

Peningkatan Hasil Belajar Komik Sederhana Menggunakan Model *Project Based Learning* Berbantuan Multimedia Bagi Peserta Didik Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur

Athirah Dewi¹, Desyandri²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning outcomes, Simple Comic, Project Based Learning, Multimedia</i>	<i>This research is motivated by the low learning outcomes of students in clas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. The purpose of this study is to describe the increase in simple comic learning outcomes in fine art learning using multimedia-assisted Project Based Learning model in class IV elementary school. This type of research is Classroom Action Research with four stages: planning, implementing, observing, and reflecting using qualitative and quantitative approaches. The subject were teachers and IV class students, totalling 28 students, there were 10 male students and 18 female students. From the results of the teaching module research in cycle I obtained qualifications (B) then in cycle II obtained qualifications (SB). In the first cycle, the assessment of teacher activity obtained qualifications (B) increased in cycle II (SB). In cycle I, the evaluation of student activity qualifications (B) increased in cycle II with qualifications (SB). Assessment of student learning outcomes in cycle I obtained predicate (C) and cycle II obtained predicate (B). It can be concluded that the multimedia-assisted Project Based Learning model can improve simple comic learning in class IV SDN 8 Padang Panjang Timur.</i>
Kata kunci: Hasil Belajar, Komik Sederhana, <i>Project Based Learning</i> , Multimedia	ABSTRAK Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar komik sederhana menggunakan model Project Based Learning berbantuan multimedia di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjeknya yaitu guru dan peserta didik kelas IV yang berjumlah 28 orang peserta didik, ada 10 orang peserta didik

	laki-laki dan 18 orang peserta didik perempuan. Dari hasil penelitian modul ajar pada siklus I memperoleh kualifikasi (B) kemudian pada siklus II memperoleh kualifikasi (SB). Pada siklus I penilaian aktivitas guru memperoleh kualifikasi (B) meningkat pada siklus II (SB). Pada siklus I penilaian aktivitas peserta didik kualifikasinya (B) meningkat pada siklus II dengan kualifikasi (SB). Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh predikat (C) dan siklus II memperoleh predikat (B). Dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning berbantuan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar komik sederhana bagi peserta didik kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur.
Corresponding author: athirahdewi2@gmail.com	JBES 2024

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan suatu hal yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran, dimana kurikulum sebagai rujukan dasar, alat dan pedoman. Kurikulum merupakan rencana pembelajaran yang dibangun secara sistematis untuk pengembangan peserta didik (Emiliya Fatmawati, 2022). Di tingkat pendidikan dasar, menengah dan tinggi perubahan kurikulum terjadi karena tuntutan abad-21, dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat dibawa oleh transformasi digital khususnya dalam bidang pendidikan. Berkat teknologi, informasi-informasi mengenai materi ajar menyebar luas dengan mudah dan cepat. Namun kekurangannya adalah menimbulkan banyaknya hambatan dalam proses pembelajaran yaitu hilangnya makna pembelajaran (learning loss). Maka dari itu, pemerintah Indonesia memberikan

kebijakan baru yaitu mengeluarkan sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya.

Kurikulum Merdeka telah diperbarui menjadi lebih fleksibel dan fokus pada konten inti serta pengembangan kepribadian dan keterampilan peserta didik. Kurikulum Merdeka dinamakan “Merdeka Belajar” dan bertujuan untuk mengembangkan satuan pendidikan, guru dan peserta didik yang berinovasi, kreatif, kreatif dan mempunyai kebebasan belajar secara mandiri (Emiliya Fatmawati, 2022). Konsep Kurikulum Merdeka didasari oleh keinginan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi peserta didik, memberikan mereka kesempatan untuk menemukan hal-hal baru dan mengembangkan kreativitas mereka, tanpa merasa terbebani dengan pencapaian nilai tertentu (Mujiburrahman et

al., 2023). Keterbaruan kurikulum seperti ini tentu menjadi tantangan bagi guru dikarenakan masih ada guru yang kurang memahami kurikulum merdeka. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Gunawan (2022) bahwa saat ini masih banyak ditemukan guru yang masih kebingungan dalam menerapkan kurikulumnya sendiri. Padahal guru merupakan subjek pembelajaran dan memiliki tugas penting untuk mengawasi aktivitas peserta didik.

Dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar terdapat mata pelajaran seni rupa. Pembelajaran seni rupa pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan kepekaan rasa, memiliki daya cipta, sehingga menimbulkan kesadaran nilai seni pada peserta didik (Azis & Lubis, 2023). Sementara menurut Gusliati (2019) seni rupa ialah berbagai karya yang dihasilkan, dimana karya tersebut bisa dilihat, diraba, dan dirasakan dengan bantuan berbagai media. Komik sederhana ialah salah satu materi yang dipelajari dalam pelajaran seni rupa. Materi tersebut dipelajari di kelas IV yaitu pada Bab 7 Komik Sederhana Tentang Sahabat dan Keluarga.

Dikutip dari Buku Guru Kelas IV (Mufid & Indratma, 2021) komik adalah sebuah cerita yang penyajiannya berupa gambar dan tulisan yang diletakkan dalam

kolom balon. Salam et al. (2020) menambahkan komik di dalam pembelajaran seni rupa termasuk pada bentuk gambar ilustrasi naratif yang berisi rangkaian gambar dan menceritakan suatu adegan. Berdasarkan pembuatannya komik terbagi 2 jenis yaitu komik konvensional dan komik kolase.

Secara garis besar pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih kurang optimal, termasuk pembelajaran seni di tingkat dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanti et al. (2019) yang menyatakan bahwa masih banyak kendala dalam pembelajaran seni yang mengakibatkan pembelajaran kesenian hanya sebagai pembelajaran kognitif. Dalam pembelajaran seni seharusnya mampu mengasah sensorik halus dari dalam diri peserta didik sebagai dasar guna meningkatkan pengetahuannya di masa depan dari rentang usia yang dihadapi peserta didik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 28 dan 29 November 2023 di SDN 8 Padang Panjang Timur, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran baik dari segi modul ajar, guru, dan peserta didik. Dari segi modul ajar ditemukan permasalahan pada perumusan tujuan

pembelajaran dari capaian pembelajaran. 1) Terlihat dalam modul ajar, ketika guru merumuskan tujuan pembelajaran menggunakan Kata Kerja Operasional (KKO) masih naik turun yaitu pada level kognitif 1 dan 6, lalu kembali lagi ke 2, dan 2) Belum adanya penerapan langkah dari model pembelajaran yang dipilih.

Selain itu, permasalahan dari segi guru, Peneliti menemukan permasalahan diantaranya: 1) Pembelajaran masih berpusat pada guru. Terlihat dalam pembelajaran, guru kurang melibatkan peserta didik dan menyebabkan mereka bosan, 2) Guru kurang memperhatikan kemampuan serta gaya belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik, 3) Tugas yang diberikan dari guru dikerjakan secara mandiri sehingga peserta didik dalam mengerjakan tugas tanpa adanya melakukan kolaborasi dan bertukar pikiran, dan 4) Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, termasuk *Project Based Learning* (PJBL) .

Permasalahan yang telah diuraikan diatas berdampak terhadap peserta didik yaitu: 1) Peserta didik kurang motivasi dalam pembelajaran, 2) Peserta didik umumnya bersikap menunggu arahan dan penjelasan dari guru sebelum melakukan suatu tindakan atau langkah, 3) Tidak

tampak kerja sama dalam belajar antar peserta didik, dan 4) Peserta didik belum mencapai kemampuan optimal dalam mengembangkan aspek intelektual mereka pada pembelajaran seni rupa.

Alternatif yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan multimedia. Menurut Nasril & Desyandri (2023) *Project Based Learning* (PJBL) adalah strategi pembelajaran yang mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok kerja, memberikan tugas atau proyek tertentu. Diharapkan guru menggunakan *Project Based Learning* yang berpusat pada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan memecahkan berbagai masalah yang ada (Susilawati, 2021). Salah satu karakteristik PJBL menurut Hosnan (dalam Nurfitriyanti, 2016) adalah peserta didik didorong untuk mengembangkan keterampilan kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, dan mengeksplorasi beragam bentuk komunikasi. Penerapan model PJBL memiliki keunggulan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dapat memotivasi belajar melalui keterlibatan peserta didik dalam pembuatan proyek dan meningkatkan

kolaborasi (Lena, 2020).

Peningkatan hasil belajar peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Agar terciptanya pembelajaran yang efisien dan bermakna maka guru harus menggunakan media pembelajaran. Menurut Aulia et al. (2023) multimedia adalah gabungan dari berbagai jenis media, termasuk teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang disatukan melalui perangkat lunak komputer. Oleh sebab itu, model *Project Based Learning* berbantuan multimedia cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik diberikan kebebasan untuk mengekspresikan minat dan bakat melalui menciptakan proyek-proyek. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri dalam mengembangkan ide-ide baru. Adanya multimedia mampu menginspirasi semangat belajar, menyajikan rangsangan pembelajaran, dan merangsang tanggapan peserta didik (Miftah, 2015).

Keberhasilan dari penerapan penggunaan model *Project Based Learning* (PJBL) dalam pembelajaran yaitu hasil penelitian Ampulembang, A. dkk. (2023) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Berkarya Seni Lukis Melalui Model Pembelajaran *Project Based*

Learning” terlihat bahwa model PJBL dapat meningkatkan hasil belajar dalam berkarya seni rupa dua dimensi dari siklus I dan siklus II. Keterbaharuan ini dengan penelitian terdahulu adalah adanya penggunaan IT yaitu multimedia sedangkan penelitian terdahulu hanya menggunakan model *Project Based Learning* saja.

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana modul ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan multimedia bagi eserta didik kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk memperbaiki hasil belajar dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Komik Sederhana Menggunakan Model *Project Based Learning* (PJBL) Berbantuan Multimedia Bagi Peserta Didik Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Menurut Machali (2022) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom

Action Research merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengenali akibat dari tindakan yang digunakan pada subjek penelitian di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan oleh pendidik dan peneliti secara kerja sama (berkolaborasi) dalam upaya memperbaiki kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester II pada periode Januari-Juni tahun ajaran 2023/2024 di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik Sekolah Dasar karena pelaksanaan penelitian tindakan yang akan dimulai dari siklus I yang terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II yang terdiri 2 kali pertemuan. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada Senin, 22 Januari 2024, Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada Selasa, 23 Januari 2024. Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada Senin, 29 Januari 2024, Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada Selasa, 30 Januari 2024.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan peserta didik. Jumlah peserta didik kelas IV SDN 8 PPT tahun ajaran

2023/2024 berjumlah 28 orang peserta didik dengan 10 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Penelitian ini melibatkan peneliti sebagai praktisi dan terdapat 3 observer atau pengamat yaitu guru kelas IV, guru kelas V, dan guru kelas II.

Prosedur

Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC. Taggart dalam (Soesatyo et al., 2017) yaitu 1) perencanaan, pada tahap ini peneliti mengembangkan rencana tindakan secara kritis dan menetapkan jadwal penelitian, mengkaji kurikulum merdeka pembelajaran seni rupa, menyusun modul ajar, membuat soal, dan menyusun instrumen penilaian, 2) pelaksanaan, pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan secara sadar dan terkendali berdasarkan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan yaitu melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan multimedia. Dilaksanakan dalam dua siklus, 3) pengamatan, pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh observer dengan melakukan pencatatan, perekaman, dokumentasi pada gejala-gejala yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilaksanakan terdapat modul ajar dan

pelaksanaan pembelajaran komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan multimedia, dan 4) refleksi, pada tahap ini dilakukan oleh peneliti dan observer untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan dan mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dituangkan pada instrumen pengamatan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data berasal dari hasil pengamatan dan pembelajaran dari tiap tindakan dalam pembelajaran komik sederhana menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan multimedia di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur yang terdiri dari kegiatan pembelajaran dan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar penilaian modul ajar, lembar penilaian pengamatan pelaksanaan pembelajaran, lembar tes dan non tes.

Teknik pengumpulan data yaitu dengan tes dan non tes. Teknik tes melibatkan pemberian soal objektif untuk mengukur dan mengumpulkan data terkait hasil belajar peserta didik. sedangkan teknik non tes melibatkan observasi terhadap aktivitas peserta didik dari aspek

sikap dan keterampilan setelah diberikan tindakan berupa pembelajaran komik sederhana dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan multimedia.

Teknik Analisis Data

Akhir dari proses penelitian adalah proses analisis data. Data dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dari lembar pengamatan dan data kuantitatif dianalisis dari hasil belajar peserta didik. Dalam menganalisis data menggunakan persentase yang dikemukakan dalam Kemendikbud (2016) bahwa rumus untuk menghitung hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor adalah

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Dengan Kriteria taraf keberhasilan Sangat Baik (A) $90 < A \leq 100$, Baik (B) $80 < B \leq 90$, Cukup (C) $70 < C \leq 80$ dan Kurang (D) ≤ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Modul Ajar

Menurut Samsul et al. (2022) Modul ajar merupakan penjabaran nyata dari konsep Alur Tujuan Pembelajaran yang dibangun atas dasar Capaian Pembelajaran, dengan fokus pada Profil Pelajar Pancasila

sebagai target utama. Dalam penelitian ini dilakukan dengan duasiklus dimana tiap siklus menggunakan satu modul ajar. Hal ini dikarenakan adanya pemenggalan sintaks dari model *Project Based Learning* yang terdiri dari enam sintaks. Siklus I pertemuan I menggunakan sintaks I, II, dan III. Sedangkan siklus I pertemuan II melanjutkan sintaks IV, V, dan VI. Begitu pula pada siklus II. Berdasarkan hasil lembar observasi penilaian modul ajar siklus I memperoleh skor 21 dengan persentase 87,5% dan dikategorikan baik (B). Modul ajar siklus II mengalami peningkatan yaitu memperoleh skor 23 dengan persentase 95,83% dan dikategorikan sangat baik (SB). Hal ini dikarenakan modul ajar sudah dirancang dengan baik di setiap siklusnya sesuai dengan saran dan masukan dari observer.

Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran komik sederhana menggunakan model PJBL berbantuan multimedia menurut Fathurrohman (2015) yaitu: 1) penentuan proyek, 2) perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, 3) penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, 4) penyelesaian proyek dengan fasilitas dan imonitoring guru, 5) penyusunan laporan

dan presentasi/publikasi hasil proyek, dan 6) evaluasi proses dan hasil proyek.

Pada siklus I, hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru memperoleh skor 28 dengan persentase 87,5% dan dikategorikan baik (B) mengalami peningkatan pada siklus II yaitu memperoleh skor 30 dengan persentase 93,75% dan dikategorikan sangat baik (SB). Sedangkan dari aspek peserta didik yaitu pada siklus I memperoleh skor 28 dengan persentase 87,5% dan dikategorikan baik (B) juga mengalami peningkatan pada siklus II yaitu memperoleh skor 30 dengan persentase 93,75% dan dikategorikan sangat baik (SB).

Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu keadaan mencari ilmu yang muncul dalam diri peserta didik melalui latihan dan belajar, sehingga menghasilkan perubahan dalam dirinya (Samsudin, 2020). Menurut Mahanangingtyas (2017) hasil belajar merupakan angka yang diperoleh peserta didik yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran komik sederhana menggunakan model PJBL berbantuan

multimedia di kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur dapat dilihat pada pertemuan II di tiap siklus penelitiannya. Hal ini dikarenakan sintaks model PJBL berakhir tiap siklus pada pertemuan II. Hal ini menyebabkan soal evaluasi dalam diberikan pada peserta didik.

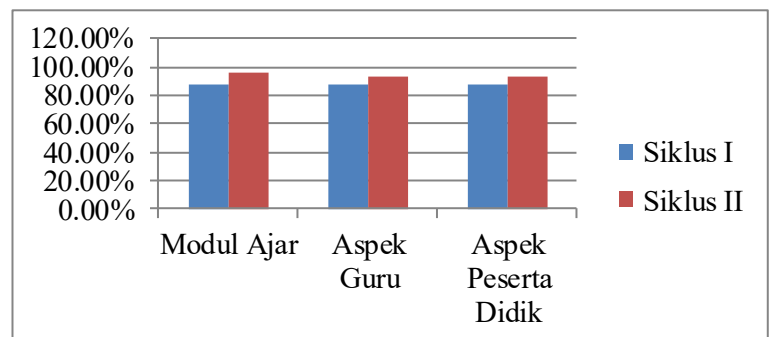
Pada siklus I, penilaian aspek sikap terdapat 4 orang pesertadidik yang menonjol selama proses pembelajaran yaitu masih ada 2 peserta didik yang perlu diberi teguran dan 2 peserta didik perlu diapresiasi. Hasil belajar dari aspek pengetahuan siklus I didapatkan rata-rata 72,43 dikategorikan cukup (C). Lalu hasil belajar dari aspek keterampilan didapatkan rata-rata 77,97 dikategorikan cukup (C). Dengan demikian, hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata 75,2.

Pada siklus II, penilaian aspek sikap terdapat 4 orang pesertadidik yang menonjol selama proses pembelajaran yaitu masih ada 2 peserta didik yang perlu diberi teguran dan 2 peserta didik perlu diapresiasi. Hasil belajar dari aspek pengetahuan siklus II didapatkan rata-rata 83,71 dikategorikan baik (B). Lalu hasil belajar dari aspek keterampilan didapatkan rata-rata 89,15 dikategorikan baik (B). Dengan demikian, hasil belajar peserta

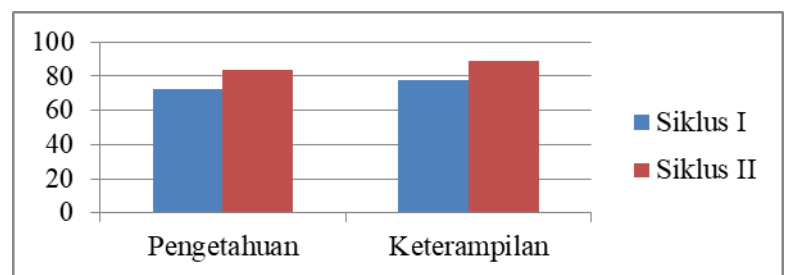
didik pada siklus II memperoleh rata-rata 86,43.

Dengan demikian, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sesuai dengan yang diharapkan sebelumnya. Penelitian sudah bisa dicukupkan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dari hasil penelitian siklus I dan siklus II digambarkan dalam grafik di bawah ini.



Grafik 1. Peningkatan Perancangan Modul Ajar dan Pelaksanaan Pembelajaran



Grafik 2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran komik sederhana

menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan multimedia tertuang dalam bentuk modul ajar. Modul ajar menyertakan sejumlah komponen yang menjadi landasan utama dalam penyusunannya, dan keberadaan komponen-komponen ini menjadi krusial sebagai pedoman yang mendukung persiapan pembelajaran. Ada tiga komponen penting yang menyusun modul ajar yaitu terdiri dari informasi umum, komponen inti atau utama dan lampiran. Perancangan modul ajar dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur. Adanya peningkatan perancangan modul ajar dari siklus I mendapatkan persentase 87,5% dengan kategori baik (B) ke siklus II memperoleh persentase 95,83% kategori sangat baik (SB).

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan multimedia dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh tiga orang observer dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik mengungkapkan bahwa hasil pengamatan dari aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I memperoleh persentase 87,5% dari kategori baik (B) ke siklus II memperoleh

persentase 93,75% dengan kategori sangat baik (SB).

Adanya peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari aspek pengetahuan dan keterampilan. Oleh sebab itu, rata-rata hasil belajar siklus I adalah 75,2 dan siklus II adalah 86,43. Terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II

REFERENSI

- Adek Cerah Kurnia Azis, & Lubis, S. K. (2023). Pembelajaran Seni Rupa Berdasarkan Perspektif Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 39–48.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>
- Emiliya Fatmawati. (2022). Kebijakan Kurikulum di Masa Pandemi. *MATAAZIR: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 2(1), 158–173. <https://doi.org/10.56874/jamp.v2i1.538>

- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (N. Hidayah (ed.); Cetakan I). Ar-Ruzz Media.
- Gunawan, A. (2022). Implementasi Dan Kesiapan Guru Ips Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar. *Kompleksitas: Jurnal Ilmiah Manajemen, Organisasi Dan Bisnis*, 11(2), 20–24. <https://doi.org/10.56486/kompleksitas.vol11no2.246>
- Gusliati, P. (2019). Bentuk Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa di Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda Padang. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 81–88. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.830>
- Kemendikbud. (2016). Salinan Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. 2016, *Standar Penilaian Pendidikan*, 1–12. <http://arxiv.org/abs/1011.1669v0><http://dx.doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Lena, M. S. (2020). *Penerapan Model Project Based Learning (Pjb) Pada Application Of The Project Based Learning (Pjbl) Model*.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mahananingtyas, E. (2017). *Hasil Belajar Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD Elsinora Mahananingtyas*. 192–200.
- Miftah, M. (2015). *Peran Dan Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Untuk Paud Role And Function On Interactive Multimedia Learning (IM)*. *Iml*, 49–56.
- Mufid, M. F., & Indratma, S. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas IV*.
- Mujiburrahman, M., Kartiani, B. S., & Parhanuddin, L. (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.5019>
- Nasril, U., & Desyandri. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 77–88. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.97>
- Nurfitriyanti, M. (2016). Anatomía y Etnobotánica de Dos Especies de Boraginaceae de la Provincia Pampeana (Argentina) Usadas en Medicina Popular. *Acta Farmaceutica Bonaerense*, 22(3), 197–201.
- Salam, S., Sukarman, B., Hasnawati, & Mahemin, M. (2020). *Pengetahun Dasar Seni Rupa* (Vol. 1).
- Samsudin, M. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 162–186. <https://doi.org/10.47453/eduprof.v2i2.38>
- Samsul, N., Sdn, M., & Batu, P. (2022).

Peningkatan Ketrampilan Guru Dalam Penyusunan Modul Ajar Untuk Pembelajaran Kelas 1 Sd Melalui Supervisi Akademik. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(1), 208–220.
<http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/18>

Soesatyo, Y., Tjipto Subroto, W., Canda Sakti, N., Edwar, M., & Trisnawati, N. (2017). Pelatihan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru Ekonomi Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(2), 162–178.
<https://doi.org/10.21009/jpmm.001.2.02>

Susilawati, E. (2021). *Project Based Learning (PjBL) Learning Model during The Covid-19 Pandemic*. 4(5), 1389–1394.
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>