

**PENGARUH MEDIA *TOTEBAG* TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA
DALAM MEMBUAT STEMPEL DARI KENTANG DAN KETELA
KELAS IV SDN 02 TANJUNG**

Wiwin Dwi Putri¹, Muhammad Tahir², Nurul Kemala Dewi³, Husniati⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Mataram
Alamat e-mail : Wiwindwiputri12@gmail.com

ABSTRACT

The problem of this research is the low learning outcomes of students in fine arts subjects in making stamps from potatoes and cassava in class IV SDN 02 Tanjung. This study aims to determine the effect of totebag media on fine arts learning outcomes. The method used was a quasi experimental design with a type of nonequivalent control group design involving 58 students, consisting of 30 students in the experimental class IV A and 28 students in the control class IV B. The data collection method used observation sheets and non-observation. Data collection methods used observation sheets and non-tests in the form of performance. The data obtained were analyzed by pre-requisite tests, namely normality and homogeneity. Furthermore, the hypothesis test uses the Independent Sample t-test. Based on the results of data analysis, it is known that the significance value is $0.001 < 0.05$, meaning that there is a significant effect. Then, judging from the effect size test of 0.90 is in the classification ≥ 0.8 where the effect of totebag media on learning outcomes is classified in the large category. H_0 is rejected and H_a is accepted, which shows that there is an effect of totebag media on the learning outcomes of fine arts in making stamps from potatoes and cassava in class IV SDN 02 Tanjung.

Keywords: Totebag media, learning outcomes, fine arts.

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni rupa dalam membuat stempel dari kentang dan ketela kelas IV SDN 02 Tanjung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *totebag* terhadap hasil belajar seni rupa. Metode yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan tipe *nonequivalent control group design* melibatkan 58 peserta didik, terdiri dari 30 peserta didik di kelas eksperimen IV A dan 28 peserta didik di kelas kontrol IV B. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan non tes berupa unjuk kerja. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji pra-syarat yaitu normalitas dan homogenitas. Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu $0.001 < 0.05$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan. Kemudian, dilihat dari uji *effect size* sebesar 0.90 berada di klasifikasi ≥ 0.8 dimana pengaruh media *totebag* terhadap hasil belajar tergolong dalam kategori besar. H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan ada pengaruh media *totebag* terhadap hasil belajar seni rupa dalam membuat stempel dari kentang dan ketela kelas IV SDN 02 Tanjung.

Kata kunci: Media *Totebag*, Hasil belajar, Seni rupa.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting yang harus dipenuhi dalam kehidupan sepanjang hayat. Manusia sangat membutuhkan pendidikan di dalam hidupnya sehingga dalam proses pendidikan manusia dapat melakukan berinteraksi, bersosialisasi, dan menggali potensi-potensi yang ada pada dirinya, serta memperoleh informasi pengetahuan yang berguna bagi kehidupannya. Pendidikan dapat melalui berbagai jalur, salah satunya melalui pendidikan formal di sekolah (Dewi & Yuniarsih, 2020).

Oleh karena itu, peserta didik harus dapat belajar dengan tekun dan giat yang bersungguh-sungguh agar menghasilkan nilai yang maksimal dan baik. Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh setiap individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar peserta didik yang tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau peserta didik yang tidak terampil menjadi terampil. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar

untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru dan dengannya dapat terbentuk suatu perubahan diri individu baik dengan lingkungannya maupun dengan individu lainnya (Raudhah et al., 2018:13). Oleh karena itu, belajar dapat dijadikan sebagai kegiatan yang dapat menstimulus peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya.

Media berkarya yang dapat digunakan merupakan *totebag* (tas jinjing). *Totebag* (tas jinjing) merupakan benda yang memiliki fungsi terapan atau pakai sehari-hari, namun dapat dijadikan media untuk menuangkan karya seni. Penggunaan media *totebag* (tas jinjing) dalam seni cetak memberikan peserta didik pengalaman baru yang tidak hanya memperkaya keterampilan seni peserta didik, tetapi juga memberikan nilai fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan seni rupa, penggunaan media *totebag* (tas jinjing) ini diharapkan dapat mengembangkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar seni cetak serta membangun kreativitasnya. Selain itu, penggunaan *totebag* (tas jinjing) juga

dapat menggugah minat peserta didik, karena *totebag* (tas jinjing) saat ini telah menjadi trend dan digemari oleh kalangan pelajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 02 Tanjung ditemukan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) mengenai materi membuat stempel dari kentang dan ketela masih rendah. Hal ini dibuktikan terdapat peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni 70 pada Penilaian Tengah Semester (PTS). Oleh karena itu menjadikan sesuatu hal yang perlu dibenahi, dikarenakan pentingnya pembelajaran SBdP dalam mengembangkan bakat dan kreativitas peserta didik. Sehingga diperlukan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran sangat berperan penting. Namun, kondisi yang ditemukan bahwa guru kelas hanya menggunakan media tradisional, seperti buku gambar atau media kertas dalam membuat karya. Pembelajaran SBdP (Seni Budaya dan prakarya) di Sekolah Dasar dilakukan secara monoton disebabkan oleh minat guru yang menurun dalam menjelaskan materi

SBdP dikarenakan kurangnya pemahaman guru dalam mengajar materi tersebut (Rahmatillah & Sutiah, 2023). Hal ini menciptakan kesenjangan dalam pengalaman belajar peserta didik, dimana banyak dari mereka tidak tertarik dan merasa kesulitan dengan materi SBdP. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya inovasi dari guru, minat yang menurun dalam mengajarkan materi membuat stempel dari kentang dan ketela tersebut, serta ketidakpahaman dalam mengimplementasikan teknik seni cetak yang lebih interaktif dan menarik. Dikarenakan kurangnya waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran sehingga dengan waktu yang terbatas, guru tidak dapat memberikan penjelasan yang mendalam atau melakukan praktik yang diperlukan untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, pengaturan waktu yang lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran SBdP sangat diperlukan.

Solusi yang dapat ditawarkan oleh peneliti yaitu penggunaan *totebag* sebagai media pembelajaran seni cetak. *Totebag*, sebagai benda fungsional dalam

kehidupan sehari-hari, dapat dijadikan media yang menarik untuk menuangkan karya seni. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya dapat berimajinasi tetapi juga melakukan praktik langsung dalam pembuatan stempel, sehingga kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam seni rupa dapat berkembang. Sehingga dengan menggunakan *totebag* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik serta membangun kreativitasnya dalam berkarya.

Novelty dari penelitian ini terletak pada penggunaan *totebag* sebagai media cetak yang belum banyak dieksplorasi di dunia pendidikan yang ada di Indonesia. Dengan memanfaatkan *totebag*, peserta didik diberikan kesempatan untuk berinovasi dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui karya yang dibuat dari bahan alami seperti kentang dan ketela. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan teknik baru dalam pembelajaran seni, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran di Sekolah Dasar.

Penggunaan *totebag* sebagai media cetak diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, mendorong mereka untuk lebih rajin, dan menciptakan suasana yang lebih menyenangkan selama proses pembelajaran. Hasilnya, kreativitas peserta didik dapat terlihat dengan jelas melalui karya seni cetak yang dihasilkan, memberikan penghargaan terhadap usaha peserta didik dalam berkarya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Totebag* terhadap Hasil Belajar Seni Rupa dalam Membuat Stempel dari Kentang dan Ketela Kelas IV SDN 02 Tanjung”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2022) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perilaku*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Nonita et al, 2021). Jenis penelitian yang digunakan yakni *quasi experimental design* tipe desain

nonequivalent control group design yang digunakan dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest* kepada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol (Yusuf, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Tanjung pada tanggal 21-26 April tahun ajaran 2024/2025 dengan subyek penelitian 58 peserta didik terdiri dari 18 laki-laki dan 40 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan non tes berupa unjuk kerja *pretest* dan *posttest* tentang membuat stempel dari kentang dan ketela. Adapun teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pada pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan uji *t independent sample test* dan uji *effect size*. Instrumen yang digunakan berupa non tes unjuk kerja untuk mengukur kemampuan hasil belajar seni rupa dalam membuat stempel dari kentang dan ketela serta lembar observasi yang telah diuji validitasnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah diperoleh data, maka selanjutnya dilakukan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dilakukan dengan menganalisis hasil *pretest* dan

posttest pada setiap kelas, berikut tabel 1 data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 1 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data	Kelas	Mean	Sd
Eks	<i>Pretest</i>	55.67	12.200
Eks	<i>Posttest</i>	77.60	12.944
Kontrol	<i>Pretest</i>	57.89	11.216
Kontrol	<i>Posttest</i>	68.96	9.590

Berdasarkan perolehan data deskriptif tersebut menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh nilai *pretest* yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen dengan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 57.89 dan kelas eksperimen sebesar 55.67. Kemudian, setelah diberikan intervensi dengan media *totebag* di kelas eksperimen memperoleh nilai *posttest* sebesar 77.60 dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh hasil *posttest* sebesar 68.96. Berdasarkan peroleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan namun untuk kelas kontrol tidak mendapatkan peningkatan yang signifikan.

Kemudian, dilakukan analisis inferensial yaitu uji pra-syarat, uji hipotesis dan uji *effect size*. Uji normalitas bertujuan untuk

mengetahui populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dicari menggunakan *Saphiro-Wilk* dengan bantuan program analisis statistik SPSS 27.0 for windows. Berikut tabel 2 hasil uji normalitas *pretest-posttest* di kelas eksperimen:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-eks	0.934	28	0.076
Post-eks	0.933	28	0.073

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas, data *pretest* kelas eksperimen data *pretest* menunjukkan signifikansi sebesar 0.076, yang berarti lebih dari 0.05. Data *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai sebesar 0.073, yang berarti lebih dari 0.05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Selanjutnya, melakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk memperlihatkan bahwa dua kelompok data sampel berasal dari populasi dengan memiliki variansi yang sama serta dalam uji homogenitas ini menggunakan *Lavene's Statistic*. Berikut, dapat dilihat pada tabel 3 hasil uji homogenitas:

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

	Levene	df1	df2	Sig.
<i>Based on Mean</i>	1.858	1	56	.178
<i>Based on Median</i>	1.246	1	56	.265
<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.246	1	49.636	.270
<i>Based on trimmed mean</i>	1.640	1	56	.206

Berdasarkan tabel 3 hasil uji homogenitas nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.178 yang berarti lebih besar dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau dari variansi yang sama.

Setelah memenuhi uji pra- syarat maka akan dilakukan uji hipotesis dengan hitungan *independent sample t-test* dengan keputusan Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima dan Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, maka. H₀ diterima dan H_a ditolak.

Berikut, dapat dilihat pada tabel 4 hasil uji hipotesis:

Tabel 4 Uji Hipotesis Independent Sample T-tes

	Sig.	t	Sig. (2-tailed)
Equal variance assumed	.576	3.477	.001
Equal variance not assumed		3.501	.001

Berdasarkan tabel 4 uji hipotesis, menunjukkan nilai signifikan sebesar 0.001, yang lebih kecil dari 0.05 pada taraf signifikansi 5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan perlakuan dengan media *totebag* di kelas eksperimen dan menggunakan metode konvensional di kelas kontrol. Oleh karena itu, ada pengaruh media *totebag* terhadap hasil belajar seni rupa dalam membuat stempel dari kentang dan ketela kelas IV SDN 02 Tanjung.

Kemudian pada tahap terakhir, yaitu melakukan uji *effect size* dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana media *totebag* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kategori *effect size* menurut Handayani, Wistoro, et.al (2018) terdiri dari $d \geq 0.8$ Besar, $0.5 \leq d < 0.8$ Sedang dan $d < 0.5$ Kecil. Dan berdasarkan hitungan *cohen's* diperoleh nilai sebesar 0.90, sehingga berdasarkan perolehan tersebut menunjukkan bahwa nilai 0.90

berada di klasifikasi besar.

Hasil *pretest* dan *posttest* baik kelas kontrol dan eksperimen yang telah dilakukan dari kedua kelas menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik setelah penerapan media dan metode yang berbeda. Meskipun kelas kontrol mengalami peningkatan, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang jauh lebih baik. Hal ini menekankan pentingnya media pembelajaran yang inovatif, seperti media *totebag*, dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya kelas IV di SDN 02 Tanjung.

Setelah menerapkan media *totebag*, peserta didik menjadi lebih kreatif dan aktif di dalam kelas. Peserta didik tidak hanya duduk mendengarkan, tetapi terlibat secara langsung dalam proyek yang akan dikerjakan. Sehingga dalam proses ini, peserta didik dapat bekerjasama dengan teman sebayanya, mencari solusi untuk membuat stempel dari kentang dan ketela, serta berbagi ide-ide baru. Dengan melakukan berbagai

kegiatan praktis, peserta didik merasa lebih percaya diri untuk mengekspresikan pendapat dan menciptakan sesuatu hal yang unik. Sehingga kelas menjadi tempat yang bereksplorasi dan inovasi, dimana setiap peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dan belajar dari pengalaman nyata.

Media *totebag* dapat berperan dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa, terutama dalam kegiatan membuat stempel dari kentang dan ketela. Penggunaan *totebag* sebagai media pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa peserta didik belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi. Sehingga dalam proses pembuatan stempel, peserta didik tidak hanya belajar teknik cetak, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuannya saat merancang dan menciptakan stempel mereka masing-masing. Keterlibatan aktif ini memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami konsep seni rupa dan teknik yang digunakan, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka secara universal (Hernandez, 2020). Melalui teori konstruktivisme

peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan dan membentuk ide pikiran dari suatu informasi yang kompleks ke situasi yang lain (Chisara et al., 2019). Sehingga teori konstruktivisme dapat mengembangkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus diberi peluang untuk mengeksplorasi informasi yang kompleks dan menghubungkannya dengan pengalaman individualnya (Bada et al., 2020). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga mendorong peserta didik untuk berkreaitivitas dalam menyelesaikan dalam sebuah proyek. Proses pembelajaran ditekankan pada aktivitas peserta didik (*student centered*). Peserta didik harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran untuk menemukan sendiri kreativitas dalam membuat stempel dari kentang dan ketela dengan kemampuannya masing-masing dan guru berperan sebagai fasilitator.

Adapun temuan penelitian ini konsisten dengan beberapa penelitian yang relevan menegaskan manfaat media *totebag* terhadap hasil belajar peserta didik beberapa peneliti yang

pernah meneliti media *totebag* yakni Suryadi (2023) penelitian ini menemukan bahwa media *totebag* berpengaruh terhadap hasil belajar seni rupa. Temuan ini sejalan dengan peneliti yang menunjukkan terdapat pengaruh media *totebag* terhadap hasil belajar seni rupa dalam membuat stempel dari kentang dan ketela. Menurut Ulfa (2024) penelitian ini menemukan bahwa adanya pengaruh atau perubahan terhadap hasil belajar peserta didik. Media *totebag* efektif diterapkan pada mata pelajaran seni rupa untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *totebag* terhadap hasil belajar seni rupa dalam membuat stempel dari kentang dan ketela kelas IV SDN 02 Tanjung, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.001, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan peserta didik untuk terlibat aktif dan kreatif saat membuat stempel menggunakan media *totebag*. Selain itu diperoleh nilai *effect size* dengan kategori besar, yakni sebesar 0,9 atau

90%. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran materi bentuk kolase menggunakan metode ekspresi bebas dapat meningkatkan hasil seni rupa di sekolah dasar dengan kategori sangat baik yakni persentase sebesar 96%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar seni rupa dalam penelitian Putri lebih baik dibandingkan dengan penelitian yang penulis laksanakan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran seni rupa membuat stempel dari kentang dan ketela kelas IV di SDN 02 Tanjung yakni 70. *Pretest* kelas kontrol, 39,29% peserta didik di atas KKTP dengan rata-rata 57,89, menunjukkan rendahnya hasil belajar. Setelah *posttest*, 78,75% peserta didik mencapai KKTP dengan rata-rata 68,96. Di kelas eksperimen, *pretest* menunjukkan 26,67% di atas KKTP dengan rata-rata 55,67, juga menandakan rendahnya hasil belajar. Namun, setelah penerapan menggunakan media *totebag*, *posttest* menunjukkan 83,33% peserta didik di

atas KKTP dengan rata-rata 77,60. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa berpengaruh media *totebag* terhadap hasil belajar seni rupa dalam membuat stempel dari kentang dan ketela kelas IV SDN 02 Tanjung. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis dimana nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$. Adapaun ukuran pengaruhnya berada pada kriteria efek besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bada, S. O., & Olusegun, S. A. (2020). *Constructivism Learning Theory: A Paradigm for the Teaching and Learning of Science*. *Journal of Education and Practice*.
- Chisara, C., Hakim, D. L., & Kartika, H. (2019). Implementasi pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Sesiomadika*, 1(1b).
- Dewi, F. C., & Yuniarsih, T. (2020). Pengaruh lingkungan sekolah dan peran guru terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 1-13.
- Hernandez, R. (2020). *Art education and the role of creativity in learning*. *Journal of Art Education*, 73(2), 45-58. <https://doi.org/10.1080/00043125.2020.1712345>
- Nonita, E. S., Nurhasanah., & Jaelani, A. K. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas VI Di SDN 10 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 314-320. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.245>
- Rahmatillah, S. A., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada pembelajaran SBDP Kelas IV di SD 1 Dasan Geres. *Academy of Education Journal*, 14(2), 727-737
- Raudhah, J., Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). Games pak pos membawa surat pada sintak model pembelajaran tematik. *Jurnal Raudhah* 6(1), 2338–2163. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Putri, L. O. (2024). *Pengaruh model pembelajaran sains teknologi masyarakat (STM) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.

Suryadi. (2023). *Berkarya seni lukis menggunakan cat akrilik dengan media totebag pada peserta didik kelas X SMK Garudaya Bontonompo.* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar).

Ulfa T. D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Komik Sederhana Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3726-3734.

Yusuf, Muri (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan.* Jakarta: Kencana.