

## OPTIMALISASI TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN INOVASI PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS IV DI SD NEGERI BALARAJA I

<sup>1</sup>Patra Aghtiar Rakhman, <sup>2</sup>Siti Rokmanah, <sup>3</sup>Muhamad Ainun Najib

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirayasa, Serang, Banten

e-mail: [32227210081@untirta.ac.id](mailto:32227210081@untirta.ac.id)

Phone number author : +6285890068036

### Abstrak

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar diajarkan oleh guru kelas yang latar belakang pendidikannya belum tentu seni pula. Hal ini tentunya akan berdampak pada inovasi pembelajaran yang dilaksanakan, yang akhirnya akan berimplikasi pada perkembangan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu peningkatan kompetensi guru dan pengembangan inovasi pembelajaran perlu dilakukan, salah satunya dengan mengoptimalkan teknologi. Teknologi hadir untuk mempermudah berbagai pekerjaan manusia. Melalui penelitian ini, akan diuraikan beberapa aktivitas dan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan inovasi pembelajaran seni rupa dengan berbantuan teknologi. Metode penelitian kualitatif dengan tampilan data deskriptif menjadi metode yang digunakan dalam penelitian ini, dengan tiga tahapan penting yaitu pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen, reduksi data hingga penarikan kesimpulan, dan uji validitas data dengan teknik triangulasi. Inovasi pembelajaran seni rupa di kelas IV SD Negeri Balaraja I dilakukan dengan meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran seni rupa, dan mengembangkan aktivitas pembelajaran seni rupa dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan pembelajaran seni rupa yang inovatif dan kemampuan peserta didik untuk menciptakan karya seni rupa yang orisinal dan variatif.

**Kata Kunci:** Optimalisasi, Teknologi, Inovasi, Pembelajaran, Seni Rupa

### Abstract

*Fine arts learning in elementary schools is taught by classroom teachers whose educational background is not necessarily art either. This will certainly have an impact on the learning innovations implemented, which will ultimately have implications for the development of students' creativity. Therefore, increasing teacher competence and developing learning innovations needs to be done, one of which is by optimizing technology. Technology is present to facilitate various human jobs. Through this research, some activities and efforts that can be done to increase the innovation of fine arts learning with the help of technology will be described. Qualitative research method with descriptive data display is the method used in this research, with three important stages, namely data collection through interviews, observations, and document studies, data reduction to conclusion drawing, and data validity testing with triangulation techniques. Innovation in fine arts learning in class IV SD Negeri Balaraja I is carried out by increasing teacher competence in fine arts learning, and developing fine arts learning activities by optimizing the use of technology in learning. It aims to create innovative fine arts learning and the ability of students to create original and varied works of art.*

**Keywords:** Optimization, Technology, Innovation, Learning, Fine Arts

## PENDAHULUAN

Seni rupa sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, memiliki banyak manfaat bagi perkembangan peserta didik, di antaranya mengembangkan fungsi belahan otak kanan, meningkatkan daya ingat, mengembangkan daya fisik, menambah daya konsentrasi, mengasah daya nalar, meningkatkan kesabaran, ketekunan, dan ketelitian. (Mayar, F., 2022). Pada kurikulum Merdeka yang berlaku saat ini, mata Pelajaran SBdP di kurikulum 2013 bertransformasi menjadi pelajaran seni yang meliputi seni musik, seni rupa, seni teater, dan seni tari. Pemerintah melalui aturan struktur kurikulum Merdeka mengharuskan Sekolah untuk menyediakan minimal salah satu dari empat jenis seni tersebut untuk dibelajarkan di setiap sekolah, tentunya harus disesuaikan dengan lingkungan sekolah, kesiapan guru dan karakteristik peserta didik (<https://ditpsd.kemdikbud.go.id>).

Seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui Indra mata. Unsur rupa merupakan segala sesuatu yang berwujud nyata sehingga dapat dilihat dan dihayati melalui Indra mata. Terdapat banyak materi bahasan yang ada di pelajaran seni rupa sekolah dasar, yang semuanya bertujuan pada perkembangan peserta didik. Menurut Azis (2022) tujuan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar adalah untuk membimbing peserta didik agar menjadi pribadi berani, ceria, percaya diri, mampu mengembangkan kreativitas dan sikap apresiasi, memiliki mental yang kuat dan melatih peserta didik dalam mengungkapkan gagasan yang ada dalam hati.

Problematika saat ini, sekolah dasar tidak menghadirkan guru khusus seni, layaknya Pelajaran Pendidikan Agama dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Dalam pendek kata, pelajaran kesenian di SD harus diberikan oleh guru kelas (Komala & Nugraha, 2022), diperparah lagi dengan kurangnya pemanfaatan teknologi di lingkungan sekolah (Syaulan Sahelatua & Vitoria, 2018). Tentunya hal-hal tersebut berimplikasi pada kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Inovasi dan daya kreativitas peserta didik kurang berkembang karena pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal dalam mengarahkan peserta didik kepada pengembangan kreativitas peserta didik. Sebab masih banyak guru yang kurang memahami bagaimana tindakan yang seharusnya dilakukan agar seseorang dapat menyalurkan emosi peserta didik menjadi kegiatan yang kreatif (Mujiyono et al., 2021).

Untuk menyiasati hal tersebut, maka diperlukan ide-ide kreatif untuk guru kelas agar menghasilkan berbagai inovasi pembelajaran seni rupa. Inovasi-inovasi pembelajaran ini dapat hadir jika *teacher innovation capability* di setiap sekolah terbilang baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan *teacher innovation capability* adalah *knowledge sharing* baik melalui *tacit knowledge* maupun *explicit knowledge* oleh para guru (Asbari & Novitasari, 2021). DI SD Negeri Balaraja I, kegiatan *sharing knowledge* ini berlangsung lancar, baik melalui *tacit knowledge* maupun *explicit knowledge*, salah satu bentuk aktivitasnya adalah menemukan dan berbagi ide aktivitas pembelajaran. *Teacher innovation capability* ini termasuk dalam kompetensi profesional guru, yang artinya *teacher innovation capability* ini harus ada pada diri setiap guru untuk terciptanya pembelajaran yang inovatif demi mencapai keberhasilan pembelajaran (Sirait et al., n.d.). Oleh karena itu Penelitian ini bermaksud untuk mengungkap bagaimana aktivitas pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dan apa saja upaya yang dapat dilakukan oleh guru dan untuk meningkatkan inovasi pembelajaran khususnya seni rupa dengan berbantuan teknologi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tampilan data berbentuk deskriptif. Menurut Abdussamad, Z. (2022) Bentuk deskriptif ini bertujuan untuk memaparkan keadaan di lapangan dengan lebih spesifik, transparan, dan komprehensif. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV serta inovasi-inovasi pembelajarannya dengan subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru, dan peserta didik yang dilaksanakan di SD Negeri Balaraja I.

Teknik pengambilan data yang digunakan meliputi wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru kelas IV dan 3 guru sejawat yang memiliki pengalaman mengajar sekitar 10-25 tahun. Observasi dengan objek pengamatan proses pembelajaran dan keterampilan peserta didik. Dan terakhir studi dokumen yaitu mengumpulkan dan menganalisis berbagai dokumen, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), hasil evaluasi, gambar, dan hasil karya. Data yang diperoleh kemudian direduksi, lalu disajikan dalam bentuk data, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan.

Uji validitas dilakukan dengan teknik triangulasi. Teknik triangulasi digunakan sebagai penguat tingkat keyakinan (validitas) serta konsistensi informasi yang didapatkan, dan berguna juga sebagai perlengkapan yang membantu analisis informasi di lapangan (Andarusni Alfansyur & Mariyani, 2020). Teknik triangulasi yang dilakukan berupa triangulasi teknik, sumber dan waktu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Optimalisasi Teknologi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Seni Rupa**

Setiap sekolah perlu mengoptimalkan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran yang optimal dapat diidentifikasi melalui tingkat inovasi pembelajaran yang ada. Hasil kajian yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Republik Indonesia dalam peraturannya Nomor 3928/B/Hk/2020 Tentang Rencana Strategis Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga kependidikan Tahun 2020-2024, mengungkapkan bahwa Proses pembelajaran yang terjadi saat ini dirasa belum optimal karena belum berdampak optimal terhadap hasil belajar dan karakteristik peserta didik. Salah satu penyebab hal tersebut adalah masih rendahnya inovasi guru dalam penerapan kurikulum.

Rendahnya inovasi guru dalam penarapan kurikulum di dalam pembelajaran, dapat ditingkatkan melalui optimalisasi pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan oleh guru untuk menunjang inovasi pembelajaran adalah dengan melaksanakan *teacher sharing* melalui grup atau komunitas guru. Banyak platform yang menjadi wadah untuk grup dan komunitas guru ini. Contohnya Platform Merdeka Mengajar yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.

Menurut (Marisana et al., 2023) Platform Merdeka Mengajar yang disediakan oleh kemendikbudristek RI merupakan platform yang tepat untuk mengembangkan kompetensi, inovasi, dan kreativitas guru, khususnya guru sekolah dasar. Platform ini menyediakan komunitas belajar online agar guru dapat saling belajar, berbagai ide, dan memberi masukan dari problematika pembelajaran yang terjadi di tempat yang lain, juga dapat membangun hubungan profesional guru, karena di platform tersebut menampilkan profil, pengalaman, dan keterampilan profesional guru, serta berbagai materi belajar yang dapat dipelajari secara otodidak, perencanaan

dan peningkatan karir untuk mengembangkan portofolio guru, crowdsourcing konten atau pengembangan konten yang mengacu pada sumbangsih yang dapat diberikan oleh khalayak luas (Surani & Nur Asnawati, n.d.). Sehingga Adanya platform ini mendukung terjadinya *teacher sharing* yang fleksibel seperti aktivitas bertukar ide, strategi, media dan inovasi pembelajaran.

Manfaat platform ini dapat dioptimalkan untuk meningkatkan inovasi pembelajaran seni rupa. Di SDN Balaraja I, para pendidik sudah biasa menggunakan platform Merdeka mengajar untuk menentukan capaian pembelajaran dan mengakses perangkat ajar seperti e-modul atau pun e-book, yang mana e-modul ini sangat membantu guru sebagai sumber belajar dalam merancang pembelajaran, dan juga sebagai pengganti buku paket kurikulum Merdeka yang belum ada di sekolah.

Selain Platform Merdeka mengajar, ada beberapa platform lain yang digunakan, antara lain; youtube, tiktok dan google, semua platform tersebut digunakan untuk mencari referensi karya seni rupa yang akan dibuat, sehingga dapat meningkatkan referensi bentuk karya seni rupa yang akan dibelajarkan dalam pembelajaran. Di SDN Balaraja I, setiap pembelajaran Seni rupa harus menghasilkan karya atau produk. Sehingga penggunaan berbagai platform tersebut dapat meningkatkan literasi digital guru dan berimplikasi pada variasi referensi yang mendukung terjadinya pembelajaran inovatif (Akhmad Rifai, n.d.). Selain itu, Penggunaan berbagai platform juga dapat menambah referensi kegiatan pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran seni rupa, karena aktivitas pembelajaran yang sama secara terus menerus dapat meningkatkan rasa bosan dan dapat menurunkan semangat belajar (Susanti & Janattaka, n.d.). Sehingga adanya variasi kegiatan pembelajaran dapat meminimalisir ketidakcapaian tujuan pembelajaran.

Manfaat lain yang bisa didapatkan dari penggunaan teknologi bagi guru adalah dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, seperti pembelajaran seni rupa yang dilaksanakan di SDN Balaraja I yang memanfaatkan media youtube untuk memudahkan pembelajaran dengan memberikan link youtube melalui whatsapp kepada wali murid untuk menginformasikan kebutuhan barang yang harus dibawa oleh peserta didik dan juga karya yang akan dibuat di dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan di SDN Balaraja I tersebut dapat menggambarkan manfaat hadirnya teknologi dalam kehidupan manusia yaitu untuk mempermudah pekerjaan manusia, salah satunya dalam kegiatan pembelajaran (Effendi &

Wahidy, n.d.). Kehadiran teknologi juga membantu guru untuk mencari sumber belajar, membuat media pembelajaran, menghadirkan berbagai referensi, membangun kerjasama dengan mitra dan lain-lain.

Membangun hubungan Kerjasama dengan mitra menjadi hal penting yang perlu diperhatikan. Di SDN Balaraja I, ada beberapa mitra yang menjalin Kerjasama dengan pihak SD. Salah satu mitra kerjasama yang disediakan untuk mendukung pembelajaran seni rupa adalah CV. Citra alam, yaitu badan usaha non-hukum yang bergerak untuk mewadahi berbagai aktivitas yang menunjang pembelajaran, seperti *outbound*, pembuatan karya dan produksi kerajinan tangan. Karya-karya yang dibuat lebih cenderung kepada karya seni 3 dimensi yang dibuat dari tanah liat, seperti asbak, pot bunga, dan Guci. Kerjasama dengan mitra pendukung pembelajaran merupakan satu dari 6 strategi untuk menyukseskan implementasi Kurikulum Merdeka (<https://pauddikdasmen.kemdikbud.go.id/>).

### **Membentuk Peserta Didik Yang Kreatif melalui berbagai Kegiatan Pemanfaatan Teknologi**

Pengembangan kreativitas peserta didik bukan hanya tanggung jawab guru dan sekolah semata, namun ada pihak lain yang bertanggungjawab atas ketercapaian ini salah satunya wali murid. Wali murid memiliki 3 peran utama, pertama sebagai motivator, yaitu pendorong bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi belajarnya dengan cara memberi penghargaan terhadap prestasi belajar anak, kedua sebagai pengawas, yaitu orang yang mengawasi dengan siapa anak bergaul, dan yang ketiga sebagai Pembimbing yaitu orang yang memberi bimbingan ketika peserta didik mengalami kesulitan belajar (Sari & Ain, 2023). Selain 3 peran utama di atas, ada peran lain yang mendukung pengembangan kreativitas peserta didik, yaitu memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran dan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti buku, mainan yang mengasah kreativitas serta kegiatan-kegiatan yang menyenangkan (Zulfitria et al., 2023).

Dukungan yang datang dari orang tua dalam pembelajaran seni rupa kelas IV di SDN Balaraja I sangat bervariasi, diantaranya; menyediakan berbagai keperluan dan peralatan untuk pembelajaran seni rupa mulai dari kebutuhan umum seperti, pensil warna, krayon dan buku gambar, hingga kebutuhan-kebutuhan khusus seperti origami untuk membuat kolase, cangkang

telur untuk membuat montase, beras-berasan dan kacang-kacangan untuk membuat mozaik dan lain-lain.

Di SDN Balaraja I ada satu program yang dirancang untuk menciptakan kolaborasi yang baik antara guru kelas, wali murid dan peserta didik, terutama dalam pengembangan kreativitas peserta didik, yaitu program sehari bersama orang tua. Kegiatan-kegiatan di program tersebut salah satunya adalah belajar Bersama orang tua, contoh bentuk kegiatannya, seluruh wali murid di kelas IV dibagi untuk membuat kelompok, lalu akan dihadirkan satu kelompok per satu bulan. Setiap kelompok orang tua akan memberikan materi, biasanya berbentuk proyek serta segala keperluannya, dan guru cukup mengawasi dan memfasilitasi keberjalanan kegiatan tersebut. Sebulan yang lalu di September 2023, satu kelompok orang tua dihadirkan di sekolah, mereka membawakan materi proyek berupa kreasi hiasan pensil. Dari kegiatan ini dihasilkan berbagai kreasi dan karya hiasan pensil dari yang sederhana hingga yang rumit. Ide-ide orang tua ini biasanya didapatkan dari internet, karena notaben wali muridnya adalah pekerja kantoran dan buruh pabrik. Ide-ide yang didapatkan wali murid tersebut dikonsultasikan dan dikominukasikan dengan guru kelas, agar proyek yang akan dikerjakan sesuai dengan materi pembelajaran, alokasi waktu, dan karakteristik peserta didik, serta memperhitungkan tingkat kemampuan peserta didik. Tentunya semua perencanaan dan pengorganisasian kegiatan tersebut tidak terlepas dari peran teknologi sebagai media komunikasi dan menemukan berbagai sumber ide (Cholik, 2021).

Kegiatan menemukan ide, dapat dilakukan melalui melihat dan mengamati hasil karya orang lain, kegiatan ini juga termasuk dalam bentuk apresiasi seni. Apresiasi seni adalah aktivitas yang dilakukan seseorang penonton terhadap karya seni dengan tujuan untuk menghargai karya tersebut, sehingga proses tersebut harus dilalui seseorang agar dapat memperoleh nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah karya seni (Moh. Rondhi, n.d.). Selain itu kegiatan berapresiasi seni dapat menemukan ide, memperoleh pengalaman, menyerap, menyaring, menyikap, mentafsirkan dan menanggapi gejala estetik karya seni orang lain (Gde Suryawan et al., 2020).

Dewasa ini, kegiatan apresiasi seni dapat dilakukan dengan berbantuan teknolgi seperti memanfaatkan aplikasi yang ada di smartpone, seperti youtube atau pun google. Penggunaan aplikasi tersebut menjadi salah satu bentuk literasi digital peserta didik untuk mencari informasi dan mengeksplorasi pengetahuannya yang berkaitan dengan pelajaran seni yang dapat bermanfaat

bagi peserta didik itu sendiri (Kartini Putri Dewi et al., 2022). Kegiatan apresiasi seni ini juga dapat mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dalam berkreasi, sehingga lambat laun peserta didik akan menciptakan karya nya sendiri atau Karya orisinal.

Orisinalitas suatu karya dapat menjadi indikasi tingkat kreativitas peserta didik. (Suhaya, n.d.) mengungkapkan Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memproduksi komposisi, hasil atau gagasan yang pada hakikatnya baru, dan belum pernah dibuat oleh siapapun sebelumnya. (Dwiva Rahma Lisa, n.d.) juga berpendapat kreativitas dibutuhkan untuk mentransformasikan ide-ide yang sudah ada menjadi ide-ide baru, Sehingga tercipta suatu pemikiran baru melalui proses menggabungkan dua konsep yang sudah ada sebelumnya. sehingga upaya menciptakan karya yang orisinal menjadi hal yang sangat penting. kegiatan menciptakan karya orisinal ini dapat didukung melalui berbagai aktivitas yang dibuat oleh guru, salah satunya adalah dengan membebaskan peserta didik untuk berkreasi, artinya guru tidak selalu mengharuskan peserta didik untuk membuat suatu karya yang sama (karya tiruan) dari karya yang guru tampilkan, sehingga peserta didik dapat bereksplorasi lebih luas.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Inovasi pembelajaran seni rupa di kelas IV SD Negeri Balaraja I diupayakan melalui dua cara, pertama dengan meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran seni rupa, melalui optimalisasi teknologi, seperti pemanfaatan berbagai sosial media dan platform merdeka mengajar. Kedua mengembangkan aktivitas pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan menjalin kerjasama dengan orang tua dan mitra. Optimalisasi teknologi ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran seni rupa yang inovatif dan meningkatkan kreativitas peserta didik sehingga mampu menciptakan karya seni rupa yang orisinal dan variatif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### ***Books:***

- Abdussamad, Z. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif.  
Azis, A. C. K. (2022). Pendidikan Seni Rupa dan Prakarya. Bandung: Media Sains Indonesia  
Mayar, F. (2022). *Seni Rupa untuk Anak Usia Dini*. Deepublish.  
Moh. Rondhi. (n.d.). *Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni*.

**Online Journal:**

- Akhmad Rifai. (n.d.). *Urgensi Literasi Digital bagi Guru SMP Yabujah di Masa Pandemi Covid-19*.
- Andarusni Alfansyur, & Mariyani. (2020). *Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik Info Artikel Abstrak*. 5(2), 146–150. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.3432>
- Asbari, M., & Novitasari, D. (2021). Pengaruh Aktivitas Berbagi Pengetahuan dan Mediasi Budaya terhadap Kemampuan Inovasi Guru. *Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 50. <https://doi.org/10.17977/um025v5i12020p50>
- Cholik, C. A. (2021). *Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT Dalam Berbagai Bidang* (Vol. 2, Issue 2).
- Dwiva Rahma Lisa, D. S. N. M. (n.d.). *Pengaruh Hasta Karya Miniatur Alat Kebersihan dalam Meningkatkan Kreativitas Seni di Taman-Kanak Sadar Bahkti Kecamatan Talamau*.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran menuju Pembelajaran Abad 21*.
- Gde Suryawan, I., Dwi, K., & Putra, S. (2020). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Menumbuhkembangkan Apresiasi Seni Rupa Anak Sekolah Dasar Terhadap Karya Seni Lukis Kaca Nagasepaha*. 1(2), 125–134. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Kartini Putri Dewi, Rd. Muhammad Deza Pratama, Siti Aisyah, Syahrial, & Silvina Noviyanti. (2022). *Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas IV Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Komala, I., & Nugraha, A. (2022). *Pendidikan Seni dan Kurikulum Merdeka Belajar: Tuntutan bagi Guru di Sekolah Dasar*. 4(3), 122–134. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penguasaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 139–150. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4363>
- Mujiyono, M., Haryanto, E., & Gunadi, G. (2021). Peran Guru dalam Pengoptimalan Potensi Emosi Anak terhadap Peningkatan Kreativitas Ekspresi pada Pembelajaran Seni Rupa di SD Kota Semarang. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 146–152. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1456>
- Sari, L. P., & Ain, S. Q. (2023). Peran Orang Tua dalam Pendampingan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 75–81. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59341>
- Sirait, J. E., Tinggi, S., & Indonesia, T. B. (n.d.). Analisis Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Keberhasilan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara. *DIEGESIS: Jurnal Teologi*, 6(1), 49–69.
- Suhaya. (n.d.). *Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas Suhaya FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*.
- Surani, D., & Nur Asnawati, A. (n.d.). *Sosialisasi Aplikasi Merdeka Mengajar dan Pengenalan Platform Simba dalam Meningkatkan Pemahaman Media Pembelajaran Kepada Tenaga Pendidik di SMPN 10 Cilegon*. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i2>

- Susanti, A., & Janattaka, N. (n.d.). *Analisis Keterampilan Guru Dalam Mengadakan Variasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN 1 Gondang Kabupaten Tulungagung: Vol. VI* (Issue 1).
- Syaulan Sahelatua, L., & Vitoria, L. (2018). Kendala Guru Memanfaatkan Media IT dalam Pembelajaran di SSN 1 Pagar Air Aceh Besar. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah* (Vol. 3).
- Zulfitria, Susanto, A., Rahmatunnisa, S., Arif, Z., & Aryandini, T. (2023). *Strategi Pembelajaran Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak selama Liburan Sekolah pada Masa Covid 19*.

**Website:**

- Ditpsd.Kemdikbud. (2022) *6 Strategi sukseskan implementasi kurikulum merdeka secara mandiri*. Diakses pada 15 November 2023, dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/6-strategi-sukseskan-implementasi-kurikulum-merdeka-secara-mandiri>
- pauddikdasmen. Kemdikbud. (2022) *Perkuat Kolaborasi, 17 Mitra Pembangunan Siap Sukseskan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Diakses pada 9 November 2023, dari <https://pauddikdasmen.kemdikbud.go.id/media-berita/perkuat-kolaborasi-17-mitra-pembangunan-siap-sukseskan-implementasi-kurikulum-merdeka>