



**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA BERBASIS SENI  
DALAM PEMBUATAN GAMBAR CERITA SISWA KELAS V  
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 DUWETKECAMATAN TUMPANG**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**ALYA AYUNDA SHINTIA**

**NPM. 21801013086**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2022**

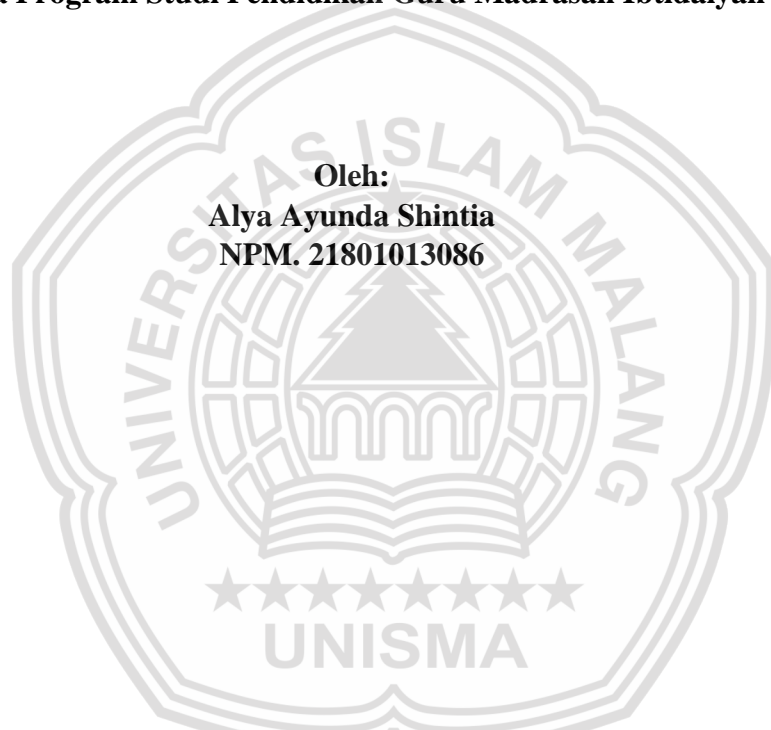


**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA BERBASIS SENI  
DALAM PEMBUATAN GAMBAR CERITA SISWA KELAS V  
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 DUWET KECAMATAN TUMPANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)  
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:  
**Alya Ayunda Shintia**  
**NPM. 21801013086**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2022**

## ABSTRAK

Shintia, Alya Ayunda. 2022. *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Seni Dalam Pembuatan Gambar Cerita Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 03 Duwet*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang, Pembimbing 1: Dr. H. Muhammad Hanief, M.Pd.I. Pembimbing 2: Zuhkhriyan Zakaria, M.Pd.

**Kata kunci:** Pembelajaran Berbasis Seni, Bahasa Indonesia, Gambar Cerita

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisa perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil pada pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita siswa kelas V. Dengan upaya mengaitkan seni dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Seni sebagai jembatan dalam bidang mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pendekatan yang digunakan yakni pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Studi kasus yang mengacu pada fenomena suatu kelompok atau organisasi tertentu dengan pernyataan dari Mulyana. Sumber data yang ada dua jenis yaitu sumber data primer yang dihasilkan melalui informan atau narasumber seperti guru kelas V, siswa kelas V, dan kepala sekolah, sedangkan sumber data sekunder berdasarkan dokumentasi berupa foto, arsip-arsip sekolah, silabus, dan RPP. Dalam melakukan pengumpulan data melalui tiga teknik yaitu observasi (pengamatan), wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni yang berhubungan dengan suatu kegiatan siswa dalam membuat gambar cerita. Kegiatan seni yang menjadi tujuan utama dalam penyampaian pembelajaran bahasa Indonesia. Pengaitan seni dalam kegiatan belajar mengajar yang disusun dalam suatu perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia. Beradaptasi dari kegiatan menggambar, drama, dan teknologi dapat termasuk dalam komponen seni. Suatu kegiatan seni yang mengajak siswa untuk berpikir kreatif disamping berpikir kritis dalam menanggapi situasi dan kondisi yang terdapat di lingkungan melalui pengalaman belajar yang telah diperoleh. Hasil karya yang merupakan suatu bentuk dari kegiatan seni yang terdapat pada pembelajaran dalam bahasa Indonesia.

## ABSTRACT

Shintia , Alya Come on . 2022. *Implementation Indonesian - Based Learning Art In Story Drawing Student Class V at the State Elementary School 03 Duwet .* Thesis , Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program , Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang, Supervisor 1: Dr. H. Muhammad Hanief , M.Pd.I. Supervisor 2: Zukhriyan Zakaria, M.Pd .

**Keywords:** *Art-based Learning, Indonesian Language, Story of Pictures*

*Study this aim for describe and analyze planning learning, learning process, and learning outcomes Art-based Indonesian language learning in making story of class V students. With effort link art in learning Indonesian. Art as bridge in the field of lesson Indonesian.*

*The approach used is a qualitative approach with the type of case study research. A case study that refers to the phenomenon of a particular group or organization with a statement from Mulyana. There are two types of data sources, namely primary data sources generated through informants or resource persons such as fifth grade teachers, fifth grade students, and school principals, while secondary data sources based on documentation in the form of photos, school archives, syllabus, and lesson plans. In collecting data through three techniques, namely observation (observation), interviews, and documentation. Data analysis techniques with data reduction, data presentation, and data conclusion drawing.*

*The results of the study indicate that art-based Indonesian language learning is related to a student's activity in making story pictures. Art activities are the main goal in delivering Indonesian language learning. The association of art in teaching and learning activities arranged in an Indonesian language learning plan. Adapting from drawing, drama, and technology activities can be included in the art component. An art activity that invites students to think creatively in addition to thinking critically in responding to situations and conditions that exist in the environment through learning experiences that have been obtained. The work which is a form of artistic activity contained in learning in Indonesian.*

UNISMA

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet merupakan sekolah dasar yang berada tengah pemukiman penduduk yang berada di Desa Duwet Dusun Kedampul. Meskipun sekolah ini berada desa yang tidak akan pernah mematahkan semangat siswa untuk menimba ilmu dan semangat guru-guru disana yang luar biasa dalam mendidik dan membimbing mereka dengan baik. Demi memperoleh pendidikan yang layak guna menjadi penerus generasi bangsa yang cerdas.

Prioritas permasalahan pendidikan yaitu permasalahan dalam kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran perlu ditingkatkan di sekolah dengan mengedepankan siswa dengan memfasilitasi siswa berdasarkan kebutuhan dalam memperoleh pendidikan. Pembaharuan pembelajaran yang terus dilakukan guna mengubah pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet. Siswa menjadi pusat pembelajaran untuk mengungkapkan hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar.

Selama pandemi Covid-19 sekolah ini menggunakan sistem pembelajaran secara daring. Melalui *WhatsApp* Grup guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan memberi tugas kepada siswa. Meskipun pembelajaran berlangsung melalui *WhatsApp* Group yang tidak memungkinkan siswa untuk melakukan secara virtual melalui *zoom/google meet* setiap hari yang disebabkan keterbatasan kuota yang dimiliki siswa. Sehingga guru mempunyai inisiatif untuk melakukan pembelajaran melalui *zoom/google meet* setiap minggu 2–3 kali. Guru membahas

materi pelajaran yang kurang dipahami dan dapat bertanya tentang kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet berada dibawah naungan kemendikbud sehingga segala aturan dalam melakukan pembelajaran secara tatap muka menunggu keputusan dari pemerintah pusat. Dengan demikian pembelajaran tidak efektif dilakukan karena kebanyakan siswa tidak dapat sepenuhnya mengikuti pembelajaran secara daring yang disebabkan tidak memiliki *handphone* dengan solusi guru mendatangi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Baru-baru ini sejak bulan September SD Negeri 3 Duwet memulai pembelajaran secara tatap muka dengan diberikan izin dari pemerintah pusat namun untuk jam pelajaran tentunya tidak begitu lama seperti jam pelajaran sedia kala. Kerinduan siswa untuk melakukan aktivitas kembali di sekolah. Keceriaan siswa dengan dibuka kembali sekolah menjadi hal yang menyenangkan dimana mereka dapat bertemu sapa dengan guru dan temannya. Kebosanan melakukan pembelajaran di rumah membuat siswa merindukan suasana sekolah.

Pembelajaran secara daring menciptakan kejenuhan bagi siswa SD Negeri 3 Duwet. Untuk menciptakan suasana sebelum adanya pandemi *Covid-19* yang membuat siswa merasa jenuh dengan memberikan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka menjadi lebih menyenangkan. Perlunya guru memilah dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar, siswa dan materi yang akan dipelajari guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran menciptakan komunikasi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan menyesuaikan dengan Karakteristik siswa. Tentunya dalam merencanakan pembelajaran dengan

memperhatikan pedoman silabus serta Karakteristik siswa. Jika penggunaan model pembelajaran tidak sesuai dengan materi yang diajarkan maka akan kurang optimal dalam penyampaian materi tersebut. Maka dari itu perlunya guru dalam merancang pembelajaran guna menunjang keberhasilan dalam penyampaian materi agar tujuan pembelajaran tercapai.

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar materinya mencakup menulis dan membaca kata sambung sampai membuat karangan pendek dan mengungkapkan ilustrasi gambar dengan karangan. Dalam mencapai tujuan agar siswa mudah untuk menuangkan ide dan imajinasinya melalui gambar cerita sebaiknya dengan menggunakan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis seni. Model pembelajaran ini memanfaatkan pengungkapan ide dan imajinasi siswa dalam bentuk karya.

Kemampuan siswa dalam menggambar seringkali mengalami hambatan untuk menuangkan ide dan imajinasinya dalam mengawali gambaran (objek) pada media gambar. Terkadang ada beberapa pertanyaan yang muncul diotak mereka tentang apa yang akan digambar, dan bagaimana menggambarinya padahal pikiran mereka ada ide atau imajinasi mengenai cerita yang akan dituangkan dalam bentuk gambar. Padahal mereka dapat mengalirkan ide dan imajinasi diluar mata pelajaran SBdP atau mata pelajaran seni.

Siswa merasa terbiasa dalam mengungkapkan ide dan imajinasinya berdasarkan yang dimilikinya sehingga perlunya pembiasaan dalam mengungkapkan dalam bentuk kreativitasnya. Rendahnya potensi siswa dalam meningkatkan kreativitasnya yang disebabkan menghadapi hambatan yang dialaminya. Padahal dalam aktivitasnya siswa merasakan keinginannya untuk ingin

menggambar-gambar dengan menorehkan pensil pada halaman terakhir buku tulis yang kosong miliknya. Kegiatan ini sewaktu dilakukan sembari telah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa mungkin merasa jenuh selama kegiatan pembelajaran sehingga mereka mengungkapkan kejenuhan dengan menggambar.

Seni memiliki beberapa cakupan, yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, dan prakarya. Berbagai kegiatan kesenian yang menghasilkan karya visual, audio maupun pertunjukan dalam mengungkapkan ide atau gagasan dan imajinasi si pembuat karya. Pada tingkat sekolah dasar pembelajaran seni termuat pada mata pelajaran SBdP. Pembelajaran seni pada mata pelajaran SBdP yang sudah terintegrasi dengan tematik berdasarkan Kurikulum 2013 yang digunakan seluruh sekolah dasar di Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis seni yang menjadi suatu pembelajaran yang mengembangkan kreativitas yang dimiliki peserta didik untuk senantiasa berkarya. Adanya pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis seni yang mana peserta didik mampu mengekspresikan ide mereka melalui kreativitasnya baik seni rupa, seni tari, seni musik dan sebagainya. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis seni ini, peserta didik tidak dituntut untuk melakukan kompetisi dalam berkarya sebagai mungkin, namun dalam pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu berkarya sesuai dengan bakat dan minatnya. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis seni mengajak siswa untuk melakukan apresiasi dari hasil karya yang telah dibuat.

Selama pembelajaran dalam mengungkapkan apresiasinya yang belum pernah dilakukan di sekolah dasar ini, sehingga dalam lingkungan sekolah yang tidak mendukung adanya pengungkapan apresiasi siswa terhadap kreativitas yang



dimilikinya. Siswa cenderung merasa tidak terbiasa dan terlatih terhadap pengungkapan dalam mengekspresikan karya seni yang dikarenakan potensi mengembangkan kreativitasnya menurun. Padahal mereka memiliki jiwa kreativitas yang tinggi dalam berkarya.

Pentingnya peserta didik mengembangkan potensi kreatif dalam menghasilkan sebuah karya seni. Kemampuan yang dimiliki peserta didik dengan mengembangkan keterampilan di bidang seni, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis seni dapat diterapkan pada muatan pelajaran selain SBdP pada Tematik. Mengajak peserta didik untuk membuat gambar cerita dengan menuangkan ide atau pengetahuan yang dimilikinya. Bukan untuk ajang dalam mencari gambar cerita yang bagus ataupun gambar yang menarik tetapi dengan membuat gambar cerita Peserta didik dapat bercerita tentang gambar yang telah dibuat.

Peserta didik ada pada tahapan operasional konkret dengan usia mereka (7-12 Tahun). Tahapan operasional konkret menjadikan peserta didik berpikir lebih konkret. Pengembangan berpikir konkret menciptakan suatu ide atau gagasan yang dimiliki dengan baik. Peserta didik mampu menuangkan segala ide atau gagasan baik berupa tulisan dan gambaran. Setiap siswa sangat berpotensi dalam mengembangkan bakat dan minat mereka dalam segala bidang. Potensi dalam mengembangkan kreativitas perlu ditingkatkan dengan baik, melalui cara siswa dalam mengekspresikan kreativitasnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis seni siswa mampu mengembangkan ide atau gagasannya dan imajinasinya dalam bentuk cerita dan dikembangkan ke dalam bentuk gambar. Keterampilan bercerita sangat mudah dilakukan, tentunya

semua siswa sudah terbiasa dalam bercerita. Dengan bercerita siswa mampu menggambarkan peristiwa dengan gambar untuk memperjelas suatu alur cerita dengan baik. Kegiatan menggambar sangat penting untuk dilaksanakan dan dibina secara optimal, karena hal tersebut dapat membantu untuk mengembangkan dan meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya.

Berdasarkan observasi dan wawancara, bahwa potensi yang dimiliki siswa kelas V SD Negeri 3 Duwet dapat dilakukan dengan pengembangan kreativitas melalui pembelajaran untuk mengungkapkan ide dan imajinasinya. Kegiatan berkreasi dilakukan pada bidang mata pelajaran selain SBdP yang meyakinkan peneliti untuk melakukan penelitian terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis seni.

### **B. Fokus Penelitian**

Suatu penelitian ilmiah yang memiliki fokus penelitian yang dikaji dalam memudahkan peneliti untuk mencari jawaban yang lebih akurat serta dapat membantu penyusunan dalam skripsi ini. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis memfokuskan beberapa penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet?
2. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet?
3. Bagaimana hasil pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet?

### C. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan focus penelitian yang menjadi latar belakang penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa perencanaan pembelajaran bahasa indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa proses pembelajaran bahasa indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa hasil pembelajaran bahasa indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 3 Duwet

### D. Kegunaan Penelitian

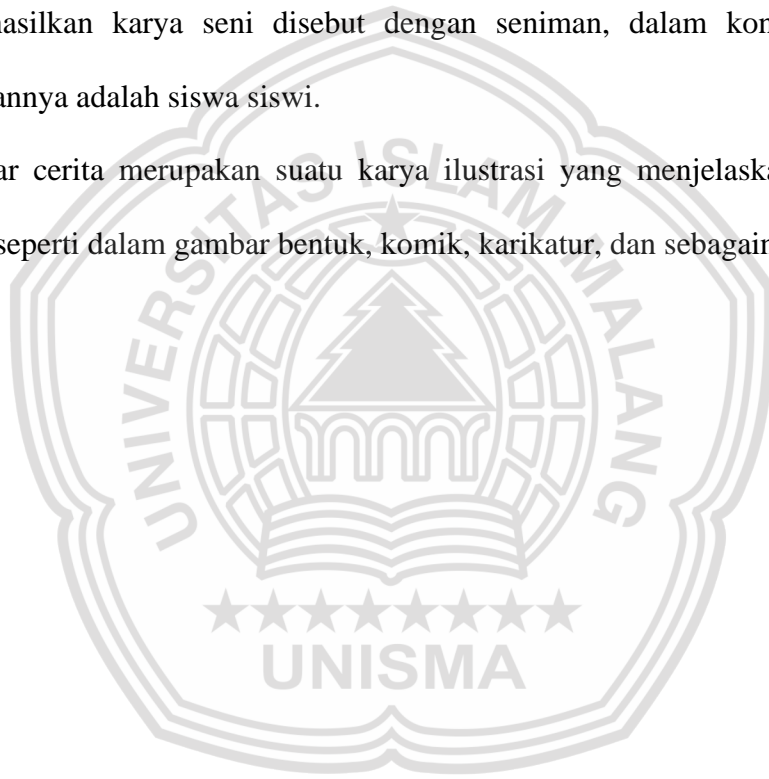
Adapun kegunaan skripsi ini, meliputi:

1. Manfaat teoritik mengajak dan mengajari siswa kelas V untuk membuat gambar cerita sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa guna mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki siswa dengan menuangkan ide atau gagasan pada gambar cerita melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Manfaat praktis bagi calon guru dan guru, dapat menerapkan pembelajaran berbasis seni pada mata pelajaran selain SBdP guna meningkatkan kreativitas siswa untuk berkarya dengan menceritakan ide tersebut dalam bentuk gambar cerita

### E. Definisi Operasional

Definisi operational berupa deskripsi singkat tentang konsep dan istilah yang dikaji. Adapun definisi operasional pada penelitian ini, meliputi:

1. Pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar mengajar dengan terciptanya interaksi atau komunikasi antara pendidik dan peserta didik.
2. Seni merupakan keterampilan dalam menghasilkan sebuah karya yang memiliki unsur keindahan untuk dinikmati dan dirasakan. Orang yang menghasilkan karya seni disebut dengan seniman, dalam konteks ini senimannya adalah siswa siswi.
3. Gambar cerita merupakan suatu karya ilustrasi yang menjelaskan suatu cerita seperti dalam gambar bentuk, komik, karikatur, dan sebagainya.



## BAB VI PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari paparan data dan pembahasan yang telah dikemukakan dan diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni dalam kegiatan berkreasi gambar cerita yang membutuhkan kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa sehingga guru dapat mengembangkan perencanaan pembelajaran atau disebut dengan RPP yang berpedoman dari silabus. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni tanpa mengubah substansi materi dari bidang mata pelajaran tersebut, bahwasannya seni sudah dapat diintegrasikan dengan menyesuaikan pada isi dari materi ajar yang akan disampaikan dengan melakukan beberapa langkah yang erat kaitannya dengan kegiatan seni. Seni dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikategorikan dalam aktivitas menggambar, drama, dan sebagainya.
2. Proses pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni sesuai dengan perencanaan pembelajaran atau RPP dengan tahapan persiapan atau pengalaman, bermain atau bertanya, membuat, dan merefleksi yang merupakan tahapan langkah-langkah yang terdapat pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Keterlibatan aktif siswa menjadi modalitas utama dalam suatu pembelajaran bahasa Indonesia dengan bekal pemahaman materi ajar disamping kegiatan seni dalam membuat gambar cerita. Sehingga

pembelajaran menjadi efektif dan kondusif serta sangat bermanfaat bagi guru dalam memberikan pemahaman materi yang dapat dikaitkan dengan seni.

3. Hasil pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni dapat berupa suatu karya seni, yaitu seni visual dari sebuah gambar cerita yang diciptakan oleh siswa kelas V. Pada dasarnya dalam pembelajaran terdapat evaluasi atau penilaian yang digunakan guru sebagai pacuan pencapaian hasil belajar siswa dengan dinilai dari ketiga aspek berdasarkan teori terdapat aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan). Secara visualisasi dalam pembuatan karya yang mengungkapkan perasaan (ide) dan imajinasi nya.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dapat dipaparkan di atas, ada beberapa hal yang disarankan penulis, diantaranya :

1. Dalam perencanaan pembelajaran perlu disusun lebih detail dan jelas untuk kegiatan atau langkah-langkah tahapannya dalam mengaitkan dengan seni sehingga tampak dengan jelas pada penerapan pembelajaran bahasa Indonesia yang mengintegrasikan seni serta menambahkan keikutsertaan atau keterlibatan guru dalam pembelajaran yang memusatkan kegiatan guru dan siswa untuk berkolaborasi dalam menciptakan seni disamping pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Perlu ditambahkan aktivitas guru atau keterlibatan guru dalam mengajak siswa siswi untuk berkreasi membuat gambar cerita. Pemaknaan kegiatan belajar mengajar dengan kontribusi guru melakukan langkah demi langkah

dalam pembuatan gambar cerita dengan ikut langsung pembuatan karya seni bersama siswa siswi. Hal tersebut menjadikan pembelajaran tidak berpusat pada siswa saja melainkan antara guru dan siswa menjadi pusat dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni. Jadi, pembelajaran berbasis seni dapat dimaknai dengan pembelajaran yang berpusat pada guru dan siswa.

3. Hasil pembelajaran dari pembuatan karya seni siswa siswi dapat dipajang di sisi tembok kelas dengan upaya adanya apresiasi siswa terhadap karya seni gambar cerita yang sudah diciptakan. Apresiasi siswa dapat tercipta dari berharganya karya seni yang diciptakan yang ditata rapi atau dapat didokumentasikan melalui media sosial seperti (Instagram, blog, dan sebagainya) untuk membentuk rasa berkarya seni yang tinggi serta dapat juga dilakukan pameran kecil dengan mengajak siswa mengumpulkan beragam karya seni yang telah dibuat dalam kegiatan pembelajaran yang ditata rapi atau ditempelkan di bagian majalah dinding atau di sudut kelas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Astiti, K. A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Barabasch, A. (2020). Creativity and Art-Based Learning. *Journal of Adult and Continuing Education*, 26 (!), 3–5.
- Dwiwangso, L. A., & Hasis, P. K. (2020). *Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Indramayu: CV. Adanil Abimata.
- Faida, Piutri Eka., Udin, Tamsik., & L. (2020). Pengaruh Metode Eksplorasi Seni Menggambar Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Universal Journal of Education Research*, 01 (02), 116–131.
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2.
- Hurit, Roberto Uron., dkk. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra di SD dan MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Khater, A. E. (2015). The Impact of Art-Based Learning Program on Developing English Majors' Creative Writing. *Journal of Arabic Studies in Education & Psychology (ASEP)*, 60, 387–442.
- Loita, A. (2017). Karakteristik Pola Gambar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan :Early Childhood*, 1.
- Maleong, L. J. (2005). *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurmala, Desy Ayu., Tripalupi, Lulup Endah., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akutansi. *Jurnal Pendidikan Undiksha*, 4.
- Pauly, Nancy., Kingsley, Karla V., & Baker, A. (2019). Culturally Sustaining Pedagogy Through Art-Based Learning: Preservice Teachers Engage Emergent Bilinguals. *Learning Landscape*, 12, 205–221.
- Pradana, R. K., & Nurhaini, A. (2019). Pembelajaran Gambar Cerita Dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Siswa Kelas VB. *Joyful Learning Journal*.
- Pratiwi, Diani Ayu., dkk. (2021). *Perencanaan Pembelajaran SD/MI*. Jakarta: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.



- Restian, A. (2020). *Pendidikan Seni Rupa Estetik SD*. Malang: UMM Press.
- Rofian. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Pendidikan Seni Rupa di SD. *Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6, 173–181.
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Jambi: PUSAKA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (22nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Syihabbudin, Syahna Apriani. & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif Pada Anak Usia SD. *Belaindika*, 1, 21–31.
- Yunisrul. (2020). *Pembelajaran Seni Rupa di SD*. Sleman: Deepublish.
- Zakaria, Zuhkhriyan., Setyosari, Punaji., Sulton., & Kuswandi, D. (2019). The Effect Art-Based Learning to Improve Teaching Effectiveness in pre-service Teacher. *Journal for The Education of Gifted Young Scientist*, 07 (3), 531–543.

