

583/S/PGSD-KCBBR/PK.03.08/4/April/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DIGITAL
MATERI KARYA SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR**

*(Penelitian Design and Development pada Mata Pembelajaran Seni Budaya Kelas
II SD)*

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

RISWATI ASHIFA

2008131

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DAERAH CIBIRU

BANDUNG

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DIGITAL
MATERI KARYA SENI RUPA DI SD**

Oleh

Riswati Ashifa

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Riswati Ashifa

Universitas Pendidikan Indonesia

April 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RISWATI ASHIFA

2008131

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DIGITAL MATERI
KARYA SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

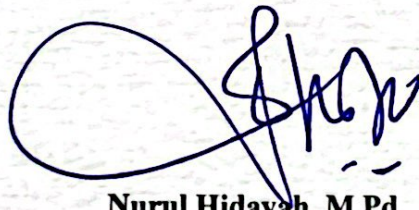
Pembimbing I



Dr. Kurniawati, M.Pd.

NIP. 197708202005012017

Pembimbing II



Nurul Hidayah, M.Pd.

NIP. 198907292018032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus UPI di Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya sebagai peneliti menyatakan bahwa skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DIGITAL MATERI KARYA SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini

Bandung, April 2024

Yang membuat pernyataan,

Riswati Ashifa

NIM. 2008131

MOTTO

“Allah akan mendatangkan hari- hari yang membuat kita bahagia, sebab hidup tak selamanya sulit.”

(Habib Zaidan bin Yahyaa)

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya.”

(QS Al- Baqarah: 286)

“Masa depan bangsa dan negara ada dalam genggamannya para generasi muda”

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah memberikan nikmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Digital Materi Karya Seni Rupa di Sekolah Dasar”**. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S-1) dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan, kemampuan, dan wawasan dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi nyata dan menfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu serta mendukung dalam penulisan ini.

Bandung, April 2024

Penulis,

Riswati Ashifa

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT. karena atas izin-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Digital Materi Karya Seni Rupa di Sekolah Dasar” dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

Pada saat penulis menyusun skripsi, tentunya mendapatkan kesulitan dan hambatan. Peneliti menyadari bahwa terdapat orang-orang yang berjasa dibalik selesainya skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah membimbing, membantu, dan mendukung penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Kurniawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan nasihat, waktu, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi berlangsung sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
2. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan motivasi, nasihat, saran, arahan, waktu, dan dukungan serta memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
3. Bapak Rendi Restiana Sukardi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan saran kepada peneliti dari semester awal hingga peneliti menyusun tugas akhir.
4. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE. selaku Direktur Kampus UPI di Cibiru yang selalu memberikan do’a dan dukungan kepada para mahasiswa.
5. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku Wakil Direktur bidang akademik dan kemahasiswaan UPI Kampus di Cibiru yang selalu memberikan do’a, semangat, dan dukungan kepada para mahasiswa.
6. Dr. Tita Mulyati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S-1 PGSD UPI Kampus di Cibiru yang selalu memberikan do’a, semangat, dan dukungan kepada para mahasiswa.

7. Dr. Dinie Anggraeni, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi S-1 PGSD UPI Kampus di Cibiru yang selalu memberikan do'a, semangat, dan dukungan kepada para mahasiswa.
8. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan UPI Kampus di Cibiru yang telah memberikan ilmu pengetahuannya.
9. Bapak Uus Kusnadi, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian dan membantu memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa.
10. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds. selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian dan membantu memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa.
11. Bapak Pajar, S.Pd., Gr. selaku Kesiswaan SDN 003 Pagarsih yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
12. Ibu Ai Supriatin, S.Pd. selaku Wali Kelas II SDN 003 Pagarsih yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian yang dilaksanakan.
13. Pintu Surgaku, Mamah Ruski. Terima kasih telah memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, serta do'a. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih untuk Mamah karena sudah mampu menjalani dua peran sekaligus setelah kepergian Alm.Bapak. Terima kasih Ibu telah membuktikan kepada dunia bahwa anak dari penjual kue dapat menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
14. Cinta pertama dan panutan yang paling peneliti rindukan yaitu Bapak Alm. Jamhari Andriyanto. Terima kasih telah memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan, serta do'a semasa hidup. Alhamdulillah peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini sebagaimana perwujudan terakhir sebelum engkau benar- benar pergi. Dengan selesainya skripsi ini, semoga bisa membuat Bapak bangga dan bahagia disurganya Allah, Aamiin.
15. Keluarga tercinta Taufiq Kurniawan, Kiki Nurmalasari, Hanif Ahmad Kurniawan, dan Rahagi Athaya Kurniawan yang telah menjadi penyemangat peneliti selama menyusun skripsi.

16. Kepada Paisal Paturohman yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan membantu banyak dalam pengerjaan skripsi ini.

17. Kepada Emalia Rezkina Virgien sebagai sahabat terbaik yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.

18. Kepada rekan- rekan seperjuangan peneliti “Geng Nyebtrak” yaitu Dinda Rahma, Lisna Amelia, Siti Rohmah, Winarti, Yulianti, dan Zihan Suryani yang telah berjuang bersama dan menjadi tempat berkeluh kesan selama peneliti menyusun skripsi ini. Tidak lupa juga peneliti ucapkan terima kasih kepada Hafni Fauziyyah dan Fannia Sulistiani Putri yang telah banyak membantu dalam penelitian di SDN 003 Pagarsih.

19. Dan terakhir terima kasih untuk diri sendiri, Riswati Ashifa karena telah mampu berusaha dan berjuang keras mewujudkan cita- cita orang tua menjadi seorang pendidik. Terima kasih sudah mampu melawan rasa malas, mengendalikan diri dari berbagai tekanan, dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun dalam proses pengusunan skripsi ini. Berbahagialah dimanapun berada, Shifa. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DIGITAL
MATERI KARYA SENI RUPA DI SD**

Riswati Ashifa

2008131

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi karya seni rupa. Hal ini disebabkan karena guru kurang memberikan materi karya seni rupa kepada peserta didik, kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, dan kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan produk, menilai kelayakan produk, dan mengetahui respon pengguna dalam menggunakan media pembelajaran *flash card* digital materi karya seni rupa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluatin*). Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data menggunakan instrumen wawancara dan angket dengan subjek penelitian 1 guru dan 26 peserta didik kelas II SD. Uji kelayakan dilakukan setelah merancang media pembelajaran yang dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Hasil dari uji kelayakan, media pembelajaran *flash card* digital mendapatkan presentase rata-rata sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan kepada pengguna. Setelah diujicobakan kepada guru dan siswa, media pembelajaran *flash card* digital mendapatkan presentase rata-rata sebesar 99,5% dengan kategori “Sangat Layak”

Kata Kunci: Karya Seni Rupa, Media Pembelajaran, *Flash Card* Digital.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* DIGITAL
MATERI KARYA SENI RUPA DI SD**

Riswati Ashifa

2008131

ABSTRACK

The rationale of this study is motivated by the lack of student understanding of visual artwork materials. Because the teachers are not providing the subject of visual artwork, they are not mastering teaching and learning activities in the subject, and not knowing how to utilize digital technology in the learning process. Based on the previous rationale, the researcher developed digital flash card learning media for visual artwork materials. The purpose of this study was to determine the process of developing products, assessing product feasibility, and knowing user responses in using digital flash card learning media for visual art materials. This study uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study uses two instruments for collecting data: Interview and quationnare. The participants are 27 people, a teacher and 26 students grade II elementary school students. The feasibility test was carried out after designing the learning media which was carried out by 2 material experts and 2 media experts. The results of the feasibility test, digital flash card learning media get an average percentage of 93% with the category "Very Feasible" to be tested to users. After being tested on teachers and students, digital flash card learning media received an average percentage of 99.5% in the "Very Feasible" category.

Keywords: Visual art Works, Learning Media, Digital Flash Cards.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skirpsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.2 <i>Flash Card</i>	14
2.3 <i>Flash Card</i> Digital.....	15
2.4 Pembelajaran Seni Budaya	16
2.5 Materi Karya Seni Rupa	17
2.6 Pembelajaran Materi Karya Seni Rupa Menggunakan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Digital.....	34

2.7 Penelitian Relevan	35
2.8 Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Desain Penelitian	40
3.2 Prosedur Penelitian	41
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian	46
3.4 Instrumen Penelitian.....	47
3.5 Teknik Analisis Data.....	56
3.6 Penyajian Data.....	58
3.7 Penarikan Kesimpulan.....	59
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1 Temuan	60
4.2 Pembahasan	118
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	126
5.1 Simpulan.....	126
5.2 Implikasi	127
5.3 Rekomendasi	128
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN.....	138
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	204

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	34
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian.....	47
Tabel 3. 2 Kisi- Kisi Wawancara Untuk Guru.....	49
Tabel 3. 3 Tabel Catatan Perbaikan	51
Tabel 3. 4 Kisi- Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3. 5 Kisi- Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 3. 6 Kisi- Kisi Angket Respon Guru	55
Tabel 3. 7 Kisi- Kisi Angket Respon Peserta Didik	55
Tabel 3. 8 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert.....	57
Tabel 3. 9 Kriteria Interpretasi Skor	58
Tabel 4. 1 GBPM (Garis Besar Program Media) Flash Card Digital.....	65
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Digital.....	68
Tabel 4. 3 Langkah- Langkah Pembelajaran	72
Tabel 4. 4 Rancangan Prototipe	75
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi oleh Pak Uus Kusnadi, M.Pd.....	84
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi Ibu Nurul Hidayah, M.Pd.	86
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media oleh Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds., .	90
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media Ibu Nurul Hiadayah, M.Pd.....	91
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Para Ahli.....	92
Tabel 4. 10 Revisi Produk	93
Tabel 4. 11 Tampilan Flash Card Digital.....	103
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Anget Guru	107
Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Angket Peserta Didik.	110
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Respon Pengguna	111
Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Soal Evaluasi Peserta Didik.....	112
Tabel 4. 16 Tabel Analisis Tujuan Pembelajaran Pada Soal Evaluasi.....	113
Tabel 4. 17 Tabel Analisis Hasil Soal Evaluasi Siswa	116
Tabel 4. 18 Analisis SWOT	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur Karya Seni Rupa (Titik).	18
Gambar 2. 2 Garis lurus. Dari Atas ke Bawah: Garis Horizontal, Vertikal, dan Diagonal.	19
Gambar 2. 3 Garis lengkung. Dari Atas ke Bawah: Garis Lengkung Tunggal, Garis Lengkung Ganda, Garis Lengkung Zig- Zag.	19
Gambar 2. 4 Warna Primer, Warna Sekunder, Dan Warna Tersier.	19
Gambar 2. 5 Tekstur Nyata (Kasar) Pada Relief Candi	20
Gambar 2. 6 Contoh Tekstur Semu Pada Lukisan.	20
Gambar 2. 7 Contoh Ruang Nyata: Sebuah Kamar.	21
Gambar 2. 8 Contoh Ruang Semu: Lukisan Sebuah Ruangan.	21
Gambar 2. 9 Contoh Bidang Segi Empat, Segi Tiga, dan Lingkaran.	22
Gambar 2. 10 Contoh Bentuk Geometris: Balok, Kubus, dan Bola.	22
Gambar 2. 11 Contoh Bentuk Non- Geometris: Lukisan.....	23
Gambar 2. 12 Contoh Gelap Terang.....	23
Gambar 2. 13 Contoh Karya Seni Rupa 2 Dimensi “The Arrest of Pangeran Diponegoro (1857) oleh Raden Saleh”.	24
Gambar 2. 14 Contoh Karya Seni Rupa 2 Dimensi “Kaligrafi”.	25
Gambar 2. 15 Contoh Karya Seni Rupa 2 Dimensi “Mozaik”	25
Gambar 2. 16 Contoh Karya Seni Rupa 2 Dimensi “Batik Mega Mendung”	26
Gambar 2. 17 Contoh Karya Seni Rupa 2 Dimensi “Poster Pendidikan”.....	26
Gambar 2. 18 Contoh Karya Seni Rupa 2 Dimensi ”Komik Tema Menyayangi Sesama MakhluK Hidup”.	27
Gambar 2. 19 Contoh Karya Seni Rupa 2 Dimensi “Sketsa”.	27
Gambar 2. 20 Contoh Karya Seni Rupa 2 Dimensi “Kartun Tom and Jerry”.....	28
Gambar 2. 21 Contoh Karya Seni Rupa 2 Dimensi “Kain Tenun Ulos Batak”	28
Gambar 2. 22 Contoh karya Seni Rupa 3 Dimensi “Patung Garuda Wisnu Kencana di Bali”.	29
Gambar 2. 23 Contoh karya Seni Rupa 3 Dimensi “Vas Bunga”	30
Gambar 2. 24 Contoh karya Seni Rupa 3 Dimensi “Kerajinan Anyaman”	31
Gambar 2. 25 Contoh Karya Seni Rupa 3 Dimensi “Kerajinan Kertas”	31
Gambar 2. 26 Contoh Karya Seni Rupa 3 Dimensi “Kerajinan Meronce”.....	32

Gambar 2. 27 Contoh Karya Seni Rupa 3 Dimensi “Keramik”.....	32
Gambar 2. 28 Contoh Karya Seni Rupa 3 Dimensi “Topeng”.....	33
Gambar 2. 29 Contoh karya Seni Rupa 3 Dimensi “Gerabah”	33
Gambar 2. 30 Contoh Karya Seni Rupa 3 Dimensi “Boneka”.	34
Gambar 2. 31 Kerangka Berpikir.....	39
Gambar 3. 1 Kerangka Model ADDIE (Rusdi, 2018).....	41
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan ADDIE Menurut (Rusdi, 2018).	42
Gambar 4. 1 Proses Desain <i>Flash Card</i> Digital.	78
Gambar 4. 2 Hasil Desain <i>Flash Card</i> Pada Canva	78
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Kuis Menggunakan <i>Website Wordwall</i>	79
Gambar 4. 4 Tampilan Laman <i>Wordwall</i>	79
Gambar 4. 5 Tampilan Aplikasi <i>Audio Element</i>	80
Gambar 4. 6 Tampilan Aplikasi <i>Voice Changer</i>	80
Gambar 4. 7 Proses Memasukan Desain <i>Flash Card</i> Pada <i>Web Book Creator</i>	81
Gambar 4. 8 Proses Memasukan Audio Kedalam <i>Web Book Creator</i>	81
Gambar 4. 9 Proses <i>Published Book Creator</i>	82
Gambar 4. 10 Mencetak <i>QR Code</i> Media <i>Flash Card</i> Digital.....	82
Gambar 4. 11 <i>QR Code</i> Media <i>Flash Card</i> Digital	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	138
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	139
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	140
Lampiran 4. Surat Permohonan <i>Judgement</i> Validator Ahli Materi (Bapak Uus Kusnadi, M.Pd.)	141
Lampiran 5. Lembar Persetujuan Validator Ahli Media (Bapak Uus Kusnadi, M.Pd.).....	142
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi (Bapak Uus Kusnadi, M.Pd.).....	143
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi (Bapak Uus Kusnadi, M.Pd.).....	148
Lampiran 8. Surat Persetujua Validator Ahli Materi (Ibu Nurul Hidayah, M.Pd.)	149
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi (Ibu Nurul Hidayah, M.Pd.).....	150
Lampiran 10. Surat Permohonan <i>Judgement</i> Validator Ahli Media (Ibu Intan Permata Sari, S. St., M.Ds.)	154
Lampiran 11. Lembar Persetujuan Validator Ahli Media (Ibu Intan Permata Sari, S. St., M.Ds.).....	155
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Media (Ibu Intan Permata Sari, S. St., M.Ds.)	156
Lampiran 13. Surat Permohonan <i>Judgement</i> Ahli Media (Ibu Nurul Hidayah, M.Pd.).....	158
Lampiran 14. Lembar Persetujuan Validator Ahli Media (Ibu Nurul Hidayah, M.Pd.).....	159
Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Media (Ibu Nurul Hidayah, M.Pd.)	160
Lampiran 16. Lembar Angket Respon Pengguna (Guru).....	162
Lampiran 17. Lembar Angket Respon Pengguna (Peserta Didik).....	164
Lampiran 18. Lembar Hasil Evaluasi Siswa	171
Lampiran 19. Modul Ajar Pembelajaran Seni Budaya Kelas II Materi Karya Seni Rupa	178
Lampiran 20. Lembar Kerja Peserta Didik	187
Lampiran 21. Soal Evaluasi	191
Lampiran 22. Bahan Ajar	192

Lampiran 23. Garis Besar Program Media (GBPM)	194
Lampiran 24. Kartu Bimbingan Skripsi	197
Lampiran 25. Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Digital	198
Lampiran 26. Dokumentasi	200
Lampiran 27. Form Perbaikan Skripsi	203

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, N. (2017). Perbedaan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Metode Mind Map dengan Metode Ceramah. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 98. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7521>
- Akbar, R. M. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian* (M. Nasrudin (ed.); 1st ed.). CV. Haura Utama.
- Alghofar, M. (2023). *15 Contoh Seni Rupa 2 Dimensi Beserta Penjelasannya Lengkap*. Artikel.Rumah123.Com. <https://artikel.rumah123.com/contoh-seni-rupa-2-dimensi>
- Alvita, & Airlanda, S. W. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.
- Annisa, R. P., Pratiwi, S. A., & Haimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Ardiani, A. R. (2022). Pengembangan Media Flashcard Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn. *Journal of Education Technology*, 8(1), 46–50. <https://doi.org/10.26418/jppk.v1i1i10.58824>
- Ardianti, N. T. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Digital Pada Materi Bentuk Karya Seni Rupa Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (6th ed.). Rineka Cipta.
- Arsyhad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (Ed. Revisi). Raja Grafindo Persada.
- Astiti, K. A., Supu, A., Sukarjita, I. W., & Lantik, V. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Tipe Connected Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Lapisan Bumi Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(2), 112–120. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i2.38498>

- Asy'ari, Himawan, Sudiyanto, & Martyastuti, W. W. (2022). *Seni budaya*. Erlangga.
- Auliyah, N. A. S. (2023). *25 Contoh Poster Pendidikan sebagai Bahan Edukasi*. Detik.Com. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6722791/25-contoh-poster-pendidikan-sebagai-bahan-edukasi>
- Ayob, M. A. S. (2019). "Pemikiran Kebahagiaan Dalam Tamadun Yunani Klasik 470 S.M-529 M.: Satu Analisis Ringkas ". *Jurnal PERADABAN*, 12(1), 1–25. <https://doi.org/10.22452/peradaban.vol12no1.1>
- Bachtiar, A. (2023). *13 Contoh Gambar Mozaik Sederhana dan Mudah*. Broonet.Com. <https://broonet.com/gambar-mozaik/>
- BSNP. (2017). *Standar Buku Ajar dan Modul Ajar 2017*. Badan Nasional Standar Pendidikan.
- Budhiman, I. (2023). *20 Contoh Karya 3 Dimensi Beserta Gambar, Ciri-Ciri, Dan Jenisnya Yang Mudah Ditemui Di Sekitar Kita*. Berita99.Co. https://berita.99.co/contoh-karya-3-dimensi/#google_vignette
- Daniswari, D. (2022a). *Macam-macam Kain Tenun, dari Songket Minang, Ulos, hingga Tenun Toraja*. Detik.Com. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6515037/mengenal-jenis-jenis-tenun-khas-indonesia-ada-dari-daerahmu>
- Daniswari, D. (2022b). *Sejarah, Fungsi, dan Berbagai Jenis Kerajinan Anyaman*. Detik.Com. <https://regional.kompas.com/read/2022/01/19/210604078/sejarah-fungsi-dan-berbagai-jenis-kerajinan-anyaman>
- Darestuti, M. (2021). *46 Gambar Motif Batik Khas Indonesia dan Sejarah Yang Wajib Banget Kamu Ketahui*. Seruni.Id. <https://seruni.id/motif-batik-indonesia/>
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21* (1st ed.). Gava Media.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. <file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article>

Text-7439-1-10-20170924.pdf

- Funny. (2019). *Gambar Pemandangan Alam Gampang Di Tiru*. Blogspot.Com.
<https://sejauhmemandang.blogspot.com/2019/11/gambar-pemandangan-alam-gampang-di-tiru.html>
- Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). *Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini*. 12(1).
- Habsy, B. A., Rachmawati, A. P., Wiyono, R. F. W. F., & Rakhmanita, A. (2023). Penerapan Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Perkembangan Bahasa Vygotsky dalam Pembelajaran. *Tsaqofah*, 4(1), 143–158.
<https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2143>
- Hanafi, M., Muhammadiyah, U., Rappang, S., & Hagggar, E.-. (2023). *Penggunaan Flash Card Berbasis Digital*. 1, 235–246.
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif* (Anggoro Arief (ed.); 1st ed.). PT Luxima Metro Indah.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775.
<https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Hendrawan, J. H., & Halimah, L. (2022). *Penguatan Karakter Cinta Tanah Air melalui Tari Narantika Raranganis*. 6(5), 7978–7985.
- In'am, A. (2020). Peranan Pemuda Dalam Pendidikan Sosial Kemasyarakatan. *Intizam: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3, 1–10.
- Indriyanti, P., & Sari, Purnama, Indah, D. (2021). Eksplorasi Karya Seni Rupa 3 Dimensi Berbasis Lingkungan Pada Mata Kuliah Seni Rupa Dan Kerajinan di PGSD UST Yogyakarta. *Jurnal Aman Cendekia*, 05(Vol. 5 No. 2 (2021)), 7.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30738/tc.v5i2.11404>
- Kartika, S. D. (2007). *Estetika Seni Rupa Nusantara*. ISI Press Surakarta.
- Karya, B. (2019). *Ilmu Seni Rupa Dasar* (1st ed.). Desa Pustaka Indonesia.

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 Tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemul, Pub. L. No. 262, Kemendikbud (2022).

Khusnah, N. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Dengan Media Realia Dalam Materi Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi. *Penelitian Tindakan Kelas*, 20(2), 1–9.

Larasati, H. N. (2020). *Cara Membuat Boneka Sempel dan Praktis, Cocok untuk Mainan Si Kecil di Rumah*. Diadona. <https://www.diadona.id/family/cara-membuat-boneka-sempel-dan-praktis-cocok-untuk-mainan-si-kecil-di-rumah-2008071.html>

Lubis, R. A. (2022). *Kumpulan Komik Pendidikan SD dari Berbagai Tema, Lihat Lengkapnya!* Pengajartekno.Com. <https://www.pengajartekno.co.id/komik-pendidikan-sd/>

Malik, M. S. (2020). Analisis Hots, 4C, Literasi, Dan Pendidikan Karakter Dalam Seni Budaya Dan Prakarya MI/SD Kurikulum 2013. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8(1), 73. <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary>

Mansuridin. (2020). *Pembudayaan Literasi Seni di SD* (R. Amry (ed.); 1st ed.). CV Budi Utama.

Mansyur. (2022). *Keterampilan Seni Rupa SD* (T. yuliyanti (ed.); 1st ed.). CV Budi Utama.

Mizwar, K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Universitas Jambi*, 1–14. http://repository.unja.ac.id/3143/1/ARTIKEL_ILMIAH_A1D113005.pdf

Mulachela, H. (2022). *Seni Rupa*. https://cdn1.katadata.co.id/media/images/thumb/2021/08/25/Desain_interior-2021_08_25-18_29_47_1381f81e2c6d0ee177da8f040c798a5d_960x640_thumb.jpg

- Mustafa, P. S., & Angga, P. D. (2022). Strategi Pengembangan Produk dalam Penelitian dan Pengembangan pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(3), 413–424. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.522
- Nandy. (2022). *Contoh Kerajinan 3 Dimensi dan Cara Membuat Menjadi Karya yang Bernilai Tinggi*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/contoh-kerajinan-3-dimensi/>
- Narimo, J. (2023a). *10 Pelukis Terkenal Indonesia dan Karya Lukisannya*. Tumpi.Id. <https://tumpi.id/pelukis-terkenal-indonesia/>
- Narimo, J. (2023b). *Tekstur Nyata dan Tekstur Semu dalam Seni Rupa*. Tumpi.Id. <https://shorturl.at/pqFR8>
- Nesi, M., & Akobiarek, M. (2018). Pengaruh Minat dan Penggunaan Metode terhadap Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jayapura. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 1(1), 80–94. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i1.257>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurazizah, E. (2022). *Pengembangan media digital flash card pada materi instrumen alat musik ritmis di kelas III sekolah dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); 1st ed.). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nuril, K., & Muhammadiyah, U. (2022). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Upaya*

- Meningkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Flash Card*. 3, 523–530. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Nurmeta, I. K., & Sutisnawati, A. (2021). Pembelajaran Daring Pendidikan Seni Rupa Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Educandum*, 3, 1–13.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pratama, R. (2023). *Unsur Seni Rupa: Pengertian, Jenis, dan Contohnya*. Bocahkampus.Com. <https://bocahkampus.com/unsur-seni-rupa>
- Pratiwi, A. (2022). *4 Ide Vas Bunga untuk Menghias Rumah*. Detik.Com. <https://www.kompas.com/homey/read/2022/01/26/123800376/4-ide-vas-bunga-untuk-menghias-rumah->
- Prihantini. (2020). *Strategi Pembelajaran SD* (1st ed.). Sinar Grafika Offset.
- Putri, M. K. V. (2021). *Contoh Karya Seni Rupa Patung dan Asal Daerah*. Kompas. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/07/130015569/contoh-karya-seni-rupa-patung-dan-asal-daerahnya>
- Ramdhani, F. (2023). Kurikulum Merdeka sebagai Sistem Pendidikan guna Mengembangkan Potensi Peserta Didik di Era Disrupsi. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, 2022*, 1187–1193.
- Riyadi, L., & Budiman, N. (2023). Capaian Pembelajaran Seni Musik Pada Kurikulum Merdeka Sebagai Wujud Merdeka Belajar. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 5(1), 40–50. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v5i1.104>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi*

- Pendidikan*, 1(2), 153–164. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Saniyyah. (2023). *12 Contoh Kaligrafi Islam Populer Beserta Jenis Khatnya*. Detik.Com. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6910324/12-contoh-kaligrafi-islam-populer-beserta-jenis-khatnya>
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Saudale, B. (2023). *Musik gerejawi dan sejarah*.
- Setiawan, U. (2022). Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar). In *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (4th ed.).
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Simanjuntak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 5(2), 70. <https://doi.org/10.24114/js.v5i2.32717>
- Siregar, N. H. (2020). Pengembangan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dilakukan Melalui Peningkatan Profesionalitas Guru. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan*

- Pengajaran: JPPP*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4454>
- Siti. (2021). *Apa Itu Meronce dan Manfaatnya Bagi Anak Usia Dini*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/best-seller/meronce/>
- Sudirman, S., & Mesiono, M. (2021). Peningkatan kompetensi guru dalam menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) melalui kegiatan pelatihan. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i1.195>
- Sugiyono. (2019a). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)* (4th ed.).
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Alfabeta.
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>
- Suparta, I. M. (2020). Unsur-unsur seni rupa. *Theinsidemag*, 1(2), 274–282.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.); 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. PT Sandiarta Sukses.
- Tunggal, A. (2023). *Contoh Karya Seni Rupa 3 Dimensi dan Penjelasannya*. Antotunggal.Com. <https://www.antotunggal.com/2023/08/contoh-karya-seni-rupa-3-dimensi.html>
- Turmuzi, M., & Kurniawan, E. (2021). Kemampuan Mengajar Mahasiswa Calon Guru Matematika Ditinjau dari Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) pada Mata Kuliah Micro Teaching. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2484–2498. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.881>
- Umam. (2022). *Gerabah : Sejarah, Proses Pembuatan, dan Contohnya*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/gerabah/>
- Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

Pub. L. No. 20, UU Sisdiknas 21 (2003).
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.). Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

Wiratno, A. T. (2020). *Karakter Estetika Seni Rupa* (N. Azizah (ed.); 1st ed.). CV Bintang Surya Madani.