

ANALISIS SENI RUPA SEBAGAI PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN EKSPRESI DIRI SISWA KELAS V SD

Radita Hasanah & Eka Titi Andaryani

Universitas Negeri Semarang

raditahasanah63@students.unnes.ac.id; ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id

Abstract

Fine arts are a subject that is excluded in elementary schools in terms of class hours and funding. In reality, fine arts help students improve their creativity and self-expression skills. This study aims to analyze fine arts as a medium for developing creativity and self-expression skills of grade V elementary school students at SD N Nongkosawit 02 Semarang, as well as to find out the inhibiting factors and solutions in the development of creativity and self-expression skills of students in fine arts lessons. This type of research is qualitative with a descriptive qualitative approach. Data collection techniques are carried out by non-test methods in the form of interviews, questionnaires, documentation, and observations. The data analysis technique uses data triangulation and the Likert scale with the help of Microsoft Excel. The results of this study are 10 students in class V. The results of this study are effective in developing creativity and self-expression skills of class V students seen from the data of the score above the KKM and the results of the questionnaire of student self-expression through art learning get an average of 86% (very high), the factors that hinder students' creativity are from external sources in the form of minimal parental support/attention, The solution is more assistance from parents to students, the school held a meeting of the parents' association which was accompanied by an exhibition of students' fine art. For other factors, such as incomplete learning facilities, the solution is that schools hold school cooperatives, look for partners with local artists or art communities for donated tools or materials, develop art curricula, and utilize digital technology. Hopefully, this research will be helpful for other researchers, especially for fine arts learning, especially the emphasis on creativity and students' self-expression skills.

Keywords: Art; Students; Creativeness; Self-expression

Abstrak: Seni rupa menjadi mata pelajaran yang dikesampingkan di sekolah dasar, baik dari segi jam pelajaran hingga pendanaan. Kenyataannya seni rupa membantu siswa meningkatkan kreativitas dan kemampuan ekspresi diri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seni rupa sebagai media pengembangan kreativitas dan kemampuan ekspresi diri siswa kelas V SD di SD N Nongkosawit 02 Semarang, serta mengetahui faktor penghambat dan solusi dalam pengembangan kreativitas dan kemampuan ekspresi diri siswa pada pelajaran seni rupa. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara non tes berupa wawancara, angket, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan triangulasi data dan *skala likert* dengan bantuan *microsoft excel*. Subjek penelitian yang digunakan sebanyak 10 siswa kelas V. Hasil penelitian ini seni rupa efektif mengembangkan kreativitas dan kemampuan ekspresi diri siswa kelas V dilihat dari data nilai berada di atas KKM dan hasil angket ekspresi diri siswa melalui pembelajaran seni rupa mendapatkan rata-rata 86% (sangat tinggi), adapun faktor yang menghambat kreativitas siswa yakni berasal dari eksternal berupa minim dukungan/perhatian orang tua, solusinya pendampingan lebih dari orang tua pada siswa, sekolah mengadakan pertemuan paguyuban orang tua yang dibarengi dengan pameran karya seni rupa siswa. Faktor lainnya fasilitas pembelajaran yang kurang lengkap, solusinya sekolah mengadakan koperasi sekolah, mencari mitra dengan seniman lokal, atau komunitas seni untuk alat donasi alat atau bahan, mengembangkan kurikulum seni, dan memanfaatkan teknologi digital. Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain terutama bagi pembelajaran seni rupa terutama penekanan dalam aspek kreativitas dan kemampuan ekspresi diri siswa.

Kata Kunci: Seni Rupa; Siswa; Kreativitas; Ekspresi Diri

PENDAHULUAN

Berdasarkan peraturan pemerintah nomor 4 tahun 2022 standar nasional pendidikan pasal 40 ayat 2 “kurikulum pendidikan dasar menengah wajib memuat: a. Pendidikan agama; b. Pendidikan Pancasila; c. Pendidikan kewarganegaraan, d. Bahasa; e. Matematika; f. Ilmu pengetahuan alam; g. Ilmu pengetahuan sosial; h. Seni dan budaya; i. Pendidikan jasmani dan olahraga; j. Keterampilan/kejuruan; dan k. Muatan lokal” (Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tentang Standar Nasional Pendidikan, 2022). Kebijakan dalam Kepmendikbudristek (keputusan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi) nomor 262 tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran menyatakan bahwa “satuan pendidikan menyediakan minima 1 (satu) jenis seni diantara seni musik, seni rupa, seni teater, dan/atau seni tari. Peserta didik memilih 1 (satu) jenis seni (seni musik, seni rupa, seni teater, atau seni tari)” (Kepmendikbudristekdikti, 2022). Seni rupa ialah istilah yang belum lama digunakan dalam dunia pendidikan, sebelumnya istilah yang digunakan adalah menggambar (Dayanti et al.,

2021). Tujuan kegiatan menggambar di SD agar menjadikan anak mahir menggambar dengan latihan koordinasi tangan dan mata (Nurmata et al., 2021).

Seni rupa di sekolah dasar memberikan manfaat besar, termasuk pengembangan keterampilan motorik, bahasa, sosial, pengambilan keputusan, dan kreativitas. Namun, penekanan pada mata pelajaran inti seperti matematika dan bahasa sering kali mengurangi waktu dan dana untuk seni rupa (Conway, 2019). Seni sering dianggap sebagai mata pelajaran “lunak” yang tidak memerlukan pemikiran mendalam. Tidak jarang terdapat pemotongan anggaran untuk seni rupa di sekolah dasar dan menyebabkan berkurangnya kesempatan siswa untuk belajar seni (Wakamatsu, 2019). Hal tersebut dapat menghapus pelajaran seni rupa dari kurikulum. Melalui seni rupa siswa dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan ekspresi diri. Individu dapat mengasah kreativitas mereka melalui kegiatan yang melibatkan imajinasi atau pengolahan ide, di mana hasilnya bukan sekadar ringkasan, tetapi juga menciptakan pola-pola baru serta menggabungkan informasi. Salah satu tujuan dari pembelajaran seni budaya dan prakarya yakni untuk mengembangkan keterampilan serta kreativitas siswa (Nurhayati et al., 2020). Pembelajaran seni, dengan unsur imajinasi dan produksi karya, dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa (Setyaningrum & Hutami, 2021). Aspek dimensi kreatif meliputi kemampuan menghasilkan ide-ide yang baru melahirkan karya serta tindakan unik, dan fleksibilitas dalam berpikir untuk mendapatkan alternatif solusi suatu masalah (Ibad, 2022).

Melalui proyek seni yang menantang, siswa dapat mengeksplorasi berbagai ide, teknik, dan media, serta mengungkapkan diri mereka dengan bebas melalui karya seni yang unik (Marni et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian milik Fahmi dkk yang mengatakan bahwa seni mural (terdapat kegiatan menggambar dan melukis) sebagai media pendidikan seni rupa untuk mendorong kreativitas dan penyampaian ekspresi siswa (Fahmi et al., 2023). Adapun pelajaran seni rupa sederhana yang membantu anak sekolah dasar atau sederajat untuk berekspresi adalah melukis dan menggambar (Zudan & Vanny, 2024). Nerimen Samurcay berpendapat bahwa subjek menggambar adalah bahwa isi gambar anak-anak mencerminkan pengalaman langsung (Rahmawati, 2021). Gambar bebas salah satu media berekspresi yang dapat diberikan pada siswa (Pardede, 2022). Setiap lukisan bertindak sebagai teka-teki simbolis, mengungkapkan bagaimana perasaan sang pelukis dan bagaimana alam bawah sadarnya bertindak atau bereaksi (Faida et al., 2020).

Melalui pembelajaran seni rupa siswa mampu menjadi media pemulihann emosional, tertama bagi siswa yang memiliki trauma masa kecil (Reno et al., 2022). Pembelajaran seni rupa yang menyenangkan dapat diibaratkan sebagai terapi seni gratis dan sederhana untuk membantu siswa mengatasi trauma akibat kekerasan fisik dan psikologis (Nurhayati, 2022). Melukis dan menggambar membantu siswa mengatasi masalah keseharan mental, termasuk kecemasan dan depresi akibat trauma. Maka seni rupa sangat penting sebagai alat ekspresi diri dan pemrosesan emosi siswa.(Oktaviani, 2023). Hal tersebut membuktikan, bahwa seni rupa tidak bisa dianggap remeh, karena memberikan pengaruh baik bagi siswa tidak hanya pada kognitif namun juga afektif dan psikis.

Seni rupa sangat berperan besar bagi siswa, namun pada kenyataannya implementasi seni rupa di sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai tantangan. Tantangan tersebut seperti keterbatasan fasilitas dan (Lindawati et al., 2022) kurangnya perhatian orang tua (Setiyadi et al., 2024). Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara dengan guru kelas V SD N Nongkosawit 02 Semarang guru sudah menggunakan kurikulum merdeka, tantangan utama berasal dari kurangnya fasilitas dan perhatian orang tua. Hal ini menjadi hambatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan mengekspresikan diri secara bebas.

Kebaruan penelitian terlihat dari analisis praktik seni rupa spesifik (menggambar dan melukis) mempengaruhi perkembangan kognitif dan neurologis siswa kelas V SD. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Jumanto & Andaryani (2024) hanya membahas seni rupa untuk peningkatan kreativitas siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, menganalisis seni rupa sebagai media pengembangan kreativitas dan ekspresi diri siswa kelas V SD dan menemukan faktor dan solusi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran seni rupa, seperti kurangnya fasilitas dan perhatian orang tua. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada dunia pendidikan khususnya muatan pelajaran seni rupa di SD dalam memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah agar memaksimalkan peran seni rupa sebagai media pengembangan kreativitas dan ekspresi diri siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Karakteristik penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2021) yaitu: 1) dilakukan pada kondisi yang alamiah, langsung ke sumber data dan peneliti adalah instrumen kunci, 2) penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif, data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Penelitian ini dilaksanakan di SD N Nongkosawit 02 Semarang. Tahapan penelitian ini meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, dan penulisan hasil penelitian seluruh proses tersebut dilakukan dalam waktu satu bulan. Penelitian di lapangan dilakukan mulai tanggal 13 s.d 17 Maret 2025. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD sampelnya adalah 10 siswa kelas V SD. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2021).

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung kegiatan pembelajaran seni rupa di kelas. Menurut Marshall dalam (Sugiyono, 2021) melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Wawancara dilakukan bersama guru wali kelas V. Angket dalam penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data kuantitatif berdasarkan sudut pandang siswa. Dokumentasi sangat penting untuk mendukung hasil wawancara dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, lembar wawancara, dan angket siswa, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan triangulasi data dan *skala likert* dengan bantuan *microsoft excel*. Berikut tabel indikator penilaian kemampuan ekspresi diri siswa.

Tabel 1. Indikator kriteria penilaian ekspresi diri siswa

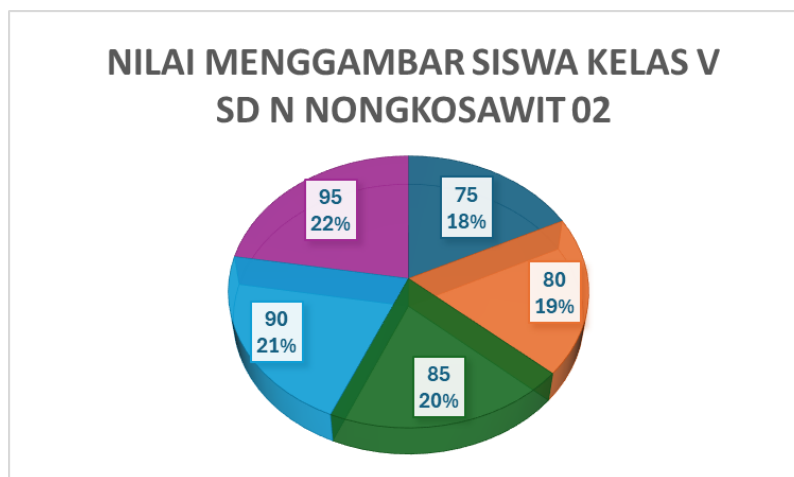
Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0%-19,99%	Sangat Rendah
20%-39,99%	Rendah
40%-59,99%	Cukup
60%-79,99%	Tinggi
80%-100%	Sangat Tinggi

Sumber: (Jabnabillah & Margina, 2022)

HASIL

1. Seni Rupa Media Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Ekspresi Diri Siswa

Berdasarkan dokumentasi data nilai seni rupa siswa kelas V SD N Nongkosawit 02 Semarang dapat dilihat tingkat kreativitas siswa yang tinggi, terutama pada materi menggambar dan melukis. Berikut data nilainya.



Gambar 1 Data Nilai Menggambar Siswa (Hasanah : 2025)

Data menunjukkan nilai 10 siswa sampel memenuhi KKTP sebesar 75 artinya siswa memiliki tingkat kreativitas yang tinggi pada pembelajaran seni rupa terutama materi menggambar. Rincian nilai tersebut yaitu, 1 siswa memperoleh nilai 75, 4 siswa memperoleh nilai 80, 3 siswa memperoleh nilai 85, 1 siswa memperoleh nilai 90, dan 1 siswa memperoleh nilai 95 dengan rata-rata 83.5. Walaupun terdapat satu siswa yang memperoleh nilai sama dengan KKTP, rata-rata nilai 10 siswa menunjukkan ketuntasan.

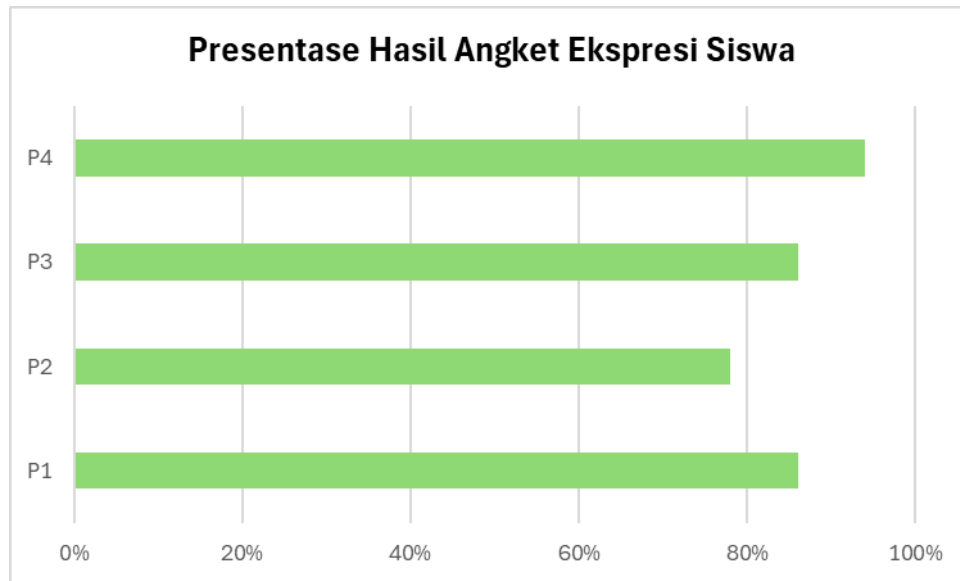
Adapun hasil angket ekspresi diri siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil angket siswa

Pernyataan	Rumusan Indeks
P1	86%
P2	78%
P3	86%
P4	94%
Rata-rata	86%

(Sumber data: Hasanah, 2025)

Data pada tabel 2 mendapatkan hasil rata-rata angket ekspresi diri siswa sebesar 86%. Agar lebih jelas berikut sajian data dalam statistik.



Gambar 2 Grafik Persentase Hasil Angket Siswa

Berdasarkan gambar 2 dan tabel 2 pada pernyataan 2 (perasaan tenang saat menggambar atau melukis) mendapatkan persentase paling rendah memperoleh 76% (kategori tinggi) dan pernyataan 4(perasaan lebih percaya diri setelah menyelesaikan karya seni rupa) mendapatkan persentase paling tinggi memperoleh 94% (kategori sangat tinggi), sedangkan untuk pernyataan 1 (perasaan rileks saat menggambar atau melukis) dan pernyataan 3 (kemampuan mengekspresikan perasaan melalui gambar atau lukisan memperoleh persentase) memperoleh 86% (kategori sangat tinggi). Adapun rata-rata hasil angket ekspresi diri siswa menunjukkan persentase 86% dengan indikator sangat tinggi.

2. Faktor Penghambat dan Solusi

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan faktor penghambat perkembangan kreativitas dan ekspresi diri siswa melalui pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dan solusinya. Faktor tersebut berasal dari internal dan eksternal siswa, namun faktor yang paling mempengaruhi berasal dari faktor eksternal.

- a. Minim dukungan/perhatian orang tua, solusinya yaitu pendampingan lebih dari orang tua pada siswa. Solusi lain, sekolah dapat mengadakan pertemuan paguyuban orang tua yang dibarengi dengan pameran karya seni rupa siswa, harapannya perhatian orang tua pada siswa terutama dalam konteks mata pelajaran seni rupa semakin besar.

- b. Fasilitas sekolah yang kurang memadai terutama dalam pembelajaran seni rupa, solusinya dengan sekolah mengadakan koperasi sekolah. Solusi lain yang bisa dilakukan adalah mencari mitra dengan seniman loka, atau komunitas seni untuk alat donasi alat atau bahan, sekolah juga dapat mengembangkan kurikulum seni yang lebih adaptif dengan keterbatasan fasilitas namun tetap berkualitas, dan sekolah dapat memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran seni rupa alternatif.

PEMBAHASAN

1. Seni Rupa Media Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Ekspresi Diri Siswa

Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa nilai menggambar seluruh siswa sudah memenuhi KKTP. Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara guru yang mengatakan bahwa siswa menunjukkan kreativitas dalam menggambar dan melukis yang semakin baik seperti mampu menggunakan beberapa teknik berbeda. Peneliti juga membuktikan melalui observasi pada kegiatan pembelajaran seni rupa di kelas V. Hasil ini sejalan dengan penelitian Siskowati & Prastowo (2022) yang menyatakan bahwa terjadi pembentukan kreativitas siswa melalui materi menggambar.

Adapun data hasil ekspresi diri siswa setelah mengikuti pembelajaran seni rupa yang dianalisis menggunakan skala likert mendapatkan hasil dengan rincian: perasaan rileks saat menggambar atau melukis memperoleh persentase 86%, perasaan tenang saat menggambar atau melukis memperoleh persentase 78%, kemampuan mengekspresikan perasaan melalui gambar atau lukisan memperoleh persentase 86%, dan perasaan lebih percaya diri setelah menyelesaikan karya seni rupa memperoleh persentase 94%. Adapun rata-rata yang diperoleh yaitu 86%. Mengacu pada indikator kriteria penilaian ekspresi diri siswa terlihat bahwa rata-rata tersebut berada pada interval persentase yang menunjukkan hubungan yang sangat tinggi. Hal ini didukung oleh penelitian (Ananto, 2025) yang mengatakan bahwa melukis dan menggambar mampu digunakan sebagai media berekspresi mencakup perasaan tenang dan rileks saat melukis serta menggambar. Penelitian lain yang mendukung yaitu oleh (Hamidah & Falah, 2023) yang menyatakan bahwa seseorang telah mengekspresikan emosinya melalui gambar.

2. Faktor Penghambat dan Solusi

Berdasarkan hasil wawancara terdapat dua faktor yang menghambat perkembangan yakni faktor internal dan eksternal. Namun yang paling menonjol adalah faktor eksternal. Faktor tersebut yakni minim perhatian orang tua. Sebenarnya orang tua sudah cukup komunikatif namun karena kesibukan dan kebutuhan ekonomi yang mengharuskan orang tua siswa bekerja dari pagi hingga sore hari, menyebabkan mereka hanya memiliki sedikit waktu untuk membantu siswa mengerjakan pekerjaan rumah, membimbing belajar, dan mempersiapkan peralatan proyek pembelajaran seni rupa siswa di sekolah. Salah satu solusi masalah tersebut orang tua harus meluangkan waktu mendampingi siswa dalam belajar dan lebih mengutamakan pendidikan siswa (Sari & Ain, 2023). Untuk masalah lanjutan yang menghambat pembelajaran seni rupa seperti siswa yang lupa membawa peralatan untuk pembelajaran seni rupa dan orang tua tidak mengingatkan, guru dapat membentuk kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa, sebagian siswa yang membawa peralatan sebagian lagi yang tidak membawa. Solusi lain, sekolah dapat mengadakan pertemuan paguyuban orang tua yang dibarengi dengan pameran karya seni rupa siswa, harapannya perhatian orang tua pada siswa terutama dalam konteks mata pelajaran seni rupa semakin besar. Hal ini sesuai dengan penelitian Nurhakim et al., (2024) keterlibatan aktif orang tua melalui paguyuban dapat meningkatkan manajemen kolaboratif di sekolah, yang berdampak positif pada keberhasilan pendidikan siswa.

Adapun hambatan lain yakni fasilitas pembelajaran di kelas yang memang tidak menyediakan alat praktik untuk pembelajaran seni rupa. Namun di sekolah juga belum terdapat koperasi yang menjual peralatan seni rupa serta lainnya, sehingga jika siswa lupa membawa peralatan yang dibutuhkan untuk pembelajaran, mereka dapat membelinya di koperasi sekolah. Solusi lain yang bisa dilakukan adalah mencari mitra dengan seniman lokal, atau komuniats seni untuk alat donasi alat atau bahan. Hal ini sesuai dengan penelitian Pattipeilohy et al., (2019) yang menyatakan bahwa keterlibatan seniman lokal dalam pendidikan seni dapat membantu mengembangkan kurikulum yang relevan dan menyediakan sumber daya yang diperlukan, termasuk donasi alat atau bahan seni. Sekolah juga dapat mengembangkan kurikulum seni yang lebih adaptif dengan keterbatasan fasilitas namun tetap berkualitas, hal ini sesuai dengan penelitian Marni et al. (2023) yang mengatakan pengoptimalan metode pembelajaran dalam seni rupa dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna

meskipun fasilitas terbatas. Selain itu sekolah dapat memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran seni rupa alternatif sesuai dengan penelitian Chandra et al. (2025) yang membahas tentang pembelajaran menggambar menggunakan aplikasi IBIS Paint.

Diharapkan melalui penelitian ini dapat memperkuat pemahaman tentang pentingnya seni rupa sebagai media efektif untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan ekspresi diri siswa tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan mampu mendasari revisi dan pengembangan kurikulum seni rupa tingkat SD. Penelitian ini terbatas pada jumlah sampel yang terbilang kecil dan masih fokus pada satu kelas dalam satu sekolah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa di kelas V SD N Nongkosawit 02 Semarang efektif sebagai media pengembangan kreativitas siswa, hal ini terlihat pada nilai siswa yang berada di atas KKTP sebesar 75 yang didukung hasil wawancara guru serta observasi di kelas. Terdapat temuan lain yakni pembelajaran seni rupa membantu siswa mengembangkan kemampuan ekspresi diri, hal ini ditunjukkan dengan hasil angket yang dianalisis menggunakan skala likert memperoleh rata-rata 86% menunjukkan indikator sangat tinggi. Adapun faktor yang menghambat kreativitas siswa yakni berasal dari eksternal berupa minim dukungan/perhatian orang tua, solusinya pendampingan lebih dari orang tua pada siswa, sekolah mengadakan pertemuan paguyuban orang tua yang dibarengi dengan pameran karya seni rupa siswa. Faktor lainnya fasilitas pembelajaran yang kurang lengkap, solusinya sekolah mengadakan koperasi sekolah, mencari mitra dengan seniman lokal, atau komunitas seni untuk alat donasi alat atau bahan, mengembangkan kurikulum seni, dan memanfaatkan teknologi digital. Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain terutama bagi pembelajaran seni rupa terutama penekanan dalam aspek kreativitas dan kemampuan ekspresi diri siswa. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbesar sampel dan melakukan uji validitas instrumen penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Ananto, D. A. (2025). *Penggunaan Media Lukis Dalam Mengungkapkan Permasalahan Konseli Dalam Sesi Konseling Individu Di Prodi Bkpi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/37211/>

- Chandra, E., Setiawan, M. N., Mariana, Sulystiawati, D., & Warjoyo, J. G. (2025). Peningkatan Kompetensi Teknologi Digital dalam Pendidikan Seni di SD Sinar Dharma Jakarta Barat. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 255–262. <https://doi.org/10.31334/jks.v7i2.4396>
- Conway, D. (2019). Benefits of Implementing Visual Arts for Elementary School Students
Running head : The Benefits of Implementing Visual Arts Benefits of Implementing Visual Arts for Elementary School Students. *Digital Commons @ CSUMB Capstone California State University, Monterey Bay*, 5. https://digitalcommons.csumb.edu/caps_thes_all/666/
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i5.8187>
- Fahmi, K., Indar, S., & Welly, S. (2023). Seni Mural Sebagai Media Pendidikan Seni Rupa: Mendorong Kreativitas dan Penyampaian Ekspresi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 13–20. <https://doi.org/10.58222/jurip.v3i1.730>
- Faida, P. E., Udin, T., & Latifah. (2020). Pengaruh Metode Eksplorasi Seni Menggambar Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Universal Journal of Educational Research*, 1(2), 116–131. <http://edutrimedia.com/ojs/index.php/uniedu/article/view/18>
- Hamidah, W., & Falah, A. M. (2023). Analisis Indikator Keberhasilan Proses Terapi Seni Sebagai Alternatif Metode Penyembuhan Kesehatan Mental. *Jurnal ATRAT*, 11(2), 194–204. <https://doi.org/10.26742/atrat.v11i2.3187>
- Ibad, W. (2022). Penerapan profil pelajar pancasila di tingkat sekolah dasar. *Journal of Islamic Education at Elementary School*, 3(2), 84–94.
- Jabnabillah, F., & Margina, N. (2022). Analisis Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Sintak*, 1(1), 14–18. <https://journal.iteba.ac.id/index.php/jurnalsintak/article/view/23>
- Jumanto, L., & Andaryani, E. T. (2024). Pembelajaran Seni Rupa Wayang Kartun Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan* ..., 09, 307–317. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/15598%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/15598/7175>
- Kepmendikbudristekdikti. (2022). Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. *Menpendikbudristek*, 1–112. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220711_121315_Fix Salinan JDIH_Kepmen Perubahan 56 Pemulihan Pembelajaran.pdf
- Lindawati, L., Syakir, S., Ponimin, P., & Sugiarto, E. (2022). Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Tantangan dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Pendidik Seni Rupa di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 6(1), 460–464. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Marni, Y., Desyandri, & Mayar, F. (2023). Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar : Strategi Dan Praktek Terbaik. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2658–2667. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.950>
- Nurhakim, H. Q., Rohili, I., Ruswandi, I., Rahmat, M., & Erihadiana, M. (2024). *Peran*

- paguyuban orang tua siswa dalam meningkatkan manajemen berbasis kolaborasi di madrasah ibtidaiyah.* 233–246.
<https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/jim/article/view/7543>
- Nurhayati, A. (2022). *Art Therapy Dalam Mengatasi Trauma Pada Anak Korban Kekerasan Fisik, Psikologis, Dan Seksual Pada Film Hope Karya Lee Joon-Ik.* Universitas Islam Negeri Prof K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Nurhayati, A., Fitria, E., & Nurfadhillah, S. (2020). Peran Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Di Sds Islam Harapan Ibu School. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 433.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nurmeta, I. K., Sutisnawati, A., & Irmawati, I. (2021). Pembelajaran Daring Pendidikan Seni Rupa Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Educandum*, 3(1), 1–13.
<https://doi.org/10.55656/jpe.v3i1.43>
- Oktaviani, E. (2023). Ancaman Digitalisasi Terhadap Kesehatan Mental Anak Sekolah Dasar Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Lukis. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 405. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i2.51247>
- Pardede, R. M. (2022). Kajian Seni Rupa Anak. *Jurnal Desain*, 2, 162–171.
- Pattipeilohy, M., Jazuli, M., Rohidi, T. R., & Sunarto, S. (2019). Peran Pemerintah , Seniman dan Komunitas Seni dalam Pengembangan Kota Ambon Sebagai Kota Kreatif Musik. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 5(1), 669–670.
<https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1548>
- Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tentang Standar Nasional Pendidikan. (2022). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022*, 1–16.
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/196151/pp-no-4-tahun-2022>
- Rahmawati, D. N. U. (2021). Pembelajaran Seni di MI/SD Berbasis Multikultural. *Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 11(2), 108–177.
- Reno, M., Suryanti, & Miswar. (2022). Trauma Masa Kecil Sebagai Rangsang Cipta Dalam Karya Seni Lukis. *V-ART - JOURNAL OF FIND ART*, 1(2), 88–98.
<https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/viart/article/view/2352>
- 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>
- Setiyadi, D., Hartono, Rokhman, F., & Wagiran. (2024). Menjaga Tradisi Lewat Tari: Eksplorasi Seni Lengger Banyumasan Sebagai Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *JTIEE*, 8(2), 100–112. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jtiee/article/view/8778>
- Setyaningrum, F., & Hutami, H. A. (2021). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran Sbdp Kelas Iv Pada Materi Melukis Di Sd Muhammadiyah Condongcatur. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(1), 515–527.
<https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.9736>
- Siskowati, E., & Prastowo, A. (2022). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogos: Jurnal*

- Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 42–47. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.637>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan*. Alfabeta.
- Wakamatsu, A. (2019). The Importance of Visual Arts in Elementary Education. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembangunan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Zudan, R., & Vanny, A. (2024). *Strategi Pembelajaran Seni Rupa Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Madrasah Ibtidaiyah*. 9(2), 13–24. <https://doi.org/10.30738/cilpa.v9i2.16539>