

**PENERAPAN VIDEO TUTORIAL TIKTOK DALAM MENGGAMBAR
KEINDAHAN BAWAH LAUT PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 02
GEMBYANG**

Sinta Nuria¹, Ratih Ayu Pratiwinindya²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas
Negeri Semarang

sintanuria24@students.unnes.ac.id, ratihayu_psr@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study is motivated by students' low interest in drawing and their limited imagination in visualizing natural objects in visual art lessons at SD Negeri 02 Gembyang. Conventional media were considered unable to stimulate the creativity of fourth-grade students in drawing complex themes such as underwater beauty, due to the generation gap between teachers and students as well as a lack of instructional media innovation. This study aims to renew the learning media used, namely the TikTok application, and to describe in depth the process of applying TikTok tutorial videos as a learning medium and the resulting drawing works. This study used a qualitative descriptive design. The subjects were fourth-grade students of SD Negeri 02 Gembyang. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews with the teacher and students, and documentation of students' drawings, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that the application of TikTok tutorial videos, implemented in three stages (visual demonstration, creative exploration, and completion), effectively increased student attention. Descriptively, students' works showed improvement in object detail, color gradation, and composition, and the use of this medium also fostered students' confidence in self-expression. It can be concluded that TikTok tutorial videos are an adaptive and effective audio-visual medium for enhancing drawing creativity in elementary schools.

Keywords: TikTok tutorial video, drawing, underwater beauty, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dalam menggambar dan keterbatasan imajinasi dalam memvisualisasikan objek alam pada mata pelajaran seni rupa di SD Negeri 02 Gembyang. Penggunaan media konvensional dinilai belum mampu merangsang kreativitas siswa kelas IV dalam menggambar tema yang kompleks seperti keindahan bawah laut karena faktor *gap* generasi antara guru dan siswa serta kurangnya inovasi media yang digunakan dalam mengajar. Tujuan penelitian ini adalah melakukan pembaruan media pembelajaran yang lebih menarik yaitu dengan menggunakan aplikasi TikTok dan mendeskripsikan secara mendalam proses penerapannya serta hasil karya menggambar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 02 Gembyang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui

observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil karya gambar siswa, kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan video tutorial TikTok yang dilaksanakan melalui tiga tahap (demonstrasi visual, eksplorasi kreatif, dan penyelesaian) efektif meningkatkan atensi siswa. Secara deskriptif, hasil karya siswa menunjukkan peningkatan kualitas pada detail objek, gradasi warna, dan komposisi. Penggunaan media ini juga terbukti menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berekspresi. Dapat disimpulkan bahwa video tutorial TikTok merupakan media audio-visual yang adaptif dan efektif untuk meningkatkan kreativitas seni menggambar di sekolah dasar.

Kata Kunci: video tutorial TikTok, menggambar, keindahan bawah laut, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar (SD) memegang peran fundamental dalam mengoptimalkan potensi kreativitas dan kemampuan ekspresi visual peserta didik. Sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka, siswa didorong untuk bereksplorasi dengan berbagai media dan teknik yang relevan dengan perkembangan zaman (Fitriyah & Wardani, 2022; Sumarsih et al., 2022). Pada jenjang kelas IV, salah satu materi esensial adalah menggambar objek alam, termasuk ekosistem bawah laut. Materi ini menuntut siswa untuk menguasai aspek-aspek seni rupa seperti komposisi, detail objek, dan teknik pewarnaan yang dapat menciptakan efek kedalaman dan realisme visual (Alhail, 2024; Rhamadan & Aryani, 2024).

Faktanya, tantangan signifikan masih dihadapi di SD Negeri 02 Gembyang. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas IV sering kali mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan ide dan mentransformasikan imajinasi mereka ke dalam kertas gambar. Media pembelajaran konvensional yang didominasi oleh buku teks atau instruksi verbal guru cenderung statis dan kurang mampu menyediakan stimulus visual yang dinamis (Ningsih, 2024). Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun, dan hasil karya yang dihasilkan seringkali monoton serta minim detail.

Menggambar merupakan salah satu aktivitas fundamental yang berperan sebagai katalisator utama dalam mengasah daya kreatif dan memperluas cakrawala imajinasi

seseorang (Ningrum, 2020; Marni et al., 2023). Proses ini dimulai dari kemampuan otak untuk menangkap ide-ide abstrak yang ada di dalam pikiran, lalu menerjemahkannya ke dalam bentuk visual nyata melalui koordinasi antara mata dan tangan. Kegiatan menggambar dan mewarnai juga terbukti berperan penting dalam menstimulasi keterampilan motorik halus anak (Andarini, 2024; Nurhayati, 2020; Wandu & Mayar, 2019). Menggambar tidak lagi dipandang sekadar sebagai hobi teknis, melainkan telah diakui sebagai latihan kognitif yang mampu meningkatkan neuroplastisitas otak, memperkuat daya ingat, serta melatih kemampuan pemecahan masalah melalui eksplorasi bentuk dan komposisi yang tidak terbatas.

Selain sebagai alat pengembangan intelektual, menggambar juga berfungsi sebagai saluran ekspresi emosional yang mendalam tanpa memerlukan batasan kata-kata. Saat seseorang menggoreskan pensil atau *stylus* di atas media, mereka sedang menciptakan ruang bagi imajinasi untuk bereksperimen dengan berbagai kemungkinan baru. Aktivitas ini secara alami memicu kondisi *flow*

atau konsentrasi penuh yang dapat mengurangi stres dan memberikan kepuasan batin, sehingga menggambar menjadi sumber energi kreatif yang berkelanjutan bagi individu.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 48 dan 59 yang mengisyaratkan dikembangkan sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi, sistem pendidikan yang baik dapat meningkatkan daya saing bangsa Indonesia melalui sumber daya manusia yang baik pula. TikTok merupakan sebuah aplikasi jaringan sosial dan platform video musik asal Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016 (Bahri, 2022).

Transformasi lanskap media di era digital menawarkan solusi inovatif. Platform media sosial seperti TikTok, yang sangat populer di kalangan siswa, menyediakan format video pendek yang menarik secara visual dan mudah diakses (Anisa et al., 2025). Karakteristik video tutorial di TikTok dengan durasi yang ringkas, musik latar yang menarik, serta demonstrasi langkah demi langkah yang jelas berpotensi besar untuk mengatasi hambatan visualisasi siswa (Ding et al., 2023; Khlaif & Salha,

2021). Berbagai kajian juga menunjukkan bahwa TikTok terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, mulai dari bahasa dan sastra (Aji, 2020; Warini et al., 2020; Yovita & Purnamaningsih, 2022), seni tari (Luisandrith & Yanuartuti, 2020), hingga pembelajaran di tingkat sekolah dasar secara umum (Islamiati & Desyandri, 2022; Putri & Minsih, 2024; Novidayanti & Susilawati, 2023; Zulkifli et al., 2022). Pemanfaatan teknologi ini dalam konteks pembelajaran formal dapat menjembatani kesenjangan antara dunia digital siswa dan tuntutan kurikulum akademik.

Oleh karena itu, penelitian ini dipandang penting untuk mengkaji secara mendalam bagaimana media yang akrab dengan keseharian siswa dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran seni rupa, sejalan dengan semangat penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka (Suherman et al., 2024). Kajian ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada analisis karakteristik media itu sendiri, proses penerapannya di kelas, serta tanggapan holistik dari subjek penelitian, yaitu siswa dan guru. Judul

penelitian ini adalah: “Penerapan Video Tutorial TikTok dalam Menggambar Keindahan Bawah Laut pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Gembyang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan video tutorial TikTok sebagai media pembelajaran menggambar keindahan bawah laut. Subjek penelitian adalah 14 siswa kelas IV SD Negeri 02 Gembyang, dengan informan pendukung yaitu kepala sekolah dan wali kelas IV. Penelitian dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada tanggal 18–19 Juni 2026.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu observasi partisipatif di dalam kelas untuk mengamati proses pembelajaran secara langsung, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, wali kelas, dan siswa untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya gambar siswa, dan lembar kuesioner.

Instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, rubrik penilaian karya, dan lembar kuesioner siswa.

Analisis data dilakukan mengikuti model interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data (memilih dan menyederhanakan data yang relevan), penyajian data (mengorganisasikan data dalam bentuk deskriptif dan tabel rekapitulasi nilai), serta penarikan kesimpulan yang diverifikasi secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran Seni Rupa di Kelas IV SD Negeri 02 Gembyang

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara mendalam yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2026, peneliti memperoleh data yang signifikan mengenai pembelajaran di kelas IV SD Negeri 02 Gembyang. Kepala sekolah

menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka telah diterapkan secara bertahap, namun pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) khususnya Seni Rupa masih menghadapi kendala karena belum memiliki pengajar khusus di bidang tersebut, sehingga metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan belum mendorong kreativitas siswa secara optimal.

Wali kelas IV memperkuat bahwa keterbatasan pemahaman cara mengajar Seni Rupa membuat pembelajaran berlangsung satu arah dan minim bimbingan teknis, sehingga motivasi belajar siswa menurun dan mayoritas siswa belum mampu menguasai gerakan motorik halus mereka dalam menggambar dan mewarnai.

Peneliti menerapkan video tutorial TikTok untuk mengedukasi siswa mengenai menggambar keindahan bawah laut, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi (Saodah et al., 2025; Sumarsih et al., 2022). Pendekatan ini efektif meningkatkan keaktifan, rasa percaya diri, dan keterampilan motorik halus siswa melalui audio visual yang menarik, sebagaimana ditemukan

pula pada penerapan TikTok di jenjang sekolah dasar lainnya (Putri & Minsih, 2024; Novidayanti & Susilawati, 2023).

Karakteristik dan Kondisi Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan data empiris yang dihimpun, diperoleh gambaran bahwa siswa kelas IV menunjukkan karakteristik khas generasi digital (*digital natives*) yang sangat responsif, adaptif, dan memiliki ketertarikan besar terhadap stimulasi berbasis audio-visual (Anisa et al., 2025; Ding et al., 2023). Platform digital ini efektif memutus rasa kejenuhan yang biasa muncul pada pembelajaran konvensional, sehingga perhatian siswa terpusat sepenuhnya pada proses pembelajaran dan kondisi kelas berkembang menjadi lebih hidup dan mandiri.

Langkah-langkah yang disajikan secara visual dan interaktif dalam video tutorial terbukti mampu menstimulasi kemampuan motorik halus siswa yang pada kondisi awal masih beragam dan kurang terarah saat menggambar detail objek, sejalan dengan temuan bahwa aktivitas seni rupa visual dapat menstimulasi motorik halus anak

(Andarini, 2024; Nurhayati, 2020; Wandu & Mayar, 2019). Gradasi warna ekosistem laut yang estetik dari video tutorial juga memicu keberanian siswa bereksperimen dengan warna dan menumbuhkan rasa percaya diri serta kreativitas dalam memodifikasi bentuk objek sesuai imajinasi mereka.

Pelaksanaan Penerapan Video Tutorial TikTok

Pembelajaran menggunakan media video tutorial TikTok dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang diikuti 14 siswa kelas IV, dengan prinsip yang mengutamakan keaktifan siswa, keterlibatan langsung, dan materi yang dekat dengan dunia anak (Fitriyah & Wardani, 2022; Rhamadan & Aryani, 2024). Pertemuan pertama (18 Juni 2026) berfokus pada pengenalan dasar-dasar menggambar melalui video tutorial, sedangkan pertemuan kedua (19 Juni 2026) berfokus pada penilaian hasil karya dan pengisian kuesioner.

Pada kegiatan inti pertemuan pertama, guru dan peneliti membimbing siswa mengamati video tutorial yang diputar di layar proyektor, kemudian mendampingi siswa secara berkeliling untuk memberikan arahan

tentang teknik pewarnaan dan pencampuran warna.



Gambar 1. Kegiatan Inti (Guru Berkolaborasi dengan Peneliti dalam Menjelaskan Panduan Video Tutorial TikTok)

Sumber: Dokumentasi Peneliti 2026

Guru dan peneliti mendampingi siswa secara berkeliling untuk memberikan arahan nyata tentang cara menekan krayon yang pas dan cara mencampur warna primer serta sekunder agar menghasilkan gradasi yang rapi.



Gambar 2. Proses Berkarya Siswa

Sumber: Dokumentasi Peneliti 2026

Pertemuan kedua difokuskan pada evaluasi hasil karya siswa dan pengisian kuesioner mengenai pengaruh video tutorial TikTok terhadap kemampuan menggambar mereka.



Gambar 3. Pengisian Lembar Kuesioner

Sumber: Dokumentasi Peneliti 2026

Hasil Karya Siswa

Hasil karya seni yang dihasilkan oleh siswa kelas IV melalui penerapan video tutorial TikTok menunjukkan pencapaian yang positif, baik dalam aspek estetika visual maupun keterampilan motorik siswa. Dari 14 hasil karya, peneliti memilih 7 karya terbaik sebagai representasi keberhasilan video tutorial tersebut, mencakup penguasaan unsur-unsur seni rupa seperti garis, bentuk, gradasi, tekstur, dan komposisi, mengacu pada indikator penguasaan unsur rupa bagi siswa sekolah dasar (Alhail, 2024; Marni et al., 2023; Ningsih, 2024).



Gambar 4. Karya Khansa, 10 Tahun
Sumber: Dokumentasi Peneliti 2026

Karya Khansa memproyeksikan ekosistem laut yang harmonis dengan penyu sebagai pusat perhatian, dikelilingi ubur-ubur, bintang laut, serta variasi ikan. Penguasaan unsur ruang terlihat jelas melalui pembagian latar air bergradasi biru dan dasar laut yang dilengkapi terumbu karang. Ia menunjukkan keterampilan motorik halus yang baik dalam menggoreskan garis tepi objek dan melakukan pencampuran warna.



Gambar 5. Karya Amira, 10 Tahun
Sumber: Dokumentasi Peneliti 2026

Karya Amira mengilustrasikan ekosistem laut yang padat dan terstruktur dengan penyu hijau di tengah sebagai pusat perhatian, dikelilingi ubur-ubur, bintang laut, dan

empat ekor ikan. Susunan objek yang simetris menciptakan keseimbangan visual yang kokoh dan mencerminkan ketelitian pewarnaan krayon yang rapat dan ekspresif.



Gambar 6. Karya Alifah, 11 Tahun
Sumber: Dokumentasi Peneliti 2026

Karya Alifah menyajikan pemandangan bawah laut yang rapi dan seimbang, dengan penyu hijau sebagai objek utama dikelilingi ubur-ubur, bintang laut, dan ikan yang tersebar merata. Hasil karya ini membuktikan siswa mampu mengikuti langkah-langkah video tutorial dengan tekun dan rapi.



Gambar 7. Karya Alvira, 10 Tahun
Sumber: Dokumentasi Peneliti 2026

Karya Alvira menampilkan komposisi ekosistem laut yang ekspresif dengan penyu hijau besar

sebagai pusat perhatian utama, dipadukan sapuan krayon biru laut yang dominan. Ia memperlihatkan keterampilan motorik halus yang matang serta atmosfer bawah laut yang ceria dan berenergi.



Gambar 8. Karya Salsabila, 10 Tahun
Sumber: Dokumentasi Peneliti 2026

Karya Salsabila menyajikan ekosistem laut yang cerah dengan dominasi latar air biru pekat yang kontras dengan dasar laut kuning keemasan, memberikan kesan pencahayaan yang kuat di dalam air serta komposisi yang seimbang.



Gambar 9. Karya Muhajir, 10 Tahun
Sumber: Dokumentasi Peneliti 2026

Karya Muhajir menampilkan ilustrasi ekosistem laut yang dinamis dengan seekor penyu berukuran

sedang yang tampak berenang aktif, menggunakan teknik arsir diagonal untuk menciptakan efek arus air laut yang bergerak.



Gambar 10. Karya Shareefa, 10 Tahun

Sumber: Dokumentasi Peneliti 2026

Karya Shareefa menampilkan visualisasi ekosistem laut yang rapi dan proporsional dengan penataan anatomi objek yang tepat, kerapian teknik pewarnaan yang padat, serta

keseimbangan visual yang harmonis dan merefleksikan kepekaan estetika siswa yang tinggi.

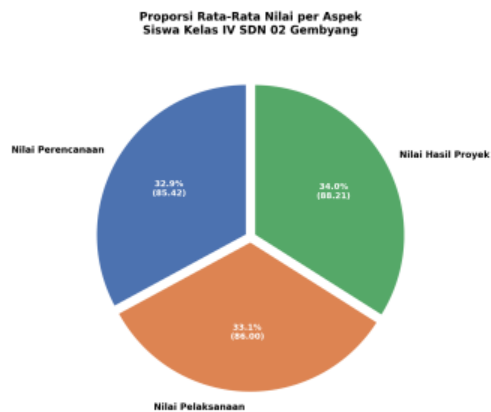
Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Evaluasi hasil belajar siswa dilakukan secara menyeluruh dengan pendekatan penilaian berbasis proyek, difokuskan pada tiga tahap utama yaitu perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, dan hasil akhir gambar. Penilaian ini bersifat formatif dan autentik dengan mengacu pada rubrik khusus yang disusun berdasarkan indikator pencapaian dalam seni rupa sesuai koridor Kurikulum Merdeka (Fitriyah et al., 2024; Saodah et al., 2025).

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai Siswa Kelas IV SDN 02 Gembyang

No	Nama Siswa	Nilai Perencanaan	Nilai Pelaksanaan	Nilai Hasil Proyek	Nilai Akhir
1	Alvira Putri Mahardika	89	88	93	90.00
2	Amira Adelia Putri	87	90	92	89.66
3	Alifah Nur Hikmah	88	89	91	89.33
4	Alfi Syahri Kurniawan	83	85	87	85.00
5	Alvi Fadilah	82	83	85	83.33
6	Hariski Maulana	82	84	86	84.00
7	Indra Apriliano	83	81	84	82.66
8	Khansa Sabiha Putri Waluyo	92	94	95	93.66
9	M. Muhajir Makmur	86	87	90	87.66
10	M. Faizal Farizi	79	78	80	79.00
11	Rizal Azki Maulana	86	87	89	87.33
12	Shareefa Naja Halimah	92	91	93	92.00
13	Salsabila Puspita	89	88	90	89.00
14	Sabila Faiza Hanindita	78	79	80	79.00
Rata-Rata Nilai		85.42	86.00	88.21	86.54

Sumber: Dokumentasi Nilai dari Wali Kelas



Gambar 11. Proporsi Rata-Rata Nilai per Aspek Siswa Kelas IV SDN 02 Gembyang

Sumber: Olahan Peneliti 2026

Berdasarkan rekapitulasi keseluruhan nilai, sebagian besar siswa kelas IV menunjukkan perkembangan belajar yang sangat memuaskan dengan rata-rata nilai akhir mencapai 86,54. Pencapaian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek menggunakan video tutorial TikTok terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menggambar, memicu kreativitas, serta menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Evaluasi ini sekaligus menjadi bukti nyata keberhasilan pembelajaran seni yang mendukung tercapainya profil Pelajar Pancasila, terutama pada dimensi kreatif, mandiri, dan gotong royong (kerja sama) (Suherman et al., 2024). Secara umum, hasil evaluasi ini menegaskan bahwa mayoritas siswa

kelas IV mampu menunjukkan perubahan positif dalam mengolah seni rupa lewat video tutorial TikTok. Model pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan berhasil menciptakan suasana kelas yang mendukung semua kemampuan siswa, merangsang daya imajinasi, dan mendorong partisipasi aktif siswa sesuai dengan tujuan utama Kurikulum Merdeka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan video tutorial TikTok dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Gembyang terbukti efektif. Metode ini sukses menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan dekat dengan dunia digital anak sesuai dengan prinsip dasar Kurikulum Merdeka. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki antusiasme yang tinggi, mengalami peningkatan keterampilan motorik halus, serta lebih berani menuangkan ide visual keindahan bawah laut di atas kertas.

Data kuantitatif menunjukkan bahwa dari 14 siswa kelas IV yang terlibat, perolehan nilai rata-rata akhir

sebesar 86,54, yang membuktikan bahwa pembelajaran seni berbasis teknologi seperti video tutorial TikTok dapat menjadi pilihan metode belajar yang relevan dan menjawab kebutuhan belajar siswa sekolah dasar di era Merdeka Belajar.

Dengan demikian, pembelajaran seni rupa melalui video tutorial TikTok bukan hanya bermanfaat untuk melatih keterampilan artistik anak, melainkan juga menjadi sarana untuk membentuk karakter siswa yang kreatif, kritis, dan suka bekerja sama. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan desain eksperimen guna mengukur efektivitas media secara terukur, serta memperluas subjek penelitian pada jenjang kelas lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. (2020). Aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran keterampilan bersastra. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 4(2).
- Alhail, H. (2024). Kosa rupa: Pedoman media dan metode menggambar interaktif berbasis gaya belajar bagi guru SD menuju SDGs. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 7(1), 194–209.
- Andarini, D. (2024). Upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan kolase. *Audiensi: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3(1), 11–24.
- Anisa, Subroto, D. E., Mutia, A., Purnamasari, I., & Tarsih. (2025). Analisis konten TikTok terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Yudistira*, 3(3), 83–101.
- Bahri, A. (2022). Aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3, 120–130.
- Ding, N., Xu, X., & Lewis, E. (2023). Short instructional videos for the TikTok generation. *Journal of Education for Business*, 98(4), 175–185.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243.
- Fitriyah, S. N., Sutadji, E., Dewi, R. S. I., Suyitno, I., & Anggraini, A. E. (2024). Asesmen autentik pada pembelajaran seni budaya Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5587–5593.
- Islamiati, A., & Desyandri, D. (2022). Analisis media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11469–11473.

- Khlaif, Z. N., & Salha, S. (2021). Using TikTok in education: A form of micro-learning or nano-learning? *Interdisciplinary Journal of Virtual Learning in Medical Sciences*, 12(3), 213–218.
- Luisandrith, D. R., & Yanuartuti, S. (2020). Interdisiplin: Pembelajaran seni tari melalui aplikasi TikTok untuk meningkatkan kreativitas anak. *Jurnal Seni Tari*, 9(2), 175–180.
- Marni, Y., Desyandri, & Mayar, F. (2023). Mengoptimalkan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar: Strategi dan praktik terbaik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2658–2667.
- Ningrum, N. N. (2020). Pembelajaran menggambar melatih motorik halus dan sosial bagi anak. *Irama: Jurnal Seni Desain dan Pembelajarannya*, 2(2), 18–22.
- Ningsih, E. P. (2024). Pembelajaran seni rupa anak usia dini. *Journal of Gemilang*, 1(1), 23–37.
- Novidayanti, M., & Susilawati, S. (2023). Perspektif guru dalam pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran pada Kurikulum Merdeka di MIN 2 Konawe Selatan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 2845–2852.
- Nurhayati, N. (2020). Pengaruh kegiatan mewarnai gambar terhadap kemampuan motorik halus anak TK Kelompok B. *Aṭṭālūna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 65–73.
- Putri, A., & Minsih. (2024). Penggunaan media sosial TikTok sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2835–2846.
- Rhamadan, I., & Aryani, Z. (2024). Pembelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV tingkat sekolah dasar. *Jurnal Insan Cita Pendidikan (Iceni)*, 3(2), 1–9.
- Saodah, S., Putra, A. Y., & Rosani, M. (2025). Manajemen Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan mutu pembelajaran seni budaya di SDN 22 Talang Kelapa. *Akademik: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 5(3), 1247–1258.
- Suherman, M., Soro, S. H., Zaman, B., Amalia, N., & Setiani, I. (2024). Implementasi pendidikan seni budaya dan prakarya berbasis kearifan lokal dalam membentuk karakter. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2431–2440.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah penggerak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis kemampuan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini melalui kegiatan kolase. *Jurnal*

- Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 351–358.
- Warini, N. L., Dewi, N. P. E. S., Susanto, P. C., & Dewi, P. C. (2020). Daya tarik TikTok sebagai media pembelajaran bahasa Inggris online. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 27–34.
- Yovita, Y., & Purnamaningsih, I. R. (2022). Penggunaan aplikasi TikTok sebagai inovasi pembelajaran bahasa Inggris di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pajar*, 6(3), 861–868.
- Zulkifli, N. N., Letchumanan, M., Kamarudin, S., Abd Halim, N. D., & Hashim, S. (2022). A review: The effectiveness of using TikTok in teaching and learning. *Proceedings of the 30th International Conference on Computers in Education*, 287–292.