



Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Negeri 2 Merlung

Alan Krismo¹, Sofyan²

^{1,2} Universitas Jambi, Indonesia

e-mail: alankrismo93@gmail.com, sofyanzaibaski@unja.ac.id

ABSTRAK : Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses perencanaan, perancangan, dan pengembangan modul pembelajaran dalam konteks pembelajaran seni budaya. Fokusnya adalah menilai kelayakan modul yang telah divalidasi oleh ahli, serta mengetahui respon pengguna terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan. Modul yang dihasilkan bertujuan untuk mendukung pembelajaran seni budaya, khususnya materi prosedur pewarnaan dasar, untuk siswa kelas VII SMP. Peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yang terstruktur dan fleksibel. Pengumpulan data melibatkan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan triangulasi untuk memastikan keabsahan data. Proses perencanaan dan perancangan modul dimulai dengan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan lingkungan sekolah. Pengembangan modul mencakup penentuan bagian-bagian modul dan validasi oleh ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul pembelajaran ini sangat layak secara konseptual dan teoritis, serta praktik setelah diujicobakan. Modul ini menarik karena dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa, serta memudahkan guru dalam menyediakan media pembelajaran inovatif dalam konteks seni rupa.

Kata kunci: Pengembangan Modul, Modul Pembelajaran, Kreativitas siswa

PENDAHULUAN

Perkembangan dan perubahan terjadi sangat cepat di berbagai belahan dunia. Seolah dunia berlomba-lomba mempertontonkan karya seninya masing-masing, melahirkan keindahan yang memuaskan secara emosional. Kita sering mendengar tentang keindahan alam, namun ada juga keindahan seni. Dunia pendidikan saat ini tidak lepas dari seni, terbukti dengan adanya pembelajaran seni budaya di sekolah dari tingkat dasar hingga atas. Pendidikan menyadari pentingnya pengenalan seni dan budaya agar kesenian dan budaya nusantara tidak hilang oleh perubahan era modern. Namun, mewujudkan proses pembelajaran yang baik tidaklah mudah. Dibutuhkan upaya dari banyak pihak dan sarana pendukung untuk membantu peserta didik mencapai potensi mereka. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Faktor lain yang penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran adalah ketersediaan bahan ajar dan sarana belajar. Bahan ajar adalah materi pembelajaran, sedangkan sarana belajar adalah media yang digunakan. Media digunakan untuk mempermudah penyampaian materi. Bahan ajar merupakan sumber pengetahuan yang digunakan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran tercermin dari penguasaan materi oleh peserta didik. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya dengan mengembangkan modul pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Modul memberikan umpan balik, membantu siswa mengidentifikasi kelemahan, dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Ini menjadikan modul media yang efektif untuk menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami (Rinaldo & Sukmayadi, 2022). Menurut S. Nasution (2013), modul merupakan metode pengajaran individual yang menggabungkan berbagai keuntungan, seperti tujuan instruksional khusus dan umpan balik.

Masalah yang dihadapi adalah banyak siswa belum mengenal pengelompokan warna dan teknik percampuran warna sederhana, dengan 75% belum memahami konsep ini. Siswa juga mengalami kesulitan memahami isi buku paket yang kurang terperinci dan langkah-langkah pembelajaran yang jelas. Ketiadaan modul pembelajaran menambah kesulitan dalam mempelajari seni rupa.

Peneliti berencana mengembangkan modul pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMP berusia 13-14 tahun di daerah pedesaan dengan akses internet terbatas. Modul seni rupa ini akan fokus pada prosedur pewarnaan dasar dan menyajikan materi secara sistematis. Modul ini diharapkan dapat melibatkan aspek kognitif, emosional, dan fisik siswa, membantu mereka mengamati, berpikir, merasakan, dan bertindak secara menyeluruh, yang mendukung perkembangan kreativitas mereka.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis modul sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa (Resti Febrianti et al., 2023; Puspitasari, 2019). Oleh karena itu, penulis akan mengembangkan modul seni rupa untuk meningkatkan kreativitas siswa, berdasarkan pemahaman bahwa seni rupa penting untuk keterampilan berpikir kreatif, ekspresi diri, dan pemecahan masalah. Pembelajaran seni rupa mengembangkan pemahaman siswa tentang konsep dasar seperti bentuk, warna, tekstur, garis, ruang, dan komposisi. Ini juga mendorong kreativitas melalui ekspresi visual dan pemahaman tentang perkembangan seni dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pembelajaran seni rupa, siswa diharapkan berkembang menjadi individu yang kreatif, berestetika, dan memiliki apresiasi terhadap seni.

Dengan demikian, pengembangan modul seni rupa bertujuan memberikan pengalaman belajar siswa yang mendalam, menarik, dan relevan dengan kurikulum yang ada, serta diharapkan akan bermanfaat bagi perkembangan mereka dalam kehidupan di masa yang akan datang. mengingat betapa pentingnya pemecahan masalah ini dan harus dilakukan penelitian. Penting karena belum tersedianya media modul pembelajaran seni rupa prosedur pewarnaan dasar yang menjadi pokok utama permasalahan di lapangan dan mendesak untuk dilakukan penelitian ini dalam upaya pemecahan masalah, oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses perencanaan, perancangan, dan pengembangan modul pembelajaran seni rupa yang akan digunakan dalam pembelajaran seni budaya, mengetahui kelayakan modul yang telah divalidasi oleh ahli, serta mengetahui respon pengguna terhadap modul pembelajaran seni rupa yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan dan menghasilkan modul pembelajaran seni rupa dengan materi prosedur pewarnaan dasar untuk siswa kelas VII SMP. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena terstruktur, sistematis, dan fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan berbagai konteks pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Angket validasi mencakup validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Angket ahli media mengukur kelayakan media pembelajaran, angket ahli materi menilai kesesuaian isi modul, dan angket respon siswa mengukur ketertarikan dan minat siswa terhadap modul. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk memahami makna data non-numerik, sedangkan analisis kuantitatif menguji hipotesis dan membuat kesimpulan dari data numerik. Keabsahan data diperiksa menggunakan triangulasi sumber data, triangulasi pengkaji, triangulasi teori, dan triangulasi metodologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan modul pembelajaran seni rupa tentang proses pewarnaan dasar dilakukan dengan menggunakan model ADDIE terbagi menjadi lima tahap yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Model ADDIE merupakan model pengembangan umum yang dapat digunakan sebagai petunjuk dalam tingkatan yang cukup tinggi untuk pengembangan desain pembelajaran, teknisi software dan juga pengembangan media pembelajaran. Model ini memiliki kesamaan dengan model 4D dengan perbedaan pada tahap implementasi dan evaluasi (Mulyatiningsih, 2012). Hal yang mendasari penulis memilih Model ADDIE dalam penelitian ini adalah karena menggunakan pendekatan yang sangat terstruktur dan sistematis. Ini memungkinkan pengembang kurikulum atau desainer pembelajaran untuk mengikuti langkah-langkah yang jelas dan terorganisir. Selain

itu, Model ADDIE juga fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan berbagai konteks pembelajaran dan jenis pembelajaran, baik itu untuk pembelajaran formal, non-formal, atau informal.

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) menggunakan kerangka kerja yang instruksional untuk mengembangkan desain pembelajaran. Kerangka kerja inilah yang akan digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pembelajaran. Sementara itu, merujuk kepada materi pembelajaran atau bahan pembelajaran akan dibuat dalam bentuk modul, yang dapat berupa teks, gambar, atau kombinasi dari berbagai media tersebut. Hasil analisis dan observasi awal menunjukkan hampir semua peserta didik belum mengenal pengelompokan-pengelompokan warna. Bahkan terdapat hampir 75% peserta didik belum paham teknik dan prosedur percampuran warna yang sederhana. Minimnya pengetahuan tentang pewarnaan yang mereka miliki menjadikan suatu masalah atau kesulitan tersendiri bagi mereka pada saat pembelajaran materi seni rupa seperti mewarnai gambar yang mereka buat. Hal lain yang juga menjadi kendala yaitu ketidaktersediaan media belajar yang bisa dimanfaatkan peserta didik dalam pembelajaran seperti modul atau media pembelajaran lainnya. Keterbatasan media dan hanya menggunakan bahan ajar yang ada seperti buku paket, menjadikan materi yang disampaikan sulit untuk dipahami oleh siswa.

Analisis terhadap kebutuhan siswa dengan mengkaji kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum K-13 dan juga kurikulum merdeka. Hal ini dilakukan dengan tujuan modul yang dikembangkan ini, dapat digunakan oleh sekolah dan tidak bertentangan dengan kurikulum yang ada. Selain itu, juga dilakukan analisis pada model pembelajaran yang menjadi dasar pada modul yang akan dikembangkan, sehingga akan didapat Modul pada pembelajaran seni budaya dengan model pembelajaran yang tepat pada materi prosedur pewarnaan dasar untuk siswa SMP kelas VII. Pada tahap Desain mencakup serangkaian kegiatan penyusunan desain pengembangan modul pembelajaran seni rupa prosedur pewarnaan dasar dimulai dari penentuan tim pengembang, penentuan jadwal penelitian pengembangan, persiapan buku referensi yang berkaitan dengan materi seni rupa, penyusunan materi sesuai kebutuhan modul, dan Penyusunan Desain Modul. Pada tahap Perkembangan modul seni rupa dalam pembelajaran seni budaya pada materi prosedur pewarnaan dasar untuk siswa SMP kelas VII yang didasarkan pada hasil validasi ahli dan revisi produk tahap pertama.

Tahap implementasi pada penelitian ini dilakukan uji coba produk modul yang dikembangkan dengan mengambil sampel uji coba satu-satu yang bertujuan untuk memperbaiki prosedur penggunaan produk, mengidentifikasi kesalahan dalam penggunaan produk. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil 3 – 12 orang dan uji coba lapangan (Field Trial) di satu kelas pada kelas VII di SMP Negeri 2 Merlung. Tahap Evaluasi dilakukan dengan menganalisis modul yang dikembangkan pada tahap implementasi serta melakukan revisi final produk berdasarkan evaluasi pada saat uji coba. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk layak diujicobakan kepada responden atau siswa kelas VII SMP Negeri 2 Merlung.

1. Kinerja Hasil dan Pembahasan Ahli Media dan Ahli Materi

Modul pembelajaran yang telah melalui dirancang sesuai dengan standar kelayakan selanjutnya divalidasi atau dinilai oleh ahli media untuk memastikan bahwa modul tersebut layak secara teoritis dan prosedural untuk diujicobakan kepada siswa. Setelah modul pembelajaran dinyatakan sudah layak untuk diujicobakan dilakukan validasi media pembelajaran pada bulan Februari 2024. Pada validasi ahli media, modul pembelajaran seni rupa proses pewarnaan dasar mendapatkan persentase kelayakan sebesar 92% termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai ukuran, desain sampul (cover), dan desain isi modul juga sangat baik. Dengan penilaian secara kuantitatif dan kualitatif dari ahli media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa modul pembelajaran ini sangat layak untuk dijadikan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk siswa SMP Negeri 2 Merlung.

Selanjutnya, Ahli materi melakukan validasi pada modul pembelajaran ini dan menunjukkan bahwa hasil validasi ahli secara materi pada modul pembelajaran dikatakan layak secara teori dan konseptual dengan persentase yang didapatkan 94.00% yaitu masuk kategori sangat layak. Validasi materi dalam pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang sangat amat penting, karena materi merupakan pesan-pesan pembelajaran yang akan diterima oleh siswa dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran yang akan disampaikan tentu saja mengacu kepada kompetensi dasar pada kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan penjelasan hasil validasi dari kedua ahli menunjukkan bahwa modul pembelajaran ini telah memenuhi standar dan kriteria kelayakan baik dari segi materi maupun media. Oleh karena itu, produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran, meningkatkan kreatifitas dan pemahaman siswa terhadap

seni rupa terkhusus pada materi prosedur pewarnaan dasar, serta menjadi inovasi baru untuk media pembelajaran seni rupa bagi siswa kelas VII.

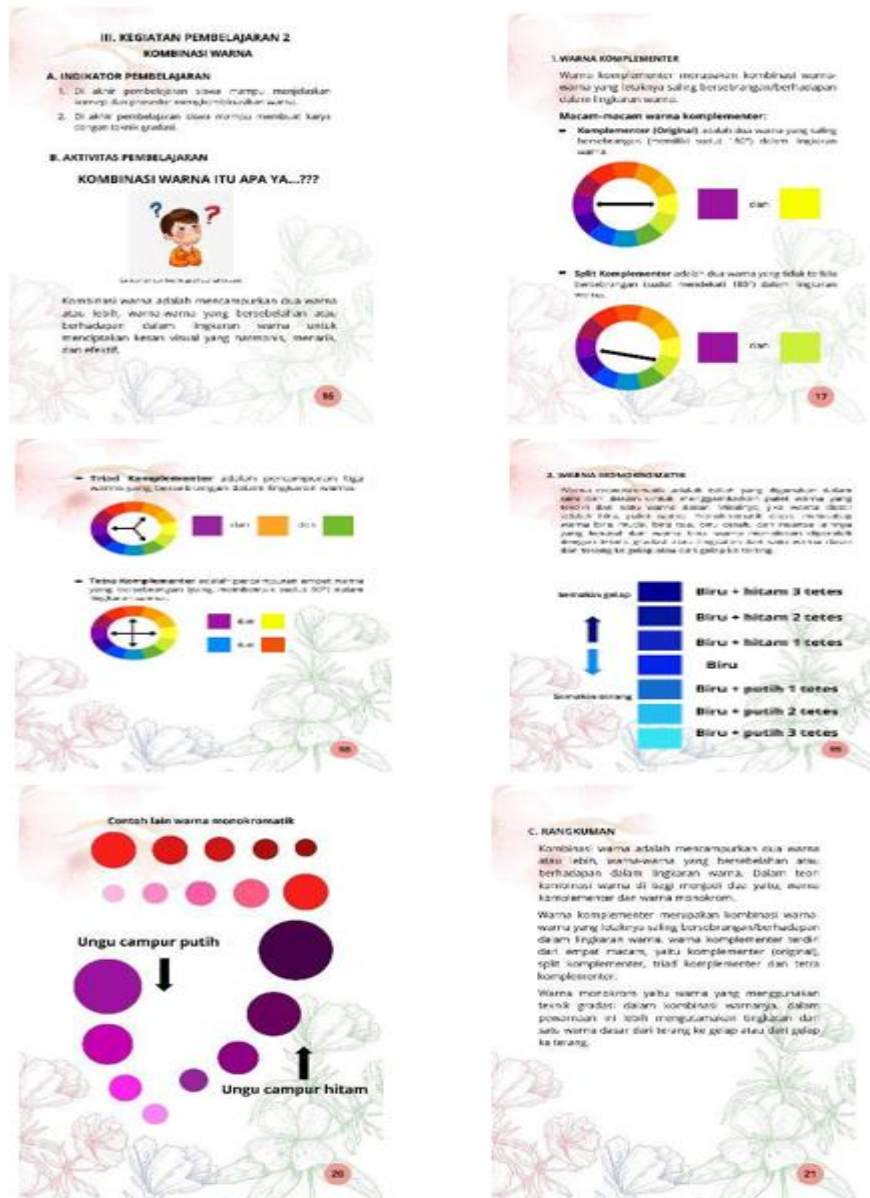


Gambar 1. Desain Materi dalam Modul

2. Gambaran Hasil dan Pembahasan Penilaian Pendidik

Berdasarkan penilaian dan tanggapan guru mata pelajaran Seni Budaya yaitu Bapak Sandi Herman, S.Pd terlihat bahwa respon terhadap Modul pembelajaran Seni Rupa proses pewarnaan dasar sangat positif. Instrumen penilaian berupa angket diberikan kepada pendidik bertujuan untuk melihat respon guru secara keseluruhan baik dari aspek media maupun materi. Angket respon pendidik menunjukkan Desain Tampilan sebesar 100%, dan pada Kualitas isi materi sebesar 93,33%. Hasil akhir dari angket respon pendidik baik dari aspek media maupun materi didapatkan persentase sebesar 95,65% dengan kategori sangat layak.

Pendidik juga menyatakan bahwa modul pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kreatifitas siswa dalam proses pewarnaan dasar. Berdasarkan hasil penilaian dari pendidik sebagai ahli ppraktisi menunjukkan bahwa modul pembelajaran ini tidak hanya mmenuhi kriteria teoritis dan konseptual, tetapi juga memberikan dampak positif secara praktis dalam pembelajaran seni rupa khususnya dalam materi proses pewarnaan dasar. Dengan hasil penilaian yang sangat baik dan positif dari pendidik, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran seni rupa tentang proses pewarnaan dasar.



Gambar 2. Desain Kegiatan Proses Pewarnaan Dasar

3. Kendala Hasil dan Pembahasan Uji Coba

Salah Satu proses pada tahap pengembangan adalah melaksanakan uji coba kepada para siswa atau responden penelitian dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket. Pada penelitian ini, uji coba dilakukan pada bulan Januari 2024 yang dibagi menjadi 3 tahapan uji coba yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba satu satu dilakukan kepada 3 orang siswa dengan tingkat kemampuan berbeda-beda yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hasil uji coba kelompok kecil didapatkan hasil persentase 94,66% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 9 orang siswa yang dipilih secara acak. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan angka persentase sebesar 94,32% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran ini layak untuk dikembangkan dan dapat diujicobakan di lapangan.

Uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Merlung yang berjumlah 25 orang dengan mengikutsertakan seluruh siswa sebagai responden, baik siswa yang telah menjadi responden untuk uji coba satu-satu maupun responden uji coba

kelompok kecil. Uji coba lapangan dilakukan dengan tujuan untuk melihat dan menilai kelayakan modul pembelajaran seni rupa tentang proses pewarnaan dasar secara praktik. Setelah dilakukan uji coba, didapatkan persentase sebesar 94,32% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil dari ketiga uji coba yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa modul pembelajaran seni rupa tentang proses pewarnaan dasar dapat menjadi salah satu media pembelajaran bagi siswa dan guru untuk meningkatkan kreatifitas dan juga pemahaman dalam materi pewarnaan dasar kelas VII SMP.

4. Kemenarikan Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan ini telah teruji sangat layak untuk digunakan kepada para siswa untuk meningkatkan pemahaman dan kreatifitas siswa dalam mata pelajaran seni budaya khususnya pada materi proses pewarnaan dasar. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami juga menjadi salah satu hal yang mendukung meningkatkan pemahaman dan kreatifitas siswa yang ditunjukkan dengan pertanyaan pada poin 6 pada angket uji coba lapangan dengan hasil persentase 98,4%. Modul pembelajaran yang telah dirancang dibuat dengan menggunakan Bahasa yang mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Sejalan dengan pendapat Majid (2013) modul merupakan sebuah buku atau diktat, dikemas sedemikian rupaberisi materi atau komponen bahan ajar hingga evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik tanpa bimbingan guru.

Selain itu, modul pembelajaran ini juga menjadi salah satu inovasi dalam proses pembelajaran siswa sehingga hal ini mampu meningkatkan kreatifitas siswa dalam pelajaran seni budaya khususnya pada materi proses pewarnaan dasar. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Munandar (2020) Inovasi berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kreatif seseorang dalam berbagai bidang. Keberhasilan kreatif ditentukan dalam suatu bidang yang merupakan suatu keterampilan dari dalam diri meliputi kemampuan berpikir kreatif, kerja kreatif, serta motivasi.

5. Keunggulan dan Keterbatasan Penelitian

Pengembangan modul pembelajaran yang dilakukan memiliki keunggulan dan keterbatasan dari keseluruhan proses. Keunggulan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

a. Keunggulan

- 1) Penelitian dan pengembangan ini dilakukan mulai dari proses analisis awal, perencanaan, perancangan, pengembangan, uji validasi ahli, uji coba Siswa, sehingga menghasilkan produk penelitian dan pengembangan yang ideal. Modul pembelajaran proses pewarnaan dasar ini dapat dipertanggungjawabkan.
- 2) Modul pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kreatifitas dan pemahaman siswa karena terdapat Latihan mandiri untuk siswa melakukan praktik mandiri melakukan proses pewarnaan dasar dan juga terdapat soal-soal untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dalam modul pembelajaran
- 3) Modul pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga memberikan pengalaman belajar siswa yang mendalam, menarik, dan relevan dengan kurikulum yang ada.

b. Keterbatasan

Keterbatasan yang menjadi perhatian bagi pengguna maupun peneliti selanjutnya. Keterbatasan ini mempengaruhi interpretasi hasil dan implikasi untuk penelitian selanjutnya dimasa yang akan datang :

- 1) Keterbatasan materi yaitu pembelajaran hanya dibatasi pada proses pewarnaan dasar sehingga instrument yang digunakan dan instrumen yang ada dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi tersebut.
- 2) Keterbatasan waktu sehingga Proses diskusi, penelitian dan siswa yang kurang terarah menyebabkan cukup banyak waktu yang digunakan menjadi tidak efisien.

Sampel uji coba yang terbatas. Jika penelitian dilakukan dengan sampel yang kecil atau tidak beragam, ini bisa membatasi generalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu, saran yang

harus dilakukan oleh pengembang atau peneliti berikutnya adalah melakukan studi dengan sampel yang lebih luas dan beragam. hal ini memberikan hasil dan pemahaman materi yang lebih baik tentang bagaimana modul pembelajaran berpengaruh terhadap berbagai jenis siswa.

KESIMPULAN

Proses perencanaan dan perancangan modul pembelajaran dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan lingkungan sekolah, dilanjutkan dengan penentuan desain penelitian yang mencakup tim pengembang, jadwal penelitian, referensi, materi, desain modul, dan instrumen penilaian. Pengembangan modul mencakup penentuan bagian-bagian modul seperti cover, pendahuluan, isi, dan penutup, serta validasi oleh ahli media dan materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul pembelajaran seni budaya tentang proses pewarnaan dasar sangat layak secara konseptual dan teoritis, dan setelah uji coba pada siswa, modul tersebut juga layak secara praktik. Modul ini sangat menarik karena dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa, serta mempermudah guru dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif.

REFERENSI

- Baviskar, S. N., Todd Hartle, R., & Whitney, T. (2009). Essential criteria to characterize constructivist teaching: Derived from a review of the literature and applied to five constructivist-teaching method articles. *International Journal of Science Education*, 31(4), 541–550.
- Borg, W. R., & M. D. Gall. (2006). *Education Research: An Introduction* (8th Ed). New York: Pearson Higher.
- Darni, D., Akmal, A., Ramadhan, D., & Ismail, I. (2023). Model Student Self-Assessment for Geography Teacher at MAN. *International Journal of Educational Dynamics*, 5 (2), 163-170.
- Daryanto, D. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Denzin, N. K. (1978). *Sociological methods: A sourcebook*. McGraw-Hill.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ghufron, A. (2007). *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Hurlock, E.B. (1980). *Perkembangan Anak Jilid II* (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Permata.
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Edu Publisher.
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang, GP. (2017). *Seni Rupa dan Kriya* (Buku Ajar bagi Mahasiswa PGTK. PGS .Guru PAUD dan SD). Bandung: Satu Nusa.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Press.
- Rahma, MW & Yusron Wikarya. (2023). *Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Materi Gambar Model*. Online ISSN 2302-3236 Vol. 12 No. 1.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munandar U. (2020). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul. 7(1), 17–25.
- Rantinah, S. (2007). *Mengenal Warna*. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Rinaldo, J., & Sukmayadi, Y. (2023). Pengembangan Modul Elektronik Seni Grafis Untuk Peserta Didik Sma. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 154.

- Robbins, S.P & Judge T. A. (2015). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- S. Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Salam S, Sukarman, Hasnawati, & M. Muhaemin. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Setyosari, P. (2015). *Analisis dan Perancangan Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta.
- Soedarso, Sp. (1990). *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni, Suku Dayar Sana*. Yogyakarta.
- Suhardi, P. (2017). *Seni Budaya dan Keterampilan Pedoman Guru sekolah Dasar*. Surabaya: Sakura Putra Surabaya.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung.
- Suherawan R. & Rizal A. N. (2010). *Buku seni rupa SMP*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003.
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Retrieved from <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Wing, W & Mui, SO. (2002). *Constructivist teaching in science*. Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching, Volume 3, Issue 1, Article 1.
- W. Dick and L. Carey. (2001). *The Systematic Design Of Instruction (4th ed)*. Florida: Foresman.
- W. Dick, L. Carey & James. O Carey. (2015). *The Systematic Design Of Instruction (8th ed)*. Florida: Foresman.