi.org/10.46792/fuoyejet.v6i3.683>
- Faizah, D. U. (2019). *Literasi Visual dalam Pengembangan Budaya Literasi di Sekolah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Febryana, D. (2018). Profil Kreativitas Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segitiga dan Segiempat Ditinjau dari Gender. *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(1), 50–58. <https://doi.org/10.24014/sjme.v3i2.3897>
- Firmansyah, & Farochi, C. (2017). *PENGARUH EKUITAS MEREK TERHADAP MINAT BELI INDIHOME PT . TELEKOMUNIKASI INDONESIA , TBK . CABANG GEGERKALONG BANDUNG PADA TAHUN 2017 The Influence of Brand Equity to IndiHome Willingness to Buy PT . Telekomunikasi Indonesia , Tbk . Gegerkalong Branch Band. 3(2), 550–557.*
- Giantara, F., & Astuti, A. (2020). Kemampuan Guru Matematika Mempertahankan Substansi Materi Melalui Proses Pembelajaran Online. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 787–796. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.301>
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, March*, 1–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hasbi, M., & Paramita, D. (2020). *Bermain Seni Kriya*.
- Kędra, J., & Źakevičiūtė, R. (2019). Visual literacy practices in higher education: what, why and how? *Journal of Visual Literacy*, 38(1–2), 1–7. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2019.1580438>
- Kemdikbud. (2022). *Konsep dan Komponen Modul Ajar*. [Online]. Diakses dari: <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/perkenalan/perangkat-ajar/konsep-komponen-modul-ajar/>
- Khamadi, & Setiawan, A. (2020). Literasi Visual dalam Proses Berkarya Mahasiswa Desain. *Demandia*, 05(02), 166–193. <https://doi.org/10.25124/demandia.v>
- Khotimah, K. (2017). Analisis Daur Ulang Barang Retur Ditinjau Dari Produksi Dalam Islam (Studi Kasus Home Industry Sincan Coklat Desa Sitimerto Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri). In *Theses IAIN Kediri*.

- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299.  
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Mansuridin. (2020). *Pembudayaan Literasi Seni di SD*. Penerbit Deepublish.
- Marwanti, K., Muchtar, Y. R. ., & Guntara, Y. (2019). Pengembangan Media Comic of Physics Berbasis Literasi Visual pada Materi Fluida Statis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika Untirta*, 2(1), 157–162.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Merdeka, K. (2022). *Modul Ajar Kurikulum Merdeka, Bagaimana Cara Menyusunnya?* [Online]. Diakses dari:  
<https://kurikulummerdeka.com/modul-ajar-kurikulum-merdeka-bagaimana-cara-mengembangkannya/>
- Mudra, I. W., Mahadi, M., & Karuni, N. K. (2020). Inovasi Produk Kriya Di Bali. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 56–63.  
<https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.17796>
- Muhaemin, M., & Yunus, P. P. (2021). Literasi Visual Sebagai Upaya Pemahaman Peran Pendidikan untuk Seni Rupa Lokal di Indonesia. *Seminar Nasional Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Seni Di Era Kemajuan Teknologi*, 184–188.  
<http://ocs.unm.ac.id/caradde/caradde2020/paper/view/150>
- Nurlina, S. (2021). *Studi Literasi Visual Siswa Sekolah Dasar dalam Penangkapan Objek Cerita Bergambar (Cergam): Penelitian Kualitatif pada Siswa KELas Tinggi Ekstrakurikuler Menggambar SD IT Bina Muda di Kabupaten Bandung, Jawa Barat*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pangari, T. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Kriya Kayu Motif kearifan Lokal (Ukiran Toraja) Untuk Siswa Kelas XI di SMK. *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar*.
- Paramita, R. (2020). Merdeka Belajar dalam Pendidikan Seni untuk Meningkatkan Kreativitas. *Reorientasi Dan Implementasi Keilmuan Seni Rupa Dan Desain Dalam Konteks Merdeka Belajar Dan Kampus*

*Merdeka(MBKM)*, 157–162.

- PB, N. S. (2017). Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir dalam Proses Pembelajaran. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1, 48–59.
- Purhanudin, M. V. (2019). Pendidikan Seni dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Waspada FKIP UNRARIS*, 6(2), 12–23.
- Rahmawati, A., Damaianti, V. S., & Anshori, D. S. (2021). Literasi visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 244–249.
- Richey, R. C., & Klein, R. D. (2007). *Design and Development Research*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Salam, S., B. S., Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Setiorini, I. L. (2018). Pemanfaatan Barang Bekas menjadi Kerajinan Tangan Guna Meningkatkan Kreativitas Masyarakat Desa Pawon. *Integritas: Jurnal Pengabdian*, 2(1), 53–61.  
<https://media.neliti.com/media/publications/297760-pemanfaatan-barang-bekas-menjadi-kerajinan-4444cb35.pdf>
- Sidhartani, S. (2016). Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan dalam Apresiasi dan Proses Kreasi Visual. *Jurnal Desain*, 3(03), 155–163.
- Suardina, N. I., & Laba, N. I. (2021). *Metode Penciptaan dan Penyajian dalam Pendidikan Kriya*. Pusat Penelitian LP2MPP.  
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Sukarni, S., & Munawarah, P. A. (2021). Instrumen Penilaian Praktik Kerja Lapangan Berbasis Seni Kriya. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 350.  
<https://doi.org/10.31764/paedagogia.v12i2.5517>
- Sumiati, Ridlwan, M., & Abidin, R. (2022). UPAYA MENINGKATKAN AKHLAK TERPUJI MELALUI METODE KISAH QUR'ANI DAN NABAWI PADA TK. AL-DJUFRI III DESA BLUMBUNGAN KECAMATAN LARANGAN KABUPATEN PAMEKASAN TAHUN

PELAJARAN 2021/2022. *Membangun Karakter Dan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di SD*, 583–598.

Sunarto. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika*, 8(2), 107–113.

<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>

Syamsualam. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kriya Kreatif Keramik Pada Upt Smk Negeri 3 Gowa. *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makasar*.

Thompson, D. (2022). *A Proliferation of Images: Trends, Obstacles, and Opportunities for Visual Literacy*.

Ukar, D. S., Taib, B., & Alhadad, B. (2020). ANALISIS KREATIVITAS MENGGAMBAR ANAK MELALUI KEGIATAN MENGGAMBAR.

*Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*.

Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48.

Wiedarti, P., Laksono, K., Retnaningdyah, P., Dewayana, S., Muldian, W., & Sufyadi, S. (2018). *Desain induk gerakan literasi sekolah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Yusika, I., & Turdjai. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 17–25. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18365>

Zam, R., Dharsono, & Raharjo, T. (2022). TRANSFORMASI ESTETIK SENI KRIYA ; KELAHIRAN DAN KRIYA MASA KINI. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 11(02).