

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENI RUPA BERBASIS QR FASE B
PADA MATERI KARYA 3 DIMENSI****Tiara Nur Ashry¹, Singgih Adhi Prasetyo², Filia Prima Artharina³**^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Penelitian mendeskripsikan permasalahan (1) pengembangan bahan ajar Seni Rupa berbasis QR Fase B, (2) hasil uji coba lapangan bahan ajar terkait karya 3 dimensi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar seni rupa berbasis QR Fase B serta mendeskripsikan hasil uji coba lapangan awal dan mengetahui tingkat pemahaman konsep Seni Rupa Fase B SDN 1 Tunjungan dan SDN 2 Semampir saat menggunakan bahan ajar. Penelitian ini menggunakan metode (research and development) model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket kuisioner, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik keabsahan data menggunakan teknik validasi dan respon. Hasil penelitian, menjelaskan mengenai pengembangan dan hasil coba lapangan bahan ajar Seni Rupa berbasis Qr Fase B. Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa 3 Dimensi dikembangkan berdasarkan langkah penelitian dan pengembangan (Research and Development) sehingga bahan ajar ini mampu digunakan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran yang akan membantu guru dalam memahami materi seni rupa. Kemudian hasil uji coba lapangan menyatakan bahwa bahan ajar sudah sesuai dengan kriteria bahan ajar yang baik dan dinyatakan valid serta efisien sehingga layak digunakan.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Seni Rupa, Qr, 3 Dimensi**History Article**

Received 1 September 2023

Approved 2 Oktober 2023

Published 25 Oktober 2023

How to Cite

Ashry, Tiara Nur. Prasetyo, Singgih Adhi.
Artharina, Filia Prima. (2023). Pengembangan
Bahan Ajar Seni Rupa Berbasis Qr Fase B Pada
Materi Karya 3 Dimensi. Ijes, 3(2), 211-220

Coressponding Author:

Jl Sidodadi Timur no 24 semarang 50232

E-mail: tiaranurashry888@gmail.com

PENDAHULUAN

Seni rupa merupakan suatu karya yang dapat dilihat, dinikmati dan dapat juga untuk disentuh dalam seni rupa ini dapat menghasilkan suatu karya yaitu karya 3 dimensi yang berbahan dari plastik dengan cara di daur ulang serta celengan yang dibuat berdasarkan hasil kreatifitas dari siswa hal ini sejalan dengan konsep pada kurikulum merdeka(Pamadhi, 2014).Kurikulum merdeka menjadikan anak lebih berorientasi pada sebuah pola pembelajaran yang berbasis proyek, dimana anak dituntut untuk aktif,kreatif,dan inovatif terutama pada bidang literasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik juga dituntut untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini literasi numerasi merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran . Penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan melalui aktivitas dalam memanipulasi symbol atau bahasa yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan ataupun lisan (Dyah Worowiras tri Ekowati et al., 2019).

Kenyataanya pada saat ini konteks global juga berkembang pada pola peningkatan kompetensi guru yaitu dikenal dengan istilah Technological Pedagogical Content Knowledge atau “TPACK” secara garis besar,seorang pendidik wajib mempunyai keterampilan yang komperhensif serta pengetahuan yang banyak dan holistik mengenai suatu materi ataupun pedagogik beserta memelihara teknologi dalam pembelajaran . Aspek penting yang biasanya digunakan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu penggunaan bahan ajar dalam penyampaian materi. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar di kelas, bahan tersebut dapat berupa bahan ajar yang tertulis dan tidak tertulis (Oktaviara & Pahlevi, 2019).

Salah satu bahan ajar yang diperlukan di Abad 21 yaitu bahan ajar berbasis QR Code, Menurut (Salma, 2020) bahwa sekolah dituntut untuk mampu menghadapi perkembangan zaman pada abad 21. Dengan adanya revolusi industri 4.0 siswa diharapkan agar lebih terampil dalam pengaplikasian teknologi dikehidupan sehari-harinya termasuk itu dalam dunia pendidikan. Melihat kondisi tersebut integrasi teknologi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan. Salah satu cara yang mengaplikasikan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dengan cara mengintegrasikan bahan ajar peserta didik dengan teknologi.

Ada beberapa penelitian yang telah membuktikan bahan ajar berbasis QR dalam dunia pendidikan,diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Firmansyah et al., 2019) yang berjudul “Pengaruh Bahan Ajar Berbasis QR Code Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Dasar Bermain Tennis Meja” menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis QR Code memberikan dampak yang nyata terhadap motivasi dan keterampilan dasar bermain tennis meja serta dapat meningkatkan motivasi belajar keterampilan dasar bermain tennis meja.Selain itu Penelitian yang dilakukan oleh (Patresia et al., 2022) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Buku Ajar Matematika Berbantuan QR-Code Tehnology Pada Fase B Sekolah Dasar” menyatakan bahwa hasil validasi dari para ahli mengenai media buku ajar matematika berbantu QR Code Tehnology, validator menunjukkan skor rata-rata yaitu 3,5 dengan kriteria sangat baik,valid atau layak digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di SDN 1 Tunjungan dengan Bapak Inanto S.Pd.SD pada tanggal 22 Oktober 2022, SDN 2 Semampir dengan Ibu Siti Kasming S.Pd.SD pada tanggal 23 Oktober 2022. Dari kedua narasumber muncul beberapa permasalahan yang sama yaitu bahan ajar yang tersedia di sekolah belum ada sehingga guru hanya menggunakan buku pegangan dan dengan menggunakan sumber lain dari internet ada beberapa siswa mendapatkan nilai yang rendah dikarenakan hal tersebut. Perlu kita ketahui bahwa dalam pembelajaran siswa akan sulit menerima materi apabila materi yang tersedia tidak lengkap dan media yang digunakan tidak interaktif siswa akan lebih tertarik apabila bahan ajar yang digunakan terdapat beberapa fitur yang baru bahkan interaktif agar siswa tertarik dan dapat lebih memahami materi yang terdapat didalamnya maka dari itu perlu untuk dikembangkan bahan ajar tersebut. Buku bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu bahan ajar seni rupa 3 dimensi yang yang didalamnya terdapat Qr Code. Bahan ajar Qr Code menurut Salma (2020) bahwa bahan ajar berbasis Qr Code dapat menambah fungsi yang signifikan juga mampu untuk menarik minat peserta didik untuk memahami bahan ajar tersebut selain itu juga menghadirkan suasana belajar yang tidak lagi sebatas pada buku teks saja. Buku bahan ajar seni rupa 3 dimensi adalah suatu buku bahan ajar yang berisikan materi khusus pada fase B yaitu “Menabung Pada Celengan Indah Buatan Sendiri, Daur Ulang Kerajinan Dari Plastik”. Buku bahan ajar seni rupa 3 dimensi akan mempermudah guru dalam mengembangkan materi yang akan disampaikan kepada siswa dan membuat siswa untuk lebih giat belajar seni rupa. Buku bahan ajar ini terdapat Qr Code yang didalam Qr ini berisikan PPT interaktif, games, dan video tutorial pembuatan karya kerajinan. Bahan ajar ini didesain semenarik mungkin dan terdapat fitur yang lengkap agar mudah diterima oleh siswa pada saat melakukan proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah yang didapat yaitu Bagaimana pengembangan dan hasil uji coba lapangan bahan ajar Seni Rupa berbasis QR terkait karya 3 dimensi? Sedangkan untuk tujuan penelitian adalah Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar seni rupa dan hasil uji coba lapangan awal serta mengetahui tingkat pemahaman konsep seni rupa Seni Rupa Fase B SDN 1 Tunjungan dan SDN 2 Semampir saat menggunakan bahan ajar. Manfaat praktis bagi guru yaitu sebagai bahan pertimbangan dan masukan guru dalam meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Sedangkan manfaat bagi kepala sekolah adalah dasar serta bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan pembelajaran terutama dalam penggunaan dan pemanfaatan bahan ajar. Dan manfaat bagi siswa adalah solusi untuk mempermudah dalam memahami materi pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, Borg and Gall (Sugiyono, 2019) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut :

“Research and development (R & D) is a process used to develop and validate education products. By product we mean only such things as textbooks, instructional films, and computer

software, but also methods, such as a methods of teaching, and program such as a drug education program or a staff development program”

Dapat disimpulkan penelitian ini menghasilkan dan mengembangkan produk baru dan dapat diuji validitas media serta materinya. Jenis penelitian dan pengembangan yang dipilih peneliti yaitu membuat buku bahan ajar berbasis QR. Peneliti membuat produk baru berupa buku bahan ajar berbasis QR dengan versi cetak. Melalui buku bahan ajar berbasis QR siswa mampu memahami materi Seni Rupa secara lebih mendalam dan valid, bahan ajar ini juga memberikan motivasi terhadap siswa untuk rajin belajar dan membaca.

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan peneliti dalam Pengembangan Buku Bahan Ajar Seni Rupa 3 Dimensi yaitu harus melalui alur berfikir yang dikemukakan oleh Borg & Gall (Sugiyono, 2019) yang meliputi: (1) Pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk bentuk awal, (4) Uji coba awal, (5) Revisi produk, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi produk akhir, (8) Uji lapangan, (9) Revisi produk akhir, (10) Desiminasi. Dari 10 tahap penelitian Borg & Gall tersebut peneliti hanya melakukan 5 tahap penelitian saja. Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*)

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan studi pendahuluan meliputi kajian pustaka, pengamatan dan observasi, mengidentifikasi masalah yang dijumpai dalam pembelajaran, merangkum pemasalahan dan studi literatur berupa mencari sumber belajar yang relevan untuk pengembangan. Penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan di fase B SDN 1 Tunjungan dan SDN 2 Semampir.

2. Melakukan perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan dimulai dengan menentukan desain bahan ajar, merumuskan tujuan, merancang struktur bahan ajar. Setelah desain bahan ajar ditetapkan, maka dilakukan pemetaan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pemetaan materi dimulai dengan analisis Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran. kemudian dilanjutkan dengan mencari dan mengumpulkan referensi atau studi dokumentasi relevan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar.

3. Mengembangkan bentuk produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Tahap pengembangan produk dimulai dengan pembuatan draft pengembangan produk, pembuatan story board, pengembangan media pembelajaran yang dilengkapi dengan scan barcode, serta uji validasi yang dilakukan dosen Validator ahli materi yaitu Prasena Arisyanto, S.Pd., M.Pd. serta Validator ahli media yaitu Rofian S.Pd., M.Pd

4. Melakukan uji lapangan awal (*Primary Field Testing*)

Uji coba lapangan awal dilakukan setelah produk sudah valid dan akan diujikan di Fase B SD Negeri 1 Tunjungan, SD Negeri 2 Semampir, selanjutnya peneliti meminta guru Fase B mengisi angket respon guru terkait dengan media pembelajaran seni rupa 3 dimensi.

5. Revisi Uji Coba Produk Akhir (*Main Product Revision*)

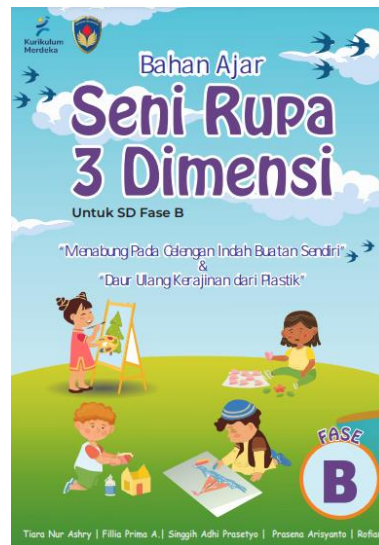
Setelah dilakukan uji coba di 2 sekolah dasar, peneliti dapat melihat hasil uji coba yang dilakukan. Peneliti dapat merevisi produk yang diuji cobakan berdasarkan hasil angket yang telah disebar. Apabila angket yang telah disebar mendapatkan hasil yang layak dan praktis atau sangat layak dan praktis maka produk pengembangan media pembelajaran bahan ajar seni rupa 3 dimensi tidak perlu direvisi lagi karena berdasarkan hasil pada uji coba lapangan awal media pembelajaran bahan ajar seni rupa 3 dimensi sudah memenuhi kriteria yang diharapkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui observasi, wawancara, angket kuisioner, dan studi dokumentasi dengan ke-2 responden memperoleh informasi mengenai kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran pada materi seni rupa. Sehingga peneliti membuat bahan ajar berupa buku. Dikarenakan, bahan ajar seni rupa untuk siswa di sekolah belum tersedia.

Studi lapangan dilakukan di SDN 1 Tunjungan dengan guru Fase B Bapak Inanto S.Pd.SD dan di SDN 2 Semampir dengan Ibu Siti Kasmining S.Pd.SD yang bertujuan untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi awal mengenai situasi dan kondisi. Sebagai informasi tambahan, peneliti juga mengumpulkan informasi pada dua sekolah yang berbeda terkait kebutuhan pengembangan bahan ajar seni rupa berbasis QR Fase B pada materi “Menabung Pada Celengan Indah Buatan Sendiri” dan “Daur Ulang Kerajinan dari Plastik”. Kemudian informasi yang diperoleh dari hasil observasi di SDN 1 Tunjungan dengan guru Fase B Bapak Inanto S.Pd.SD pada tanggal 22 Oktober 2022 dan SDN 2 Semampir dengan guru fase B Ibu Siti Kasmining 23 Oktober 2022.

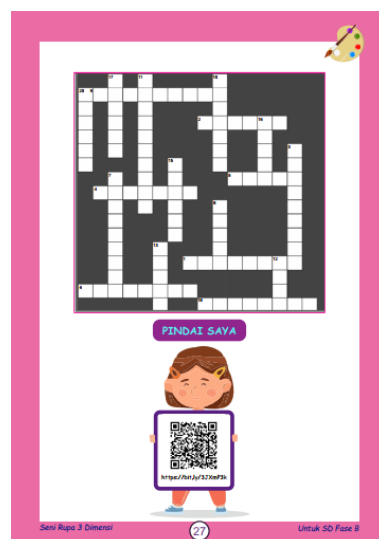
Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis QR pada Fase B yang dikembangkan agar peserta didik lebih terfokus pada satu materi saja yaitu pada seni rupa 3 dimensi selain itu dengan adanya bahan ajar berbasis QR juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada saat pembelajaran berlangsung. Penelitian pengembangan bertujuan mengembangkan sebuah produk yang sudah ada dengan memberikan inovasi pada produk tersebut. Tahap perencanaan, peneliti melakukan pemetaan materi pembelajaran dengan analisis capaian pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan alur tujuan pembelajaran. Peneliti menggunakan referensi “Buku Interaktif Seni Rupa dan referensi Buku Seni Budaya”. Peneliti menyiapkan aplikasi penunjang untuk pembuatan bahan ajar menggunakan software Microsoft word, CorelDraw, dan Kinemaster. Untuk bahan ajar seni rupa 3 dimensi ini berupa buku cetak dengan ukuran kertas B5 dengan cover buku menggunakan kertas glossy photo paper ukuran B5. Pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan pembuatan draft pengembangan produk, pembuatan storyboard, pengembangan media pembelajaran yang dilengkapi dengan scan barcode. Produk yang dikembangkan merupakan produk bahan ajar cetak yang ditujukan untuk guru fase B Seni Rupa pada materi “Daur Ulang Kerajinan Dari Plastik dan Menabung Pada Celengan Indah Buatan Sendiri”. Dengan melihat rincian sebagai berikut.



Gambar 1 cover



Gambar 2 QR Code



Gambar 3 Games

Hasil pengembangan berupa bahan ajar seni rupa 3 dimensi yang telah dicetak dan dikemas, selanjutnya diserahkan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk divalidasi dan dievaluasi, sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Berikut hasil validasi dan evaluasi dari ahli materi dan ahli media:

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Materi Bahan Ajar Seni Rupa 3 Dimensi

No	Aspek	Skor
1.	Aspek Isi	48
2.	Aspek Kebahasaan	20
3.	Aspek Penyajian	30
Jumlah Skor		98
Skor maksimal		100
Presentase		98%
Kategori		Layak Digunakan

Pada tabel 1 validasi materi Sudah baik memperoleh skor 98% dengan kategori “Layak Digunakan” aspek pada bahan ajar tersebut sudah sesuai dengan pendapat (Rukiyah et al., 2022) bahwa aspek isi pada bahan ajar sudah sesuai dengan tingkat berfikir siswa selain itu penyajian materi sudah runtut jelas serta logis, aspek kebahasaan pada bahan ajar sudah sesuai yaitu struktur kalimat mudah dipahami oleh siswa, Aspek penyajian pada buku ini diantaranya yaitu mudah untuk digunakan yaitu terdapat QR code yang di scan akan memudahkan kita untuk mengakses media yang terdapat di dalamnya dan bentuk buku yang didesain semenarik mungkin untuk menarik minat siswa untuk belajar selain itu materi yang dilengkapi dengan video tutorial pembuatan karya yang dapat menambah tingkat pemahaman pada siswa.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media Bahan Ajar Seni Rupa 3 Dimensi

No	Aspek	Skor
1.	Aspek Tampilan	14
2.	Aspek Kemudahan Penggunaan	15
3.	Aspek Konsistensi	14
4.	Aspek Kegrafikan	18
5.	Kontribusi Produk	15
6.	Keunggulan Produk	25
7.	Elemen Desain Cetak	15
Jumlah Skor		116
Skor maksimal		120
Presentase		96,7%
Kategori		Layak Digunakan

Pada tabel 2 validasi ahli media sudah sangat baik memperoleh skor 96,7% dengan kategori “ Layak Digunakan” sesuai dengan pendapat (Poppy Indriyanti1, 2021) bahwa pada tampilan dibuat semenarik mungkin dengan diberikan ornamen-ornamen yang dapat menarik siswa untuk mempelajari bahan ajar ini serta kemudahan penggunaan pada bahan ajar ini yaitu mudah untuk digunakan dengan scan Qr Code yang sudah disediakan akan muncul media yang dapat menambah pemahaman pada siswa

Hasil pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa 3 Dimensi yang telah divalidasi dan di evaluasi,sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Selanjutnya Bahan Ajar Seni Rupa 3 Dimensi di uji coba lapangan yang dilakukan di 2 SD yaitu SD Negeri 1 Tunjungan dengan Guru Inanto, S.Pd., SD Negeri 2 Semampir dengan guru Siti Kasmining, S.Pd.SD.Berikut hasil angket penilaian dari ke-2 responden:

Tabel 3 Hasil Uji Coba Penggunaan Bahan Ajar

No	Aspek yang dinilai	Responden 1	Responden 2
1.	Aspek Kesesuaian	19	18
2.	Aspek Kelayakan	20	18
3.	Aspek Penyajian Media	15	18
4.	Aspek Keunggulan Media	19	18
Skor yang diperoleh		73	72
Skor yang diharapkan		80	80
Presentase		Presentase = $\frac{145}{160} \times 100\% = 90,6\%$	

Dari tabel di atas respon responden terhadap bahan ajar seni rupa 3 dimensi bahwa bahan ajar sudah sesuai dengan materi seni rupa fase B, sudah terdiri dari desain yang menarik, mudah digunakan guru dalam pembelajaran,bahan ajar sudah dapat diterapkan di fase B serta dapat menambah wawasan siswa terutama pada *QR Code*, bahan ajar juga sudah memenuhi kriteria pembuatan bahana jar seni rupa 3 dimensi dan bahan ajar tersebut awet dan tahan lama. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar seni rupa 3 dimensi”sangat baik” dan “layak digunakan”

Sejalan dengan penelitian (Firmansyah et al., 2019) bahwa penelitian ini yang dilakukan saat ini menghasilkan suatu produk yang berupa bahan ajar yang terdapat Qr Code di dalamnya.Qr Code ini berisikan beberapa item yang dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mempelajari bahan ajar ini diantaranya yaitu berisikan PPT Interaktif,Video tutorial pembuatan karya, dan Games yang bersifat edukatif hal ini akan menambah siswa berantusias untuk mempelajari bahan ajar tersebut selain itu sejalan dengan penelitian (Patresia et al., 2022) bahwa bahan ajar yang dihasilkan validator menunjukkan skor rata-rata dari validator media 96,7 %, validator materi 98% dengan kriteria sangat baik,valid atau layak digunakan.

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar seni rupa 3 dimensi dikembangkan melalui lima langkah pengembangan untuk bisa mendapatkan produk media yang layak dan valid sebagai referensi serta buku pendamping guru. Hasil akhir pada langkah pengembangan tersebut tidak terdapat adanya revisi dari penilaian guru terhadap media bahan ajar seni rupa 3 dimensi baik dari angket terbuka maupun hasil penilaian tanggapan berupa skala *likert*. Dengan begitu pengembangan media bahan ajar seni rupa 3 dimensi sudah sesuai dengan langkah-langkah pengembangan dan layak di gunakan sebagai referensi dan pendamping buku guru. Kelayakan produk dapat menggunakan cara melakukan validasi media dan materi pembelajaran kepada ahli media dan materi. Penilaian bahan ajar seni rupa 3 dimensi menghasilkan nilai dari ahli materi pembelajaran memperoleh skor sebesar 98% dengan kategori “Sangat Setuju”. Sedangkan hasil validasi ahli media pembelajaran mendapatkan persentase skor sebesar 96,7% dengan kategori “Sangat Setuju”. Sehingga pengembangan bahan ajar seni rupa 3 dimensi memenuhi kriteria valid dan layak digunakan guru dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Dyah Worowiras tri Ekowati, Yuni Puji Astuti, Ima Wahyu Putri Utami, InnanyMukhlis hina, & Beti Is tanti Suwandayani. (2019). (Elementary School Education Journal) Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Educatio Journal)*, 3(4), 93–103.
- Firmansyah, G., Hariyanto, D., & Kurniawan, R. (2019). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Qr Code Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Dasar Bermain Tenis Meja. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 2(1), 29–31. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/589>
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan e-modul berbantuan kvisoft flipbook maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas x otkp 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Perkantoran*, 7(3), 60–65. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29542>
- Pamadhi, H. (2014). *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak*. 1–56. <http://repository.ut.ac.id/4712/1/PAUD4403-M1.pdf>
- Patresia, D., Agustin, R. D., & Ambarawati, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Ajar Matematika Berbantuan Qr-Code Technology Pada Kelas 4 Sekolah Dasar. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 83–92. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i1.674>
- Poppy Indriyanti1, D. I. P. S. (2021). *EKSPLORASI KARYA SENI RUPA 3 DIMENSI BERBASIS LINGKUNGAN PADA MATA KULIAH SENI RUPA DAN KERAJINAN DI PGSD UST YOGYAKARTA*. 3(2), 6.
- Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3714–3726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>
- Salma, D. K. (2020). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KONTEKSTUAL BERBANTU QR*. 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i1.20213>
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.