328/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/27/Juni/2023

PENGEMBANGAN MEDIA *E-MAGAZINE* PADA MATERI MENGENAL ANEKA RAGAM HIAS NUSANTARA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di SDN Cibiru 06 Kecamatan Cileunyi)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

BINTANG PUSPITA

1904071

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2023

LEMBAR PENGESAHAN

BINTANG PUSPITA
1904071

PENGEMBANGAN MEDIA *E-MAGAZINE* PADA MATERI MENGENAL ANEKA RAGAM HIAS NUSANTARA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di SDN Cibiru 06 Kecamatan Cileunyi)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I

Drs. H. Umar, M.Pd.

NIP. 195809131986031002

Pembimbing II

Nurul Hidayah, M.Pd.

NIP. 198907292018032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD Kampus UPI Cibiru

Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

PENGEMBANGAN MEDIA *E-MAGAZINE* PADA MATERI MENGENAL ANEKA RAGAM HIAS NUSANTARA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di SDN Cibiru 06 Kecamatan Cileunyi)

Oleh

Bintang Puspita
1904071

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Bintang Puspita, 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Media *E-Magazine* Pada Materi Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2023

Yang membuat Pernyataan

Bintang Puspita

NIM. 1904071

MOTTO

"SELALU ADA HARAPAN BAGI MEREKA YANG BERDOA DAN SELALU ADA JALAN BAGI MEREKA YANG BERUSAHA"

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Rasulallah SAW beserta keluarganya, semoga syafaatnya dapat tersampaikan kepada penulis serta seluruh umatnya.

Penulisan skripsi dengan judul "Pengembangan Media *E-Magazine* Pada Materi Aneka Ragam Hias Nusantara Mata pelajaran SBDP Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar" ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi. Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada keluarga, teman-teman, dan seluruh pihak yang telah membantu dan menyemangati selalu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena adanya beberapa kekurangan serta keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca dan yang membutuhkan.

Bandung, 7 Juni 2023

Penyusun,

Bintang Puspita

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillahirobbil'alamin atas izin Allah SWT skripsi ini dapat selesai. Proses penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan bimbingan, bantuan, dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Yth. Bapak Drs. H. Umar, M.Pd., selaku dosen pembimbing I skripsi yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Yth. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang memberikan semangat, saran, dan masukan kepada peneliti.
3. Yth. Ibu Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
4. Yth. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Wakil Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Yth. Dr. Asep Herry Hernawan, M.Pd., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Yth. Uus Kusnadi, M.Pd., selaku ahli materi yang bersedia melakukan validasi pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
7. Yth. Hendriyana, S.T., M.Kom., selaku ahli media yang bersedia melakukan validasi pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
8. Yth. Hj. Setyaningsih Rachmania, M.Pd., selaku ahli bahasa yang bersedia melakukan validasi pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
9. Yth. Bapak dan Ibu dosen PGSD yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti dari awal perkuliahan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Yth. Kepala sekolah SDN Cibiru 06 , guru-guru, serta siswa yang telah bersedia membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Orang tua tersayang, Ibu Herni Laela dan Bapak Alm. Ente Arlian yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan selalu mendoakan peneliti.
12. Orang yang saya kenal sejak tahun 2019, Mochammad Raffie Ramadhan yang selalu mengajari saya untuk bagaimana menyikapi proses hidup

dengan penuh sabar dan semangat, serta selalu membantu dan memberikan motivasi.

13. Sahabat seperjuangan dalam bidang SBDP, Risha Nurul Anbi, Nadia Handayani, Mevi Tasya Mevlevi, dan Nur Alawiyah yang selalu memberikan semangat dan masukan pada penulis.
14. Sahabat semasa SMA, Dhea Sinaga, Reska Rahmawati, dan Putri Amelia Damayanty yang selalu mendengarkan keluh kesah saat penyusunan skripsi ini.
15. Teman-teman terdekat, Susan, Gandis, Alfi, Sofi, Nurul, Vania, dan Natasha yang senantiasa menemani saat menjalani perkuliahan.
16. Teman-teman kelas E PGSD 2018 selaku keluarga keduaku selama di kampus.

Penulis mengucapkan terimakasih tulus dari dalam hati kepada pihak-pihak tersebut. Semoga segala bentuk dukungan, bimbingan, saran, masukan, dan doa yang telah diberikan kepada penulis menjadi pahala yang diberkahi Allah SWT.

Bandung, Juni 2023

Penulis

PENGEMBANGAN MEDIA *E-MAGAZINE* PADA MATERI MENGENAL ANEKA RAGAM HIAS NUSANTARA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di SDN Cibiru 06 Kecamatan Cileunyi)

Bintang Puspita

1904071

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Magazine* mengenal aneka ragam hias nusantara mata pelajaran SBDP kelas V Sekolah Dasar yang dilakukan karena kurangnya pemanfaatan teknologi dan ketersediaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses rancangan, proses pengembangan serta melihat respon guru dan siswa terhadap penggunaan *E-Magazine* mengenal aneka ragam hias nusantara. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D). Terdapat enam tahap yang dialui untuk terciptanya media *E-Magazine* materi aneka ragam hias nusantara ini, yakni tahap identifikasi masalah (*identify the problems*), tahap mendeskripsikan tujuan *(describe the objects*), tahap desain dan pengembangan produk (*design and developt the product*), tahap mengevaluasi hasil uji coba produk *(evaluate testing result*), dan tahap mengkomunikasikan hasil uji coba (*communicate the testing result)*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara dan angket. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu merancang *E-Magazine* yang mendapatkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dalam kategori "Sangat Layak". Respon pengguna dilakukan kepada satu orang guru dan dua puluh siswa kelas V Sekolah Dasar dengan mendapatkan kategori "Sangat Layak" Media pembelajaran *E-Magazine* mampu meningkatkan semangat dan memudahkan peserta didik untuk belajar mengenai materi ragam hias nusantara. Hal ini dikarenakan media E-Emagazine memiliki tampilan menarik, memuat beberapa unsur media, dan menyajikan isi materi yang padat dan jelas.

Kata Kunci: *E-Magazine*, Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara, D&D

DESIGN AND DEVELOPMENT OF E-MAGAZINE MEDIA ON MATERIAL TO GET TO KNOW THE VARIOUS ORNAMENTAL VARIETIES OF THE ARCHIPELAGO SUBJECTS ARTS, CULTURE AND CRAFTS FOR STUDENTS GRADE V PRIMARY SCHOOL

(Development Research on Class V Cultural Arts and Crafts Learning at SDN Cibiru 06, Cileunyi District)

Bintang Puspita

1904071

ABSTRACT

This research is a research on the development of E-Magazine learning media to recognize the various ornaments of the archipelago SBDP class V elementary school subjects which are carried out due to the lack of use of technology and the availability of learning media in learning activities. The purpose of this study is to determine the design process, development process and see the response of teachers and students to the use of E-Magazine to get to know the various ornaments of the archipelago. This research uses Design and Development (D&D) method. There are six stages taken for the creation of E-Magazine media for the various ornamental materials of the archipelago, namely the problem identification stage (identify the problems), the stage of describing the objectives (describe the objects), the stage of product design and development (design and develop the product), the stage of evaluating the results of product trials (evaluate testing results), and the stage of communicating the testing result. Data collection techniques in this study are interviews and questionnaires. The results obtained in this study are designing E-Magazines that get assessments from material experts, media experts, and linguists in the "Very Decent" category. User responses were made to one teacher and twenty grade V elementary school students by getting the category "Very Decent. E-Magazine learning media can increase enthusiasm and make it easier for students to learn about the various ornamental materials of the archipelago. This is because E-Emagazine media has an attractive appearance, contains several media elements, and presents solid and clear material content.

Keywords: *E-Magazine, Decoration Subject Cultural Indonesian Arts, D&D.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN i
MOTTO ii
KATA PENGANTAR i
UCAPAN TERIMAKASIH ii
ABSTRAK iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
LAMPIRAN xi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Penelitian 1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian 7
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Manfaat Penelitian 7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA 10
2.1 Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar 10
2.2 Hakikat Media Pembelajaran 12
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran 12
2.2.2 Peran Media Pembelajaran 12
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran 13
2.3 Pembelajaran Inovatif 14
2.3.1 Pembelajaran Abad 21 15
2.3.2 *Technological Pedagocal Content* Knowledge (TPACK) 16
2.3.3 *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) 16
2.3.4 Penguatan Pendidikan Karakter 17
2.3.5 Literasi dan Numerasi 18
2.4 Media *E-Magazine* 19
2.4.1 Pengertian Majalah 19
2.4.2 Penyajian Majalah 20
2.4.3 Karakteristik Majalah 20
2.4.4 *E-Magazine* 21

2.4.5 Kelebihan Media *E-Magazine* 22
2.5 Materi Mengenal Ragam Hias Nusantara 22
2.5.1 Ragam Hias Nusantara 23
2.5.2 Jenis- Jenis Ragam Hias 23
2.5.3 Klasifikasi Ragam Hias dari Berbagai Daerah di Indonesia 25
2.5.4 Penerapan Ragam Hias Nusantara.....28
2.5.5 Aspek Desain dalam Ragam Hias.....30
2.5.6 Unsur Dasar Visual dalam Ragam Hias Nusantara 30
2.6 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar..... 31
2.6.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia SD.....31
2.6.2 Perkembangan Psikososial Anak Usia SD 32
2.6.3 Perkembangan Moral Anak Usia SD.....32
2.6.4 Perkembangan Fisik dan Motorik Anak Usia SD.....33
2.7 Penelitian Relevan..... 33
2.8 Kerangka Berpikir..... 35

BAB III METODE PENELITIAN..... 37
3.1 Desain Penelitian..... 37
3.2 Prosedur Penelitian..... 38
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian..... 42
3.4 Instrumen Penelitian..... 43
3.5 Pengumpulan Data 49
3.6 Teknik Analisis Data..... 50
3.7 Reduksi Data 51
3.8 Penyajian Data..... 51
3.9. Penarikan Kesimpulan..... 51

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN..... 52
4.1 Temuan Penelitian..... 52
4.1.1 Tahap Identifikasi Masalah 52
4.1.2 Tahap Mendeskripsikan Tujuan 57
4.1.3 Tahap Desain dan Pengembangan Produk 58
4.1.4 Uji Coba Produk 72
4.1.5 Tahap Evaluasi Hasil Uji Coba Produk 90
4.1.6 Tahap Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba 91
4.2 Pembahasan..... 91
4.2.1 Rancangan *E-Magazine* Mengenal Aneka Ragam Hias Nusantara.....91

4.2.2 Tahapan Pengembangan *E-Magazine* Aneka Ragam Hias Nusantara ..96
4.2.3 Respon Guru dan Siswa pada media *E-Magazine* 101

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 106
5.1 Simpulan..... 106
5.2 Implikasi..... 107
4.3 Rekomendasi 108
DAFTAR PUSTAKA 109

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data dan teknik yang digunakan pada pengumpulan data.....43
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Materi 44
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa 44
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media.....45
Tabel 3. 5 Lembar Angket Respon Guru 46
Tabel 3. 6 Lembar Angket Respon Siswa.....47
Tabel 3. 7 Pedoman wawancara kepada guru 48
Tabel 3. 8 Pedoman wawancara pada siswa 49
Tabel 3. 9 Teknik pengumpulan data.....50
Tabel 3. 10 Skala Likert.....50
Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi.....51
Tabel 4. 1 Identifikasi Materi dan Kompetensi Dasar 53
Tabel 4. 2 Garis Besar Program Media.....59
Tabel 4. 3 Keterangan button.....65
Tabel 4. 4 Langkah Pembelajaran Sintaks Model *Problem Based Learning* 66
Tabel 4. 5 Identitas Validator Angket.....73
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....74
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa 76
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media 77
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Para Ahli.....79
Tabel 4. 10 Perbaikan oleh ahli materi 80
Tabel 4. 11 Perbaikan oleh ahli bahasa.....81
Tabel 4. 12 Perbaikan oleh ahli media.....84
Tabel 4. 13 Akumulasi Respon Pengguna Guru.....87
Tabel 4. 14 Akumulasi Respon Pengguna Siswa.....89
Tabel 4. 15 Analisis SWOT Media *E-Magazine* 104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis-jenis ragam hias berdasarkan bentuknya 24
Gambar 2. 2 Contoh Ragam Hias di Indonesia.....25
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir.....36
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian D&D.....38
Gambar 4. 1 Perencanaan tata letak *(layout*) 1 60
Gambar 4. 2 Perencanaan tata letak (layout) 2 61
Gambar 4. 3 Perencanaan tata letak (*layout*) 3 62
Gambar 4. 4 *(a) Microsoft Words, (b) Crosswords Labs, (c) Canva, (d) Heyzine*.63
Gambar 4. 5 Fitur elemen *Canva*.....64
Gambar 4. 6 Rancangan Asset dan Animasi 1.....64
Gambar 4. 7 Rancangan Asset dan Animasi 2.....65
Gambar 4. 8 Rancangan Button.....65
Gambar 4. 9 Menentukan ukuran produk media *E-Magazine*.....68
Gambar 4. 10 Membuat desain cover dan background.....69
Gambar 4. 11 Menambahkan materi dengan fitur teks.....69
Gambar 4. 12 Desain untuk ditambahkan multimedia.....70
Gambar 4. 13 Menyimpan file dengan format PDF.....70
Gambar 4. 14 Website *Heyzine*.....70
Gambar 4. 15 Menambahkan multimedia.....71
Gambar 4. 16 Menambahkan audio 71
Gambar 4. 17 Menambahkan link teka-teki silang 71
Gambar 4. 18 Menyimpan produk media dalam bentuk link dan QR Code.....72
Gambar 4. 19 Hasil pengerjaan LKPD siswa 103
Gambar 4. 20 Uji coba media *E-Magazine*.....104

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwangi, S. (2013). Multicultural Education in Schools Through Tradition Art Education. *HARMONIA - Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*, *13*(1).

Arsyad, Azhar, Gerlach Ely Gagne, Briggs, 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja grafindo Persada.

Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 9(1), 37-50.

Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.*

Effendi,M. (2006). *Ilmu Pendidikan*. Ponorogo: Stain Po Press.

Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Lantanida Journal, 5(2), 172. https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838

Imron. (2019). Ragam Motif Hias Dan Makna Seni Kerajinan Lakuer Sebagai Budaya Khas Kota Palembang. 58–89.

Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *7*(2), 183. https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368

Indonesia, K. B. B. (2008). Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: Pusat Bahasa.

Ineu, S., Teni, M., Yadi, H., Asep, H. H., & Prihantini. (2022). *Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggera*k. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8248–8258.

I Wayan. (2006) *Persepsi Guru Pamong Terhadap Kemampuan Merencanakan dan menggunakan Media Pengajaran Mahasiswa Praktikum Sekolah Jenjang S1 Fakultas Dharma Acarya*.

Jatipermana, G. (2013). *Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Ragam Hias Di Kelas V SD Negeri Tambi 1 Kecamatan Sliyeg Kabupaten Indramayu Jawa Barat.*

Januszewski, A. and Molenda, M. (2008). *Technology: A Definition With Commentary* (New York: Lawrence Erlbaum Associates)

Jennah, R (2009*). Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press. ISBN: 979-17090-9-2.

Kaharuddin, A. (2020). Pembelajaran inovatif & variatif (Vol. 2020). Pusaka Almaida.

Kemendikbudristek. (2021) *Buku Panduan Guru Seni Rupa*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Komara, E. (2018). Penguatan pendidikan karakter dan pembelajaran abad 21. Sipatahoenan, 4(1).

Kuntjoro-Jakti, R. A. D. R. I. (2010). Ragam Hias Nusantara. Humaniora, 1(2), 246.

K. T, Aritonang. (2008). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Penabur, 3(10), 11–21.

Mahanal, S. (2017). *Peran Guru Dalam Melahirkan Generasi Emas Dengan Keterampilan Abad 21*., *1*(September 2014), 1–16.

Mikrotik, J. (2014). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM BIDANG*. *2*(1).

Muhni, D. A. I., & Sumantri, M. S. (2015). *Manusia Menurut Ortega Y*. Gasset. Jurnal Filsafat, 1–43.

Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI.

Mulyani, N. (2016). *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Gava Media

Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, *6*(1), 89–99. https://ejournal.iainkendari.ac.id

Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, *11*(1), 9–16.

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03

Nursapiah. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Publishing Wal Ashri.

Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi numerasi dalam pembelajaran tematik siswa kelas atas sekolah dasar. Absis: Mathematics Education Journal, 3(1), 9-15.

Rahma Nurjanah, J., Teguh Rahardjo, D. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)

Retnowati, T. H., & Bambang, P. (2010). Pembelajaran Seni Rupa. 64.

Riana, C. (n.d.). *Unit 5 MEDIA PEMBELAJARAN*.

Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Rajagrafindo Persada.

Sandi, N. V. (2020). Proses Belajar Siswa Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 42–52

Sani, R. A. (2019). Pembelajaran berbasis hots edisi revisi: higher order thinking skills (Vol. 1). Tira Smart.

Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konsepsual Media Pembelajaran*. Makalah Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.

Sintawati, M., & Indriani, F. (2019, December). Pentingnya technological pedagogical content knowledge (TPACK) guru di era revolusi industri 4.0. In Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019 (Vol. 1, No. 1, pp. 417-422).

Suhaedin, E., & Giri, P. (2004). Ragam Hias Kreasi. 33, 1–59.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV. Wacana Prima.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sutjiono, T. W. A. (2005). Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*, *7*(04), 76–84.

Undang Undang Republik Indonesia. *No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia*

Wibawa Basuki dan Parida Mukti. (1991) *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.

Widaningsih, E. (2018) *Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas III MI/SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Islam.

Witari, N. N. S., & Wardana, K. N. H. (2017). *Analisis Visual Sampul Majalah "Bobo" Edisi Bulan April 2016.*

Zulfarina, Z., Syafii, W., & Putri, D. G. (2021). *E-Magazine Based on Augmented Reality Digestive as Digital Learning Media for Learning Interest. Journal of Education Technology, 5(3), 417– 424.https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.36110*