



## Pengembangan LKPD Berbasis HOTS Pada Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VI SD Negeri 101845 Sukamakmur Kabupaten Deli Serdang

Emi Sun Leo Barus<sup>1</sup>, Sri Mustika Aulia<sup>2</sup>, Putra Afriadi<sup>3</sup>, Try Wahyu Purnomo<sup>4</sup>, Nur Hudayah<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia

Corresponding Author: ✉ [emisunleo08@gmail.com](mailto:emisunleo08@gmail.com)

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada pembelajaran Seni Rupa materi "Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman" di kelas VI SD Negeri 101845 Sukamakmur Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa serta penggunaan LKPD yang belum mendukung pembelajaran berbasis HOTS dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 101845 Sukamakmur. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis HOTS memperoleh tingkat kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak, tingkat kepraktisan sebesar 94% dengan kategori sangat praktis, dan tingkat keefektifan berdasarkan nilai N-Gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, LKPD berbasis HOTS layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara optimal.

### ARTICLE INFO

*Article history:*  
Received  
20 March 2026  
Revised  
25 April 2026  
Accepted  
10 May 2026

### Key Word

*LKPD, HOTS, Seni Rupa, Anyaman, Pembelajaran.*

### How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a  
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan memiliki peran dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga membentuk keterampilan, sikap, dan kemampuan berpikir yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangan dunia pendidikan saat ini, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif agar mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman.

Perkembangan pendidikan pada era globalisasi menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi agar mampu bersaing dan menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Kemampuan tersebut tidak hanya berupa penguasaan pengetahuan, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara inovatif agar dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan tersebut sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). HOTS merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan sesuatu berdasarkan pengetahuan yang dimiliki siswa. Pembelajaran berbasis HOTS sangat penting diterapkan di sekolah dasar karena dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan kreatif dalam belajar. Dalam pembelajaran berbasis HOTS, siswa tidak hanya diminta menghafal materi, tetapi juga mampu memahami, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Kurikulum Merdeka hadir sebagai salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta memberikan kebebasan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan bermakna. Dalam implementasinya, Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk menggunakan berbagai model, metode, dan bahan ajar yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Namun, kenyataannya proses pembelajaran di sekolah masih banyak yang berpusat pada guru. Siswa lebih sering menerima informasi tanpa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut juga terjadi pada pembelajaran Seni Rupa di SD Negeri 101845 Sukamakmur. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, penggunaan LKPD pada pembelajaran Seni Rupa masih sederhana dan belum berbasis HOTS. LKPD yang digunakan hanya berisi soal-soal latihan sederhana sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa. Melalui pembelajaran Seni Rupa, siswa dapat mengekspresikan ide, perasaan, dan kreativitas mereka melalui berbagai karya seni. Selain itu, pembelajaran Seni Rupa juga dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan motorik, imajinasi, dan apresiasi terhadap karya seni.

Salah satu materi dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas VI adalah materi "Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman". Pembelajaran Seni Rupa materi tersebut sebenarnya memiliki potensi untuk melatih kemampuan berpikir siswa. Melalui kegiatan anyaman, siswa dapat belajar mengenal pola, bentuk, warna, dan

teknik pembuatan karya seni. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah dalam proses pembuatan karya anyaman.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 101845 Sukamakmur, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Seni Rupa. Guru masih menggunakan metode ceramah dan bahan ajar sederhana sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, LKPD yang digunakan belum berbasis HOTS dan hanya berisi soal-soal sederhana yang belum mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang kreatif dalam menghasilkan karya seni.

Rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa terlihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam menganalisis bentuk anyaman, menentukan pola, serta menciptakan karya secara mandiri. Siswa cenderung menunggu arahan guru dan belum mampu mengembangkan ide sendiri dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dan kreatif.

Untuk mendukung pembelajaran tersebut, diperlukan bahan ajar yang mampu membantu siswa berpikir lebih aktif dan kreatif. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan bahan ajar yang berisi petunjuk, materi, dan tugas yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara mandiri maupun kelompok. Penggunaan LKPD berbasis HOTS diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

LKPD berbasis HOTS dapat membantu siswa belajar secara aktif melalui kegiatan yang melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Selain itu, penggunaan LKPD berbasis HOTS juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya LKPD berbasis HOTS, siswa diharapkan mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik serta memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan LKPD berbasis HOTS juga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena LKPD dirancang dengan tampilan menarik dan kegiatan pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis HOTS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. LKPD berbasis HOTS juga dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu menyelesaikan masalah secara mandiri. Penelitian yang dilakukan oleh Teti dan Handur Ghullman menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis HOTS dapat membantu siswa sekolah dasar meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Selain itu,

penelitian oleh Handayani dkk. Juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis HOTS mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis HOTS pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman di Kelas VI SD Negeri 101845 Sukamakmur Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2025/2026”. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan LKPD berbasis HOTS pada pembelajaran Seni Rupa di kelas VI sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD berbasis HOTS pada pembelajaran Seni Rupa materi “Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman”.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap pertama yaitu *Analysis* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas VI untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan penggunaan LKPD pada mata pelajaran Seni Rupa.

Tahap kedua yaitu *Design* dilakukan dengan merancang LKPD berbasis HOTS sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Peneliti menyusun materi, menentukan tujuan pembelajaran, membuat desain tampilan LKPD, dan menyusun soal-soal berbasis HOTS.

Tahap ketiga yaitu *Development* dilakukan dengan mengembangkan LKPD yang telah dirancang sebelumnya. LKPD kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat yaitu *Implementation* dilakukan dengan mengujicobakan LKPD kepada siswa kelas VI SD Negeri 101845 Sukamakmur. Pada tahap ini siswa menggunakan LKPD dalam proses pembelajaran Seni Rupa.

Tahap terakhir yaitu *Evaluation* dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan LKPD yang dikembangkan. Kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan siswa, sedangkan keefektifan diperoleh melalui hasil pretest dan posttest siswa.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 101845 Sukamakmur Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil tes siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara selama proses penelitian berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut diperoleh melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli desain sebelum LKPD digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah LKPD yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar serta sesuai dengan tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

Ahli materi menyatakan bahwa isi materi dalam LKPD sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi "Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman". Materi yang disajikan dianggap mampu membantu siswa memahami konsep dasar anyaman serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam LKPD juga dinilai sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Ahli desain juga memberikan penilaian yang sangat baik terhadap LKPD yang dikembangkan. Tampilan LKPD dinilai menarik karena menggunakan kombinasi warna, gambar, dan tata letak yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan gambar pada LKPD membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Penyusunan kegiatan pembelajaran dalam LKPD juga dinilai sudah sesuai dengan indikator HOTS karena melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

LKPD berbasis HOTS yang dikembangkan memuat berbagai kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya diminta menjawab soal sederhana, tetapi juga diminta mengamati gambar anyaman, menganalisis pola, membandingkan bentuk anyaman, serta menciptakan desain anyaman sederhana sesuai kreativitas masing-masing. Dengan adanya kegiatan tersebut, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara lebih optimal.

Setelah melalui tahap validasi dan revisi, LKPD kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VI SD Negeri 101845 Sukamakmur. Pada tahap implementasi, pembelajaran dilaksanakan menggunakan LKPD berbasis HOTS pada materi “Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman”. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan cara penggunaan LKPD. Selanjutnya, siswa diminta membaca petunjuk dan mengerjakan kegiatan yang terdapat dalam LKPD secara berkelompok maupun individu.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Siswa menunjukkan minat yang tinggi saat mengamati contoh anyaman dan mengerjakan tugas dalam LKPD. Mereka terlihat lebih berani bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan serta aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan LKPD berbasis HOTS juga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Melalui kegiatan mengamati, menganalisis, dan membuat karya anyaman, siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan praktik secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil respon guru dan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa LKPD mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif. LKPD juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih terarah dan aktif. Guru merasa bahwa penggunaan LKPD berbasis HOTS dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Seni Rupa.

Siswa juga memberikan respon positif terhadap penggunaan LKPD berbasis HOTS. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa LKPD memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Penggunaan warna dan gambar membuat siswa lebih tertarik dalam belajar. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam LKPD membuat siswa merasa senang karena mereka dapat belajar sambil praktik membuat karya seni anyaman.

Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis HOTS mampu meningkatkan keaktifan siswa. Sebagian besar siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, berani mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya. Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis HOTS tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi siswa.

Selain itu, penggunaan LKPD berbasis HOTS juga membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya anyaman. Siswa mampu menciptakan bentuk dan pola anyaman sederhana sesuai ide dan kreativitas masing-masing. Sebelumnya,

siswa cenderung hanya mengikuti contoh yang diberikan guru tanpa mengembangkan ide sendiri. Namun setelah menggunakan LKPD berbasis HOTS, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengembangkan kreativitas mereka.

Keefektifan LKPD berbasis HOTS dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis HOTS mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Seni Rupa materi anyaman. Sebelum menggunakan LKPD, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang aktif dalam pembelajaran. Setelah menggunakan LKPD berbasis HOTS, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami konsep anyaman, mengenali pola, serta membuat karya anyaman sederhana. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dilakukan melalui kegiatan yang menarik dan melibatkan siswa secara langsung. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Pembelajaran menggunakan LKPD berbasis HOTS memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teori, tetapi juga memperoleh pengalaman praktik yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Kegiatan praktik membuat anyaman membantu siswa melatih keterampilan motorik, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis HOTS sangat penting diterapkan di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Seni Rupa. Pembelajaran berbasis HOTS mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sejak dini. Selain itu, pembelajaran berbasis HOTS juga dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa LKPD berbasis HOTS mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Teti dan Handur Ghullman menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis HOTS dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Selain itu, penelitian oleh Handayani dkk. Juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis HOTS mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Dengan demikian, penggunaan LKPD berbasis HOTS dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Seni Rupa. LKPD berbasis HOTS tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, keaktifan, dan hasil belajar siswa secara optimal. Oleh

karena itu, LKPD berbasis HOTS layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis HOTS pada pembelajaran Seni Rupa materi "Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman" di kelas VI SD Negeri 101845 Sukamakmur dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan tingkat keefektifan berdasarkan hasil N-Gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi.

Penggunaan LKPD berbasis HOTS mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta membantu siswa lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Seni Rupa. Dengan demikian, LKPD berbasis HOTS dapat digunakan sebagai bahan ajar yang efektif untuk mendukung pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aida, S. M., Gutama, A., & Nita, C. I. R. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Seni Rupa pada Kurikulum Merdeka di Kelas II Sekolah Dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(8), 521-536.
- Al-Tabany. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ambarrulan, F., Yulaini, E., & Laksana, R. B. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Hasil Belajar Seni Rupa dalam Kurikulum Merdeka di SD Negeri 35 Banyuasin III. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Arikunto, Suharsimi. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asma, Nur. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar Lampung. *Skripsi*. Universitas Bandar Lampung.
- Asmaranti, dkk. (2021). Desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Pendidikan Karakter. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aura, F., & Fathurrahman, M. (2026). Implementasi Strategi Pembelajaran Seni Budaya dalam Kurikulum Merdeka pada Siswa Kelas III SDN Temukerep Brebes. *Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

- Budiarta, Kustoro, et al. Potret Pembelajaran Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS) di Sekolah Dasar Kota Medan. *Jurnal Pembangunan Perkotaan*, Vol. 6.
- Dharmawan, Y. (2021). *Pendidikan Seni Rupa untuk Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Farrington, C. A., et al. (2019). *Arts Education and Social-Emotional Learning: A Review of the Evidence*. Chicago: UChicago Consortium.
- Handayani, Y., Asia, E., & Hidayat, S. (2023). Peningkatan Kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) melalui Project-Based Learning (PjBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1).
- Helmawati. (2019). *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Henra & Siti. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh. *Genta Mulia*, 9(2), 56–70.
- Hidayat, Isnu. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Jakarta: Diva Press.
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *YASIN*, 3(4), 640–649.
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Panduan Guru Seni Rupa SD Kelas VI Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). *Seni Rupa dan Keterampilan untuk SD Kelas VI (Buku Siswa Kurikulum Merdeka)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka dan Capaian Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2023). *Instrumen Evaluasi Buku Teks Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Majid, Abdul. (2020). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, G. K., Kurniawan, E. Y., & Sumadiningrat. (2025). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Rupa sebagai Implementasi Konsep Merdeka Belajar Siswa Kelas III SDN Kunciran 9 Kota Tangerang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Prastowo, Andi. (2020). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Diva Press.
- Putra, I. P. S. A., Suartini, L., & Budiarta, I. G. M. (2024). Penerapan Bahan Ajar Seni Rupa Kelas VII dengan Teknik Chromebook pada Kurikulum Merdeka Belajar di SMP N 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(1).

- Putri, S. R., & Wikarya, Y. (2025). Analisis Pelaksanaan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Seni Rupa Fase D Kelas IX di SMP Negeri 16 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*.
- Rohidi, T. R. (2021). *Seni dan Pendidikan Seni: Konsep dan Aplikasinya di Sekolah Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Samaniego, M. (2024). Creative Thinking in Art and Design Education. *Education Sciences*, 14(6), 459–472.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Jakarta: Tira Smart.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, R. (2020). Metode Pembelajaran Anyaman di Sekolah Dasar. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 5(1), 23–31.
- Suyanto, A. (2023). Pembelajaran HOTS dalam Pendidikan Seni di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Kreatif*, 11(2), 120–134.
- Teti & Handur Ghullman. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis HOTS Berdasarkan Taksonomi Bloom di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 45–58.
- Trianto. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triyono., & Maulidiawati. (2025). Analisis Pembelajaran Seni Rupa Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas 1 SDN Jatimulyo. *JS (Jurnal Sekolah)*, 9(4), 803–809.
- Ummah, S., & Nadlir, N. (2024). Implementasi Pembelajaran Seni Tari pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 22(2), 142–149.
- Widana, I. W. (2020). *Modul Penyusunan Soal HOTS*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Kemendikbud.
- Widodo, A. (2021). Eksplorasi Anyaman sebagai Media Pembelajaran Seni di SD. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Seni*, 9(3), 88–96.
- Win, A., Suartini, L., & Sutrisno, L. B. (2024). Pembelajaran Seni Rupa dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus di SDN 1 Sudaji). *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(1), 14–26.