

PENGEMBANGAN E-MODUL SENI RUPA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Ayu Ainul Maghfiroh¹, Eka Titi Andaryani²

¹SD Negeri Karangwuluh 01 Suradadi, Tega,

²Universitas Negeri Semarang

¹maghfirohayuainul@gmail.com, ²ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine: the validity and effectiveness of the development of local wisdom-based fine art e-modules to improve the creativity of elementary school students. The type of research used is R&D (Research & Development) by adapting the 4D model, namely (1) Define, (2) Design, (3) Development, (4) Disseminate. The results of the development of a local wisdom-based fine arts module to improve student creativity show the results that the validity of the local wisdom-based fine arts module product was successfully developed with a product validity result of 0.89 which is included in the very valid category. Based on the results of the N-Gain Score in the experimental class obtained an average of 0.77 with high criteria while the control class obtained an average of 0.39 with moderate criteria. The use of local wisdom-based fine art e-modules is feasible and effective for increasing the creativity of elementary school students.

Keywords: e-modules, local wisdom, creativity

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan dari pengembangan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research & Development*) dengan mengadaptasi model 4D yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Disseminate* (penyebaran). Adapun hasil pengembangan dari e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa menunjukkan hasil bahwa kevalidan dari produk modul seni rupa berbasis kearifan lokal berhasil dikembangkan dengan hasil kevalidan produk sebesar 0,89 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil nilai N-Gain Skor pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 0,77 dengan kriteria tinggi sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata 0,39 dengan kriteria sedang. Penggunaan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal sangat layak dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: e-modul, kearifan lokal, kreativitas

A. Pendahuluan

Berkembangnya revolusi industri 4.0 di Indonesia sangat berdampak pada seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu, guru harus melakukan inovasi untuk menggunakan teknologi untuk menerapkan dan membuat produk pendidikan yang berbasis teknologi. Meskipun ini belum sepenuhnya diterapkan secara efektif di lapangan, hal itu masih perlu dilakukan. Revolusi industri 4.0 menyisakan permasalahan yang mendasar dalam implementasi bahan ajar di sekolah dasar. Sangat penting bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar (Yeni & Dilfa, 2021).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting pada abad ke-21 karena dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran saat ini (Hanifah Salsabila et al., 2020). Dalam menghadapi era revolusi dan inovasi, siswa dibekali pendidikan dengan sistem pembelajaran abad 21 (Salmiyati, 2022). Siswa harus dibekali dengan sistem pembelajaran

modern untuk menghadapi era transformasi dan inovasi (Putri & Suryanti, 2022)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dan menyajikan media atau bahan ajar interaktif yang efektif dan menarik bagi siswa SD. Hal ini akan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Kesalahan pada pemilihan bahan ajar akan mengakibatkan pemahaman peserta didik yang kurang maksimal pada proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapatkan kurang memenuhi KKM yang sudah ditetapkan (Harjanto et al., 2021). Bahan ajar berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi atau informasi dari guru kepada siswa sehingga aktivitas pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan belajar tercapai (Kumala, 2023)

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak kebudayaan atau kearifan lokal, serta adat istiadat, yang mengajarkan banyak nilai moral dan kehidupan kepada masyarakatnya. Nilai-nilai ini mudah diterapkan dalam

berbagai bidang kehidupan, seperti ekonomi dan pendidikan (Setyawa, 2020). Sekolah dapat mengoptimalkan pembelajaran di sekolah dengan memasukkan kearifan lokal ke dalam kegiatan pembelajaran (Ghufron, 2017; Winarni et al., 2018). Nilai kearifan lokal yang ada pada suatu wilayah dapat digunakan sebagai pembelajaran pada anak-anak usia sekolah (Naryatmojo, 2019). Kearifan lokal yang dapat memberikan banyak nilai-nilai karakter dapat diintegrasikan pada pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran di sekolah dasar. Kearifan lokal yang diangkat pada penelitian ini adalah kearifan lokal kabupaten Tegal yaitu Tahu aci dan Poci. Tahu Aci dan Poci merupakan suatu kekayaan yang dimiliki oleh kabupaten tegal dan sangat penting untuk dilestarikan. Salah satu cara melestarikan kearifan lokal tersebut yaitu dengan cara mengintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil Observasi awal yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas di SDN Karangwuluh 01, ternyata ada beberapa guru yang mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri

terhadap materi pelajaran yang terdapat dalam buku pegangan baik buku pegangan siswa atau pegangan guru. Guru menilai bahwa muatan pembelajaran dalam buku pegangan terlalu banyak dan cukup berat untuk diselesaikan dalam kurun waktu yang telah ditargetkan. Dari aspek pemanfaatan bahan ajar, guru dan siswa hanya menggunakan buku pegangan (buku guru, buku siswa, LKS) sebagai bahan ajar satu-satunya. Tidak tersedianya penunjang bahan ajar lain untuk siswa menyebabkan wawasan dan pengetahuan siswa tentang materi hanya sebatas pengetahuan yang terdapat di buku pegangan. Padahal, siswa dituntut memiliki kemampuan belajar yang lebih, baik dalam aspek inteligensi maupun kreatifitas.

Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu dari kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya, membuat karya baru yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya, dan melakukannya dengan berinteraksi dengan lingkungannya untuk menghadapi masalah dan mencari solusi alternatif melalui cara berpikir yang berbeda. Kreatifitas juga merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang

untuk menghasilkan suatu hal yang baru baik dari ide, dan gagasan yang dimilikinya akan menghasilkan sesuatu yang memiliki daya guna (Surya et al., 2018). Kreativitas sangat diperlukan siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini. Dorongan guru dalam mengembangkan kreatifitas siswa akan membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam menuangkan ide-ide dalam proses mengembangkan kreatifitas siswa.

Indikator dari kreativitas menurut Hamzah dalam (Nisa & Prasetyo, 2019) antara lain,yaitu: (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; (2) sering mengajukan pertanyaan yang mendalam; (3) memiliki banyak ide dan saran; (4) dapat menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; dan (5) memiliki rasa keindahan. (6) memiliki pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; (7) memiliki rasa humor yang kuat; (8) memiliki daya imajinasi yang kuat; (9) dapat bekerja sendiri; (10) dapat menyampaikan pemikiran dan gagasan yang berbeda dengan orang lain; (11) senang mencoba hal-hal baru; dan (12) dapat mengembangkan ide-ide baru.

Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan: (1) memiliki rasa keindahan; (2) memiliki daya imajinasi yang kuat; (3) dapat bekerja sendiri; (4) senang mencoba hal-hal baru.

Aulia et al., (2022) melakukan penelitian tentang pengembangan e-modul pendidikan seni musik berbasis case method dan team based project. Perbedaan dengan penelitian peneliti terletak pada jenis seni yang dipilih peneliti. Penelitian lain yang dilakukan oleh Gesa, (2022) bertajuk Pengembangan E-Modul Seni Budaya dan Prakarya Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD/ MI juga memiliki perbedaan dalam hal kurikulum, subjek, dan elemen pembelajaran dengan penelitian peneliti. Selanjutnya, penelitian oleh Annisa et al., (2023) berjudul Pengembangan E-Modul Melukis Cat Berbasis Wayang Sukuraga Untuk Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila menunjukkan perbedaan dengan penelitian peneliti dalam hal produk yang dihasilkan dan tingkat subjek penelitian. Keterbaharuan pada pengembangan e- modul yang dilakukan oleh peneliti

dibandingkan dengan temuan peneliti terdahulu adalah pada *design* e-modul, materi e-modul yang dikembangkan, elemen fokus pada seni rupa, e-modul memuat gambar yang menarik dan video pembelajaran yang bisa di akses melalui *smartphone* serta pengembangan e-modul yang disusun oleh peneliti bisa diakses dengan mudah melalui QR Code.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal siswa sekolah dasar yang telah valid dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Manfaat penelitian ini yaitu meningkatkan kreativitas siswa melalui pengembangan e-modul berbasis kearifan lokal.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode dalam penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun desain penelitian yang dilakukan mengacu pada pengembangan model 4-D (*Define, Design, Develop, dan*

Disseminate) yang tersaji pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Design Model Pengembangan yang Diadaptasi Dari 4D (Nizaar et al., 2021)

Adapun jenis data dalam penelitian yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, komentar, kritik, dan saran yang diperoleh melalui lembar angket, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor lembar angket validasi produk, respon siswa, lembar observasi Keterlaksanaan proses pembelajaran, dan nilai hasil belajar. Uji validitas dan efektivitas dilakukan setelah produk e-modul selesai.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan oleh sejumlah ahli (*expert*) multimedia, seperti rekan sejawat dan dosen ahli. Nilai koefisien Aiken's V berkisar antara 0 – 1 (Hendryadi, 2017)

Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(C-1)]$$

Ket:

V = indeks validitas V aiken

s = r - l_o

l_o = angka penilaian terendah (misalnya 1)

c = angka penilaian tertinggi (misalnya 4)

r = angka yang diberikan oleh penilai

n = jumlah rater

2. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilihat dari tercapainya tujuan dari hasil produk. Pengujian dilakukan dengan menganalisis statistik inferensial melalui penganalisan skor N-Gain (nilai pretest dan posttest kemampuan literasi sains) Rumus skor N-Gain (Hardiyantary, 2017)

$$\langle g \rangle = \frac{\langle S_{post} \rangle - \langle S_{pre} \rangle}{100\% - \langle S_{pre} \rangle}$$

Ket :

g : N-gain

S : Skor

Post : Posttest

Pre : Pretest

100% : Skor ideal

Hasil uji efektivitas diinterpretasikan disesuaikan dengan

Tabel 1 klasifikasi gain score dibawah ini (Hardiyantary, 2017)

Nilai	Klasifikasi
(N-gain) > 0,7	Tinggi
0,7 < (N-Gain) > 0,3	Sedang
(N-Gain) < 0,3	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa modul berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar, dengan melalui beberapa tahapan yaitu menguji kevalidan dan keefektifannya. Adapun data hasil yang diperoleh sebagai berikut: Pada pengembangan ini produk kevalidan dari ahli modul, ahli materi maupun diperoleh hasil yang tersaji pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil validasi kelayakan e-modul

Aspek Validitas	Indeks Validitas	Kriteria
Kegrafikan	0,93	Sangat valid
Penyajian	0,88	Sangat valid
Materi	0,89	Sangat valid
kebahasaan	0,86	Sangat valid

Dari Tabel 2 di atas, diperoleh persentase kevalidan produk sebesar 0,89 yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Adapun hasil data untuk mengetahui keefektifan dari produk modul dalam meningkatkan hasil belajar aspek kognitif melalui lembar soal, tersaji dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil rekapitulasi uji coba pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sampel Kelas	Pretest	Posttest	Gain	N-gain	Interpretasi
eksperimen	53,76	89,27	35,51	0,77	Tinggi
kontrol	54,44	72,32	17,92	0,39	sedang

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang berbeda. Pada kelas eksperimen yang menggunakan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal menunjukkan hasil N-gain 0,77 dengan interpretasi tinggi sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal menunjukkan hasil N-gain 0,39 dengan interpretasi sedang.

Pembahasan

Pengembangan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pada tahap pengembangan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal menggunakan desain dengan 4D

Thiagarajan, Semel and Semel meliputi: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*) and *and dissemination*).

Tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*), hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Permasalahan-permasalahan tersebut adalah tidak adanya bahan ajar yang memadai untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran; akibatnya, siswa tidak dapat belajar secara mandiri. Pada tahap ini, analisis silabus juga dilakukan untuk menentukan konten yang akan dimasukkan ke dalam e-modul. Tidak tersedianya bahan ajar yang memadai membuat siswa jenuh dan tidak tertarik pada pelajaran, yang menyebabkan suasana kelas menjadi pasif. Siswa membutuhkan inovasi pembelajaran melalui pengembangan modul.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*), peneliti merancang e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal. Perancangan modul diawali dengan menentukan tujuan pembelajaran seni rupa,

selanjutnya menentukan isi materi modul pembelajaran seni rupa. Pemilahan strategi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam modul pembelajaran kurikulum merdeka dan berbasis kearifan lokal kabupaten tegal, sehingga pada perancangan awal modul pembelajaran seni rupa yang di kembangkan tujuan pembelajaran, cara penggunaan modul, materi modul pembelajaran seni rupa. Berikut rancangan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal :



Gambar 2. Cover e-modul

DAFTAR ISI	
Cover	1
Prakata	2
Daftar Isi	3
Tujuan Pembelajaran	4
Mengenal Ragam Hias	4
Mengenal Talenan	5
Kearifan Lokal Kabupaten Tegal	6
Mengkreasi Pola Ragam Hias Tapoci	8
Menghias Talenan dengan Pola Tapoci	8
Desain Ragam Hias Tapoci	10
Hasil Kreasi Ragam Hias Tapoci	11
Glosarium	12
Daftar Pustaka	13
Profil Penyusun	14

Gambar 3. Daftar Isi E-modul



Gambar 4. Isi E-Modul berbasis kearifan lokal

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*) setelah merancang e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal peneliti melakukan pembuatan modul pembelajaran seni rupa dengan

lengkap dan disusun dengan rapi serta menarik. Selanjutnya direalisasikan dengan tahap validasi ahli materi dan media. Validasi penelitian dilakukan oleh 5 orang ahli. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap e-modul yang telah dirancang untuk memastikan bahwa konten pada e-modul valid dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Hasil analisis e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal yang diperoleh dari validator ahli dengan hasil 0,89 pada kategori sangat valid.

Sementara keefektifan modul pembelajaran yang diujikan melalui soal pretes dan postes diperoleh pada uji coba kelompok kelas eksperimen dan kelas control menunjukkan hasil yang berbeda. Pada kelas eksperimen yang menggunakan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal menunjukkan hasil N-gain 0,77 dengan interpretasi tinggi sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal menunjukkan hasil N-gain 0,39 dengan interpretasi sedang. Data ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta uji coba pada kelompok eksperimen menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi terhadap materi yang diajarkan

melalui e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal. Dari hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa E-modul telah menunjukkan tingkat kelayakan yang positif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Berdasarkan temuan dan diskusi di atas, dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan telah menghasilkan produk e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal yang sangat valid dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dan pengembangan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. E-modul seni rupa berbasis kearifan lokal ini memiliki karakteristik yaitu memuat pelestarian kearifan lokal kabupaten tegal pada pembelajaran seni rupa. Hasil yang diperoleh menunjukkan kevalidan dari ahli media dan ahli materi sebesar 0,89 menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan sangat valid atau layak untuk digunakan. Skor N-Gain yang diperoleh yaitu sebesar 0,77 pada

kelas eksperimen dan 0,39 pada kelas kontrol yang menunjukkan produk e-modul sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal ini dapat diterapkan pada pembelajaran seni rupa baik dalam kegiatan di kelas maupun digunakan oleh siswa secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, S. R., Lyesmaya, D., Sutisnawati, A., Fkip, P., & Sukabumi, U. M. (N.D.). *Pengembangan E-Modul Melukis Cat Air Bebasis Wayang Sukuraga Untuk Mengembangkan Karakter Profil Pelajar Pancasila*.
- Fakultas Ekonomi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. In *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (Jrmb) Fakultas Ekonomi Uniat* (Vol. 2, Issue 2).
- Fitrotun Nisa, A., & Kun Prasetyo, Z. (2019). Tri N (Niteni, Niroake, Nambahake) Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Desember, 11(2)*, 101–116. [Http://Journal.Uinmataram.Ac.Id/ndex.Php/](http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/)
- Ghufron, A. (2017). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Nilai-nilai Budaya Yogyakarta Di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, (2), 81677.
- Hanifah Salsabila, U., Mega Lestari, W., Habibah, R., Andaresta, O., Yulianingsih, D., & Ahmad Dahlan, U. (N.D.). *Jurnal Pendidikan Dasar | P-Issn* (Vol. 2, Issue 2).
- Harjanto, A., Bandar Lampung, S., & Lampung, U. (2021). Bahan Ajar Tematik Integratif Kearifan Lokal Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. In *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 14, Issue 1).
- Luriawati Naryatmojo, D. (2019). Internalization The Concept Of Local Wisdom For Students In The Listening Class. *Arab World English Journal*, 10(1), 382–394. [Https://Doi.Org/10.24093/Awej/Vo110no1.31](https://doi.org/10.24093/Awej/Vo110no1.31)
- Mustika Aulia, S., Parmian, E., Siburian, T., Masri, L., Angin, P., Purnomo, W., Prodi,), Guru, P., & Dasar, S. (2022). E-Modul Praktikum Seni Musik: Bahan Ajar Digital Berbasis Case Method Dan Team Based Project. *Jurnal Seni Musik*, 11(2), 140–150.
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., Abdillah, A., Sari, N., & Sirajuddin, S. (2021). Pengembangan Modul Tematik Berbasis Model Direct Intruction Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6150–6157. [Https://Doi.Org/10.31004/basicedu.V5i6.1792](https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i6.1792)
- Oktavia Hardiyantari. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Teknik Dinamis Pada Mata Pelajaran Produktif*

Teknik Komputer Dan Jaringan Untuk Siswa Smk Kelas X. 4(No 1), 77–83.

Thematic Teaching Material In Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342–350.

Salmiyati (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Konseling. 4*(6), 11424-11429

Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Retrieved From [Http://Lppm-Unissula.Com/Jurnal.Unissula.Ac .Id/Index.Php/Pendas/Article/Vie w/9814](http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/9814)

Sonia Putri, C., & Suryanti, N. (2022). *E-Modul Dengan Canva Apps Untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa* (Vol. 6, Issue 2).

Surya, A. P., Relmasira, S. C., Tyas, A., & Hardini, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas Iii Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PgSD) Universitas Syiah Kuala Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54.

Winarni, E. W., Purwandari, E. P., Lusa, H., & Dadi, S. (2018). The Impact Of Thematic Learning Integrated Ict In Tabot Bengkulu As Cultural Ceremony Toward Social Interaction Knowledge In Elementary School. *Asian Journal Of Education And Training*, 4(2), 70–74.
<https://doi.org/10.20448/journal.522.2018.42.70.74>

Yeni, I., & Hairilfa, A. (2021). Digital Student Songbook As Supporting