



Pemanfaatan Media Inovatif “*Periscope Grid*” Berbasis *Hybrid Learning* dalam Pembelajaran Gambar Dua Dimensi di Sekolah Dasar

Ari Ferdianto^{1*}, Eka Titi Andaryani², Deni Setiawan³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: ariferdianto92@students.unnes.ac.id

Abstract. This study aims to describe the use of the innovative *Periscope Grid* media based on hybrid learning in two-dimensional drawing lessons for elementary students. The media was designed to help students understand perspective and proportion concepts by combining a manual transparent grid frame with digital features accessed through QR codes linked to tutorial videos, artwork galleries, and reflective learning materials. The research employed a descriptive qualitative approach involving fourth-grade elementary students. Data were collected through classroom observations, interviews with teachers and students, and documentation of students' artwork. The data were analyzed interactively using reduction, presentation, and conclusion drawing stages. The findings reveal that the *Periscope Grid* effectively enhances students' ability to observe, replicate, and draw proportional two-dimensional objects while promoting collaboration through digital gallery activities. Moreover, the media helps teachers explain perspective concepts more easily and fosters students' active participation. It can be concluded that *Periscope Grid* serves as an effective, engaging, and integrative learning medium suitable for 21st-century visual art education in elementary schools.

Keywords: Art Education; Elementary School; Hybrid Learning; *Periscope Grid*; Two-Dimensional Drawing

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media inovatif *Periscope Grid* berbasis *hybrid learning* dalam pembelajaran gambar dua dimensi di sekolah dasar. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep perspektif dan proporsi melalui perpaduan antara alat manual berupa bingkai transparan bergaris *grid* dan fitur digital berupa kode QR yang terhubung dengan video tutorial, galeri karya, serta refleksi pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek siswa kelas IV sekolah dasar. Data diperoleh melalui observasi kegiatan belajar, wawancara guru dan siswa, serta dokumentasi hasil karya. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Periscope Grid* meningkatkan kemampuan siswa dalam mengamati, meniru, dan menggambar objek dua dimensi secara proporsional serta mendorong kolaborasi melalui kegiatan unggah karya digital. Media ini juga mempermudah guru dalam menjelaskan konsep perspektif dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Kesimpulannya, *Periscope Grid* efektif sebagai media pembelajaran seni rupa yang integratif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: Gambar Dua Dimensi; *Hybrid Learning*; Pendidikan Seni Rupa; *Periscope Grid*; Sekolah Dasar

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan abad ke-21 menuntut integrasi antara teknologi digital dan pembelajaran konvensional agar proses belajar lebih menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Dalam konteks seni rupa, perkembangan teknologi membawa peluang baru untuk memperkaya pengalaman visual dan meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran yang memanfaatkan media digital terbukti mampu menumbuhkan motivasi belajar serta memperluas ruang eksplorasi siswa terhadap unsur visual seperti garis, warna, dan bentuk (Handayani, 2022). Selain itu, Rodiansjah & Kurniawati (2023) menegaskan bahwa penerapan *blended learning* pada pembelajaran seni memberikan dampak positif terhadap partisipasi dan hasil karya siswa,

terutama jika dikombinasikan dengan aktivitas praktis. Dengan demikian, kebutuhan akan media pembelajaran seni rupa yang mengintegrasikan unsur manual dan digital menjadi penting untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan visual siswa di sekolah dasar.

Penggunaan media inovatif dalam pembelajaran seni rupa tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kemampuan berpikir kreatif dan apresiasi estetika anak. Media yang tepat dapat menumbuhkan keberanian siswa dalam bereksperimen dan mengekspresikan diri melalui visual. Menurut Putri et al. (2024), penerapan pembelajaran seni berbasis proyek efektif meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa karena memberi ruang bagi eksplorasi ide. Namun, dalam praktiknya, banyak guru seni masih menggunakan metode tradisional seperti meniru contoh gambar tanpa memberi kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen. Penelitian oleh Novitasari dan Hidayah (2023) menyatakan bahwa kurangnya media interaktif membuat siswa cepat bosan dan tidak fokus dalam menggambar. Oleh sebab itu, dibutuhkan media baru yang lebih kontekstual dan interaktif, seperti *Periscope Grid*, yang memadukan pembelajaran manual dengan teknologi digital berbasis *hybrid learning*.

Pembelajaran gambar dua dimensi di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar keterampilan visual dan estetika siswa. Aktivitas menggambar bukan hanya latihan motorik, melainkan sarana komunikasi dan refleksi diri anak terhadap lingkungannya. Akan tetapi, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep perspektif dan proporsi dalam gambar, yang menyebabkan hasil karya tampak datar dan kurang proporsional. Hasil studi oleh Dewi & Prasetya (2022) menunjukkan bahwa siswa SD sering mengalami kesulitan dalam menentukan ukuran dan jarak antar objek karena belum memahami konsep ruang secara visual. Sementara itu, Rahmawati & Noor (2023) menambahkan bahwa media visual yang sistematis, seperti *grid* atau panduan garis bantu, membantu anak mengembangkan persepsi spasial lebih baik. Dengan demikian, media *Periscope Grid* hadir sebagai solusi untuk membantu siswa memahami hubungan antara objek, jarak pandang, dan proporsi secara konkret melalui pendekatan visual yang mudah dipahami.

Meskipun perkembangan teknologi telah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran seni di jenjang menengah, penelitian terkait penggunaan media *hybrid learning* pada jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Sebagian besar guru seni di SD masih berfokus pada hasil akhir karya, bukan pada proses kreatif dan reflektif yang seharusnya menjadi inti pembelajaran seni. Penelitian oleh Zuhro et al. (2025) mengidentifikasi adanya kesenjangan penelitian dalam bidang pendidikan seni dasar, khususnya terkait integrasi teknologi dan literasi visual. Hal ini

diperkuat oleh temuan Lauss (2024) yang menegaskan bahwa guru perlu beralih dari pembelajaran berbasis produk menuju pembelajaran berbasis proses dengan dukungan media kontekstual. Dalam konteks ini, *Periscope Grid* berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu menggambar, tetapi juga sebagai media pembelajaran reflektif yang menghubungkan antara pengalaman nyata dan lingkungan digital.

Media *Periscope Grid* memiliki karakteristik unik karena menggabungkan dua pendekatan pembelajaran: manual dan digital. Secara fisik, media ini berupa bingkai transparan bergaris *grid* yang membantu siswa mengamati dan meniru objek dengan proporsi dan perspektif yang tepat. Sementara secara digital, media ini dilengkapi dengan kode QR yang terhubung ke video tutorial, galeri karya siswa, serta panduan refleksi pembelajaran. Inovasi ini sejalan dengan penelitian oleh Yonisa (2025), yang menemukan bahwa pembelajaran seni berbasis *hybrid learning* meningkatkan keterlibatan siswa karena memadukan aktivitas praktis dengan interaksi digital. Senada dengan itu, Wang (2023) menegaskan bahwa teknologi digital dalam pendidikan seni mampu memperluas ruang eksplorasi anak terhadap ide, warna, dan simbol visual tanpa menghilangkan nilai orisinalitas. Oleh karena itu, integrasi media *Periscope Grid* diharapkan dapat menjembatani antara keterampilan manual dan literasi digital siswa dalam pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media inovatif *Periscope Grid* berbasis *hybrid learning* merupakan langkah strategis untuk memperkaya pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Media ini tidak hanya mempermudah siswa memahami perspektif dan proporsi dalam gambar dua dimensi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kreatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses, pengalaman, serta hasil pembelajaran menggunakan *Periscope Grid* di kelas seni rupa. Dengan mengamati penerapan media secara langsung, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran seni serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru SD dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dalam pendahuluan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: pertama, bagaimana penerapan media inovatif *Periscope Grid* berbasis *hybrid learning* dalam pembelajaran gambar dua dimensi di sekolah dasar? Kedua, bagaimana media *Periscope Grid* membantu siswa memahami konsep perspektif dan proporsi dalam menggambar objek dua dimensi? Ketiga, bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran seni rupa menggunakan media *Periscope Grid* yang memadukan pembelajaran manual dan digital?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media inovatif *Periscope Grid* berbasis *hybrid learning* dalam pembelajaran gambar dua dimensi di sekolah dasar, menganalisis manfaat media *Periscope Grid* dalam membantu siswa memahami perspektif dan proporsi gambar dua dimensi secara konkret, serta mengidentifikasi respon siswa terhadap penggunaan media *Periscope Grid* sebagai sarana pembelajaran seni rupa yang interaktif dan kontekstual.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan hasil pembelajaran menggunakan media *Periscope Grid* dalam konteks pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami pengalaman belajar siswa dan guru secara naturalistik tanpa manipulasi variabel (Creswell, 2023). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran seni rupa bertema gambar dua dimensi dengan media *Periscope Grid*. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu memilih siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan variasi kemampuan menggambar (Miles et al., 2022).

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama: (1) observasi kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengamati penggunaan media *Periscope Grid* secara langsung; (2) wawancara terbatas dengan guru dan beberapa siswa untuk mengetahui persepsi serta respon mereka terhadap media; dan (3) dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya siswa. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles & Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2022). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar interpretasi peneliti bersifat objektif dan dapat dipertanggungjawabkan (Sugiyono, 2022).

Pendekatan kualitatif ini relevan untuk penelitian seni rupa karena mampu menangkap proses kreatif, interaksi sosial, dan dimensi ekspresif siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang utuh tentang bagaimana media *Periscope Grid* berkontribusi terhadap pengembangan literasi visual, pemahaman perspektif, serta pengalaman belajar berbasis *hybrid learning* di sekolah dasar (Forslind, 2024; Yonisa, 2025).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media *Periscope Grid* dalam pembelajaran gambar dua dimensi dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu orientasi, eksplorasi, dan kreasi. Pada tahap orientasi, guru memperkenalkan media kepada siswa melalui demonstrasi langsung dan pemutaran video tutorial yang diakses melalui kode QR di bagian bawah bingkai. Siswa tampak antusias karena media ini berbeda dari alat bantu gambar biasa bingkai transparan bergaris *grid* memungkinkan mereka melihat objek nyata secara proporsional dan memahami jarak antar elemen gambar. Menurut Yonisa (2025), media yang menggabungkan pembelajaran manual dan digital mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa karena memadukan pengalaman nyata dengan stimulasi visual digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih cepat memahami konsep dasar perspektif, terutama dalam membedakan ukuran objek dekat dan jauh. Temuan ini sejalan dengan Rahmawati & Noor (2023) yang menegaskan bahwa panduan visual berbasis *grid* efektif membantu anak memahami proporsi ruang dalam karya dua dimensi.

Tahap eksplorasi dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggambar objek nyata di sekitar kelas menggunakan *Periscope Grid*. Setiap siswa diminta menempatkan bingkai di depan objek tertentu seperti meja, pot bunga, atau jendela lalu menyalin bentuknya ke kertas gambar dengan bantuan garis-garis *grid*. Proses ini menuntut konsentrasi dan ketelitian tinggi, namun siswa menunjukkan ketekunan luar biasa karena merasa tertantang menciptakan karya yang mirip dengan pandangan mata mereka. Guru kemudian mengarahkan mereka menonton video tutorial menggambar perspektif melalui kode QR sebagai panduan tambahan. Aktivitas ini memperlihatkan prinsip *hybrid learning* berjalan efektif kegiatan manual di kelas diperkuat dengan pembelajaran digital di luar kelas. Menurut Handayani (2022), perpaduan tatap muka dan daring dalam pendidikan seni meningkatkan efektivitas belajar karena memberi ruang refleksi mandiri. Hasilnya, siswa mulai mampu menerapkan konsep perspektif satu titik lenyap secara sederhana.

Respon siswa terhadap media *Periscope Grid* umumnya positif. Berdasarkan wawancara dan catatan observasi, sebagian besar siswa merasa media ini menyenangkan dan membuat menggambar jadi lebih mudah. Siswa yang sebelumnya kesulitan menggambar rumah atau jalan dengan ukuran proporsional kini menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengatur komposisi ruang. Hal ini menunjukkan bahwa *Periscope Grid* bukan hanya alat bantu teknis, tetapi juga sarana belajar konseptual. Hasil serupa ditemukan oleh Kurniawati (2022), yang menjelaskan bahwa media visual konkret membantu anak usia sekolah dasar memahami konsep bentuk dan jarak secara intuitif. Selain itu, guru mengamati peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mempresentasikan hasil karyanya, karena mereka merasa

memiliki "kendali" atas proses kreatif. Penelitian oleh Putri et al. (2024) juga mendukung bahwa media kontekstual meningkatkan keberanian siswa untuk mengekspresikan gagasan visual secara personal.

Dalam proses pembelajaran, *Periscope Grid* juga mendorong kolaborasi antar siswa. Setelah kegiatan menggambar individu, guru mengajak siswa mengunggah hasil karya mereka ke galeri digital menggunakan tautan yang tertera di kode QR. Siswa kemudian melihat karya teman-teman mereka, memberi komentar positif, dan berdiskusi mengenai teknik perspektif yang digunakan. Aktivitas ini memperluas ruang pembelajaran menjadi lebih sosial dan reflektif. Menurut Forslind (2024), integrasi media digital dalam pendidikan seni membuka ruang bagi interaksi sosial yang memperkaya apresiasi estetika dan empati siswa. Pembelajaran kolaboratif semacam ini juga sejalan dengan semangat profil pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi gotong royong dan kreatif. Siswa belajar tidak hanya membuat karya, tetapi juga memberi umpan balik secara konstruktif, memperkuat kompetensi komunikasi visual dan sosial.

Hasil dokumentasi menunjukkan peningkatan kualitas karya siswa setelah penggunaan *Periscope Grid*. Sebagian besar gambar yang dihasilkan menunjukkan proporsi lebih tepat, kesadaran ruang yang baik, dan komposisi yang seimbang. Warna yang digunakan juga lebih bervariasi dan memiliki nilai ekspresif yang kuat. Fenomena ini menguatkan pandangan Dewi & Suharto (2023) bahwa media pembelajaran yang kontekstual membantu siswa memadukan aspek teknis dan emosional dalam berkarya. Selain itu, siswa menunjukkan kemampuan menginterpretasi objek secara lebih kreatif misalnya dengan mengubah latar belakang atau menambahkan elemen dekoratif. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Periscope Grid* tidak membatasi kreativitas siswa, melainkan menjadi jembatan antara keterampilan teknis dan ekspresi personal. Eisner (2023) menegaskan bahwa seni anak seharusnya menumbuhkan kebebasan berpikir visual, bukan sekadar mengikuti pola kaku guru.

Dari sisi guru, penggunaan *Periscope Grid* membantu proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efisien. Guru merasa lebih mudah menjelaskan konsep perspektif karena siswa dapat melihat langsung contoh visual melalui *grid*. Selain itu, integrasi dengan media digital seperti video tutorial membuat guru tidak perlu memberikan penjelasan berulang, sehingga waktu belajar dapat digunakan untuk kegiatan reflektif. Menurut Prabasiwi (2025), pemanfaatan media digital dalam pembelajaran seni berfungsi sebagai *co-teacher*, yakni pendamping pengajaran yang memperkaya interaksi di kelas. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menuntun proses eksplorasi siswa, bukan satu-satunya sumber pengetahuan. Pendekatan semacam ini juga sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang

menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi kreatif (Kemendikbudristek, 2023).

Implementasi media *Periscope Grid* juga memiliki tantangan. Beberapa siswa memerlukan waktu adaptasi untuk menyesuaikan koordinasi antara melihat melalui *grid* dan menyalin ke kertas gambar. Selain itu, keterbatasan perangkat digital menjadi kendala minor bagi siswa yang tidak memiliki gawai untuk memindai kode QR di rumah. Namun, kendala ini dapat diatasi melalui strategi kolaboratif, misalnya dengan penggunaan perangkat secara bergantian atau sesi menonton bersama di kelas. Menurut Zuhro et al. (2025), keberhasilan pembelajaran berbasis *hybrid* di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh dukungan guru dalam menyediakan alternatif teknis dan emosional bagi siswa. Meskipun demikian, secara umum pembelajaran berjalan lancar dan siswa menunjukkan motivasi tinggi dalam menyelesaikan tugas menggambar. Tantangan ini justru memperkuat pentingnya pelatihan guru agar mampu beradaptasi dengan teknologi sederhana yang relevan dengan konteks sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Periscope Grid* berbasis *hybrid learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman perspektif dan proporsi, sekaligus menumbuhkan keterampilan kolaborasi dan literasi digital siswa. Media ini menjadi contoh konkret penerapan teknologi yang tidak menggantikan peran guru, tetapi memperkaya pengalaman belajar seni rupa. Dengan menggabungkan observasi nyata, eksplorasi manual, dan akses digital, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyeluruh sensorik, emosional, dan reflektif. Hasil ini memperkuat temuan Finale (2025) bahwa pendidikan seni berbasis lingkungan visual dan teknologi mampu menumbuhkan empati estetis serta kesadaran spasial anak. Oleh karena itu, *Periscope Grid* layak dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran seni rupa kontekstual yang menyiapkan peserta didik menjadi kreatif, adaptif, dan berdaya cipta di era digital.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media inovatif *Periscope Grid* berbasis *hybrid learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar dalam menggambar dua dimensi, terutama dalam aspek perspektif dan proporsi. Media ini membantu siswa mengamati objek secara proporsional dengan panduan garis *grid* dan memungkinkan mereka meniru bentuk nyata secara sistematis. Integrasi antara media manual dan digital melalui QR Code membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Siswa menunjukkan peningkatan keterampilan visual serta rasa percaya diri dalam mengekspresikan gagasan melalui karya seni rupa. Guru juga

merasakan manfaat besar karena proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan berpusat pada aktivitas siswa. Selain itu, pembelajaran kolaboratif melalui galeri digital memperkuat nilai-nilai sosial dan apresiatif di antara siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Forslind (2024) bahwa integrasi media visual dan teknologi digital dapat memperkaya proses pembelajaran seni dengan meningkatkan empati visual dan komunikasi estetik. Dengan demikian, *Periscope Grid* terbukti tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai media pendidikan yang memperkuat literasi visual, karakter, serta keterampilan abad ke-21 pada peserta didik sekolah dasar.

Guru sekolah dasar disarankan menggunakan *Periscope Grid* sebagai alternatif media pembelajaran seni rupa yang kontekstual dan menarik. Media ini dapat membantu siswa memahami prinsip perspektif dengan cara yang sederhana dan visual. Guru dapat menggabungkan kegiatan manual di kelas dengan aktivitas digital, seperti menonton video tutorial atau mengunggah karya siswa ke galeri daring. Selain itu, guru sebaiknya memberi ruang kebebasan berekspresi agar siswa tidak hanya meniru, tetapi juga mengembangkan gaya gambar sendiri. Pendekatan seperti ini dapat meningkatkan kemandirian dan minat belajar seni pada siswa.

Sekolah diharapkan memberikan dukungan fasilitas, terutama akses perangkat digital sederhana agar siswa dapat memanfaatkan sepenuhnya fitur QR Code dan galeri karya daring yang terintegrasi dalam *Periscope Grid*. Dukungan tersebut akan memperluas penerapan media *hybrid learning* dalam pembelajaran seni rupa. Untuk peneliti berikutnya, disarankan melakukan penelitian lanjutan dengan metode tindakan kelas atau eksperimen untuk mengukur efektivitas media ini secara kuantitatif. Fokus penelitian dapat diarahkan pada peningkatan kreativitas, hasil belajar, serta sikap apresiatif siswa terhadap karya seni. Dengan penelitian lanjutan, *Periscope Grid* dapat terus dikembangkan menjadi media pembelajaran yang relevan, adaptif, dan inspiratif di lingkungan pendidikan dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, D. (2023). Pembelajaran seni berbasis pengalaman langsung dalam penguatan empati ekologis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni Indonesia*, 8(2), 112–123.
- Creswell, J. W. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Dewi, P., & Suharto, W. (2023). Art education and emotional intelligence in elementary students. *Journal of Elementary Art Education*, 5(1), 31–42.
- Dewi, R., & Prasetya, A. (2022). Pengaruh media visual terhadap kemampuan persepsi spasial anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(3), 145–157.

- Eisner, E. W. (2023). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Finale, A. (2025). Environmental awareness through visual arts education in early childhood. *International Journal of Arts Pedagogy*, 12(1), 25–39.
- Forslind, A. (2024). Children's ideas and creativity in art education: Visual media as an enabler of engagement. *Journal of Art & Design Education*, 43(2), 157–168.
- Handayani, L. (2022). Implementasi blended learning dalam pembelajaran seni di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 11(1), 44–56.
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan pembelajaran paradigma baru Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawati, R. (2022). Pemanfaatan warna sebagai media ekspresi emosi dalam gambar anak sekolah dasar. *Imaginasi: Jurnal Pendidikan Seni*, 9(2), 87–98. <https://doi.org/10.21831/sungging.v1i1.57556>
- Lauss, H. (2024). Integrating arts across curriculum to enhance children's creative learning. *Studies in Educational Innovation*, 15(3), 54–65.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2022). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Novitasari, S., & Hidayah, T. (2023). Efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar seni rupa siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 51–62.
- Prabasiwi, T. (2025). Integrating environmental education in elementary art learning: Visual and moral perspectives. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 55–67.
- Putri, R., Wardani, F., & Nisa, M. (2024). Project-based art learning to improve students' creative process in elementary school. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 14(1), 88–99.
- Rahmawati, I., & Noor, S. (2023). Visual learning media for developing spatial perception in children. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 104–115.
- Rodiansjah, A., & Kurniawati, E. (2023). Implementasi blended learning dalam pembelajaran seni rupa 3 dimensi di SMA. *SOSAINS: Jurnal Sosial dan Sains*, 7(1), 33–41. <https://doi.org/10.5918/jurnalsains.v3i9.1020>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wang, H. (2023). Green imagination: Environmental symbolism in children's art. *Journal of Art Education and Ecology*, 5(2), 77–89.
- Yonisa, D. (2025). Hybrid learning-based art education in primary schools: Student engagement and outcomes. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(1), 21–32.
- Zuhro, A., Andayani, E. T., & Setiawan, D. (2025). Tantangan dan strategi implementasi hybrid learning di sekolah dasar. *Epistema: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 45–58.