

Pendampingan Guru dalam Pengembangan E-Learning Berbasis OBE untuk Pembelajaran Seni Musik di Kelas IV SDN 10 Kabupaten Buton Tengah

Ridwan Ardi^{1*}

¹² Universitas Sulawesi Tenggara

*Corresponding author. : ridwan.ardi15@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Teacher Mentoring,
E-Learning,
Outcome-Based
Education,
Music Arts,
Elementary School

ABSTRACT

21st-century learning requires teachers to integrate digital technology and learning approaches oriented toward student competency achievement. One relevant approach is Outcome-Based Education (OBE), which focuses the learning process on measurable and meaningful learning outcomes. In the context of Music Arts learning in elementary schools, integrating OBE with e-learning is crucial because music learning requires audio-visual media and practice-based activities. However, observations at SDN 10, Central Buton Regency, indicate that teachers still face challenges in designing OBE-based Music Arts learning and optimally utilizing e-learning. This community service activity aims to improve teachers' capacity in designing, implementing, and evaluating OBE-based Music Arts learning through an e-learning platform. The method used is a participatory mentoring approach, which includes needs analysis, training and workshops, digital material development, implementation support, and monitoring and evaluation. The results of the activity indicate a significant increase in teacher competency in formulating OBE-based learning outcomes, developing teaching modules, developing e-learning media, and implementing performance-based assessments. Teachers successfully developed digital content in the form of videos, audio, and interactive worksheets that were uploaded to the school's e-learning platform. The implementation of this learning in the classroom demonstrated increased student activity, creativity, and engagement in the music project. Thus, teacher mentoring in the development of OBE-based e-learning has proven effective in improving the quality of Music Arts learning in fourth-grade students at SDN 10, Central Buton Regency. The integration of OBE and e-learning provides a more meaningful, creative, and relevant learning experience to meet the demands of 21st-century education.



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

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi siswa. Perkembangan e-learning membuka peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan bermakna. Ariesta (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media e-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena memberi ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya. Dalam konteks sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Seni Musik, pemanfaatan teknologi menjadi sangat penting karena pembelajaran musik membutuhkan media audio-visual yang mendukung proses eksplorasi bunyi, ritme, dan ekspresi. Oleh karena itu, guru dituntut mampu merancang pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya menarik, tetapi juga terarah pada capaian hasil belajar yang jelas.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tuntutan tersebut adalah Outcome-Based Education (OBE). OBE menekankan bahwa seluruh proses pembelajaran harus diarahkan pada capaian hasil belajar yang terukur dan bermakna bagi siswa. Handayani dan Wiguna (2024) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran berbasis OBE terbukti mampu meningkatkan hasil belajar karena guru merancang kegiatan yang secara langsung mengarah pada kompetensi yang ingin dicapai. Dalam pembelajaran Seni Musik, pendekatan OBE mendorong guru untuk merumuskan capaian seperti kemampuan bernyanyi dengan intonasi tepat, memainkan alat musik sederhana, serta menampilkan karya musikal. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berfokus pada penyampaian materi semata, tetapi pada performa dan keterampilan nyata yang dimiliki siswa.

Pengembangan e-learning yang selaras dengan OBE membutuhkan desain pembelajaran yang matang. Efendi et.al (2023) menegaskan bahwa pembelajaran seni berbasis e-learning akan efektif jika guru mampu mengintegrasikan konten, aktivitas, dan asesmen secara terpadu. Dalam pembelajaran Seni Musik, platform digital dapat memuat video tutorial, audio contoh lagu, lembar kerja interaktif, serta tugas proyek. Namun, tanpa kerangka OBE, penggunaan teknologi sering kali hanya menjadi pelengkap, bukan alat utama untuk mencapai kompetensi siswa. Oleh karena itu, integrasi OBE dan e-learning menjadi kunci agar pembelajaran Seni Musik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berdampak pada peningkatan kemampuan musikal siswa.

Hasil observasi awal di SDN 10 Kabupaten Buton Tengah menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Musik masih didominasi metode konvensional. Guru cenderung

menggunakan buku teks dan penjelasan lisan, dengan pemanfaatan media digital yang masih terbatas. Kondisi ini sejalan dengan temuan Efendi, Murlina, dan Setiawan (2021) yang menyatakan bahwa inovasi pembelajaran seni berbasis teknologi di tingkat dasar masih belum optimal karena keterbatasan kompetensi digital guru. Akibatnya, siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang variatif dan kontekstual. Padahal, pembelajaran musik seharusnya memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berkreasi, dan menampilkan karya secara aktif.

Pendampingan guru menjadi strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis e-learning dan OBE. Sampe et.al (2025) menjelaskan bahwa pendampingan guru mampu meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional melalui proses bimbingan, praktik, dan refleksi berkelanjutan. Dalam konteks pengembangan e-learning berbasis OBE, pendampingan tidak hanya berupa pelatihan teknis, tetapi juga pembinaan dalam merumuskan capaian pembelajaran, merancang aktivitas musik berbasis proyek, dan menyusun asesmen kinerja. Dengan pendampingan yang terarah, guru diharapkan mampu menjadi perancang pembelajaran digital yang kreatif dan berorientasi pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran Seni Musik juga memiliki peran penting dalam membentuk kreativitas dan karakter siswa. Maharani dan Desyandri (2024) menunjukkan bahwa e-modul ansambel musik berbasis Project Based Learning mampu meningkatkan keterlibatan dan keterampilan musikal siswa sekolah dasar. Jika dikaitkan dengan pendekatan OBE, maka hasil belajar tidak hanya diukur dari penguasaan teori, tetapi juga dari kemampuan siswa menghasilkan karya musik secara autentik. Melalui e-learning berbasis OBE, guru dapat merancang proyek seperti membuat video bernyanyi, memainkan alat musik tradisional, atau mencipta lagu sederhana. Aktivitas ini mendorong siswa belajar aktif, mandiri, dan percaya diri dalam mengekspresikan diri melalui musik.

Integrasi OBE dan e-learning juga sejalan dengan tren pembelajaran berbasis masalah dan proyek. Zulfa et.al (2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis OBE yang dipadukan dengan model inovatif mampu meningkatkan literasi dan kemampuan berpikir siswa. Dalam pembelajaran Seni Musik, pendekatan berbasis proyek memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman nyata, bukan sekadar latihan rutin. Guru yang didampingi secara sistematis akan lebih mudah merancang pembelajaran yang menantang, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi e-learning berbasis OBE di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Seni Musik di kelas IV SD membutuhkan pendekatan yang sistematis, berorientasi pada hasil belajar, dan didukung oleh teknologi digital. OBE memberikan kerangka yang jelas dalam merumuskan capaian pembelajaran, sedangkan e-learning menyediakan sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang interaktif dan fleksibel. Namun, keberhasilan integrasi keduanya sangat bergantung pada kesiapan dan kompetensi guru. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru SDN 10 Kabupaten Buton Tengah dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran Seni Musik berbasis OBE melalui platform e-learning, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, kreatif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

2. METODE PELAKSANAAN

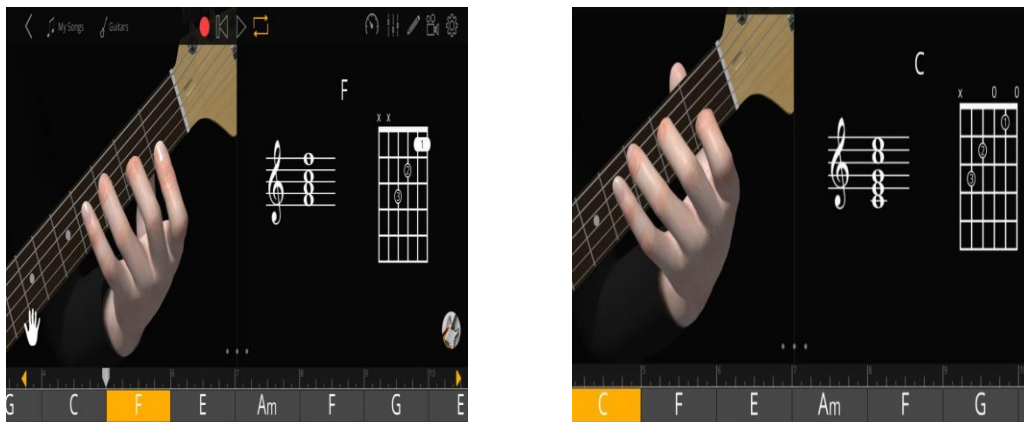
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN 10 Kabupaten Buton Tengah dengan sasaran utama guru kelas IV dan guru mata pelajaran Seni Budaya. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode partisipatif dengan pendekatan pendampingan (mentoring). Pendampingan dipilih karena menekankan pada proses bimbingan yang berkelanjutan, kolaboratif, dan reflektif antara tim pelaksana dan guru mitra. Pendekatan ini memungkinkan guru terlibat secara aktif dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi pembelajaran berbasis e-learning dan Outcome-Based Education (OBE).

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan (needs assessment). Pada tahap ini dilakukan observasi kelas, wawancara dengan guru, dan studi dokumen perangkat pembelajaran untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran Seni Musik di kelas IV. Fokus analisis diarahkan pada pemahaman guru tentang OBE, pemanfaatan e-learning, serta kendala yang dihadapi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional dan belum optimal dalam merumuskan capaian pembelajaran berbasis OBE serta memanfaatkan platform e-learning.

Tahap kedua adalah perancangan program pendampingan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang meliputi: (1) pengenalan konsep OBE dan perumusan capaian pembelajaran Seni Musik, (2) desain pembelajaran berbasis e-learning, (3) pengembangan materi digital (video, audio, e-modul), serta (4) penyusunan asesmen berbasis kinerja. Modul ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD dan konteks pembelajaran Seni Musik. Selain itu, dipilih platform e-

learning yang mudah diakses oleh guru dan siswa, seperti Google Classroom atau Learning Management System (LMS) sekolah.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan dan workshop. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk lokakarya interaktif yang memadukan penyampaian materi, diskusi, dan praktik langsung. Guru dilatih merumuskan capaian pembelajaran berbasis OBE, menyusun RPP atau modul ajar, serta mengunggah materi ke dalam platform e-learning. Pada tahap ini, guru juga dibimbing untuk membuat konten pembelajaran Seni Musik berupa video pembelajaran, audio lagu, dan lembar kerja interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Kunci Alat Musik Gitar

Tahap keempat adalah pendampingan implementasi di kelas. Setelah guru menyusun perangkat dan materi e-learning, tim pengabdian mendampingi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran Seni Musik berbasis OBE di kelas IV. Pendampingan dilakukan melalui observasi pembelajaran, pemberian umpan balik, dan refleksi bersama guru. Guru dibantu dalam mengelola kelas digital, memfasilitasi aktivitas proyek musik siswa, serta melakukan penilaian kinerja siswa berdasarkan rubrik yang telah disusun.



Gambar 2. Pendampingan Siswa

Tahap kelima adalah monitoring dan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan pendampingan terhadap peningkatan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran. Instrumen evaluasi meliputi angket respon guru, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta analisis hasil belajar dan produk musik siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan e-learning berbasis OBE.

Tahap terakhir adalah refleksi dan tindak lanjut. Pada tahap ini dilakukan diskusi reflektif bersama guru mitra untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, dan peluang pengembangan lebih lanjut. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar penyusunan rekomendasi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis OBE dan e-learning secara berkelanjutan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak berhenti pada pelatihan semata, tetapi mendorong terjadinya perubahan praktik pembelajaran secara nyata di SDN 10 Kabupaten Buton Tengah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diperoleh melalui empat tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan dan workshop, pengembangan materi e-learning, serta implementasi, monitoring, dan evaluasi. Setiap tahapan memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan kompetensi guru SDN 10 Kabupaten Buton Tengah dalam mengembangkan pembelajaran Seni Musik berbasis Outcome Based Education (OBE) dan e-learning.

a. Hasil Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru kelas IV SDN 10 Kabupaten Buton Tengah. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memahami secara mendalam konsep Outcome Based Education (OBE), khususnya dalam merumuskan capaian pembelajaran yang terukur dan berbasis kinerja. Guru cenderung menggunakan tujuan pembelajaran yang bersifat umum dan belum mengarah pada kompetensi nyata yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran Seni Musik.

Selain itu, pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran Seni Musik masih sangat terbatas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan praktik menyanyi sederhana tanpa dukungan media digital yang terstruktur. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang variatif dan belum mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang

beragam. Guru juga mengaku belum terbiasa menggunakan platform digital sebagai sarana pembelajaran musik.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Aspek yang Dianalisis	Temuan Utama
Pemahaman OBE	Rendah, belum mampu merumuskan CPL berbasis kinerja
Perencanaan Pembelajaran Musik	Masih konvensional, tujuan belum terukur
Pemanfaatan E-learning	Sangat minim
Media Pembelajaran Seni Musik	Terbatas pada buku dan latihan lisan
Asesmen Kinerja	Belum menggunakan rubrik penilaian

b. Hasil Tahap Pelatihan dan Workshop

Pada tahap pelatihan, guru diberikan materi tentang konsep dasar Outcome Based Education (OBE), perumusan capaian pembelajaran, penyusunan modul ajar berbasis OBE, serta pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran Seni Musik. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman guru terhadap pentingnya merancang pembelajaran yang berorientasi pada hasil belajar siswa.

Guru mulai mampu menyusun capaian pembelajaran Seni Musik yang lebih spesifik, seperti kemampuan bernyanyi dengan intonasi dan ritme yang tepat, memainkan alat musik sederhana secara berkelompok, serta menampilkan karya musik dalam bentuk pertunjukan mini. Selain itu, guru juga mampu menyusun modul ajar yang memuat keterkaitan antara tujuan, aktivitas, dan asesmen berbasis kinerja.

Tabel 2. Peningkatan Kompetensi Guru Setelah Pelatihan

Aspek Kompetensi	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
Pemahaman konsep OBE	Rendah	Baik
Penyusunan capaian pembelajaran	Umum	Spesifik & terukur
Penyusunan modul ajar OBE	Belum mampu	Mampu
Pemahaman e-learning	Minim	Baik
Penggunaan asesmen kinerja	Tidak ada	Mulai diterapkan

c. Hasil Tahap Pengembangan Materi E-Learning

Pada tahap pengembangan materi digital, guru didampingi untuk menyusun konten e-learning yang relevan dengan pembelajaran Seni Musik kelas IV. Guru berhasil mengembangkan berbagai jenis media, seperti video pembelajaran bernyanyi, audio lagu

anak, lembar kerja interaktif, serta contoh proyek musik sederhana. Konten ini kemudian diunggah ke platform e-learning sekolah sehingga dapat diakses oleh siswa kapan saja.

Guru juga mulai mampu mengelola kelas digital, mengatur jadwal tugas, memberikan umpan balik secara daring, serta memonitor keaktifan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu membuat konten, tetapi juga mengelola pembelajaran Seni Musik secara digital dan terstruktur.

Tabel 3. Produk E-Learning yang Dihasilkan

Jenis Media Digital	Jumlah	Keterangan
Video pembelajaran	5	Materi vokal & ritme dasar
Audio lagu	6	Lagu anak & lagu daerah
Lembar kerja interaktif	4	Latihan ritme & refleksi
Rubrik penilaian	3	Asesmen kinerja individu & kelompok

d. Hasil Tahap Implementasi, Monitoring, dan Evaluasi

Pada tahap implementasi di kelas, pembelajaran Seni Musik berbasis OBE dan e-learning berjalan lebih interaktif dan bermakna. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan, terutama saat mengerjakan proyek musik seperti membuat video bernyanyi, memainkan alat musik sederhana, dan menampilkan karya secara berkelompok. Guru juga mulai menggunakan rubrik penilaian kinerja untuk menilai hasil belajar siswa secara objektif dan transparan.

Monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis OBE meningkat secara signifikan. Keterlibatan siswa juga mengalami peningkatan, terlihat dari keaktifan dalam diskusi, praktik, serta penyelesaian proyek musik. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi lebih berorientasi pada aktivitas dan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Dampak Implementasi Pembelajaran OBE Berbasis E-Learning

Indikator	Sebelum Program	Setelah Program
Keaktifan siswa	Rendah	Tinggi
Variasi metode pembelajaran	Terbatas	Beragam
Penggunaan media digital	Hampir tidak ada	Intensif
Asesmen berbasis kinerja	Tidak ada	Diterapkan
Kualitas hasil belajar musik	Cukup	Baik–Sangat Baik

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pendampingan guru efektif dalam meningkatkan kemampuan merancang pembelajaran Seni Musik berbasis OBE dan e-learning. Guru menjadi lebih terarah dalam menyusun capaian pembelajaran, aktivitas, serta asesmen yang sesuai dengan kompetensi siswa. Temuan ini sejalan dengan Citrawati (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan model Outcome-Based Education dalam Kurikulum Merdeka mampu mendorong kreativitas dan ketercapaian kompetensi siswa karena guru fokus pada hasil belajar yang nyata dan terukur. Dalam konteks Seni Musik, OBE membantu guru menempatkan keterampilan musikal seperti bernyanyi, bermain alat musik, dan mengekspresikan diri sebagai tujuan utama pembelajaran, bukan sekadar penguasaan teori. Dengan demikian, pendampingan ini memperkuat peran guru sebagai perancang pembelajaran yang berorientasi pada performa siswa.

Keberhasilan guru dalam mengembangkan materi digital berupa video, audio, dan modul interaktif mendukung temuan Ayu et.al (2024) yang menyatakan bahwa e-modul interaktif dalam pendidikan seni dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Media digital yang memuat unsur visual dan audio sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran Seni Musik. Dalam kegiatan ini, siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena dapat belajar melalui contoh lagu, iringan musik, dan video praktik. Hal ini menunjukkan bahwa e-learning tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media utama untuk membangun pengalaman belajar musikal yang bermakna dan kontekstual.

Penerapan proyek musik dalam e-learning, seperti pembuatan video bernyanyi dan memainkan alat musik sederhana, juga sejalan dengan temuan Suryanto dan Sabri (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran seni musik berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa sekolah dasar. Proyek memberi ruang kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga memproduksi karya musik sendiri. Hal ini berdampak pada meningkatnya kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, serta keberanian menampilkan hasil karya. Dengan demikian, integrasi e-learning dan pembelajaran proyek menjadi strategi yang efektif dalam pengembangan kompetensi seni musik di SD.

Dari sisi perencanaan pembelajaran, hasil kegiatan ini mendukung penelitian Maulana Siregar et.al (2023) yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran berorientasi OBE mampu membantu guru menyusun pembelajaran secara sistematis dan terarah. Selain itu, Maulana Siregar et al. (2024) juga menegaskan bahwa OBE berbasis

literasi baru mendorong guru untuk merancang pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam kegiatan pengabdian ini, guru mulai menyusun modul ajar Seni Musik yang memuat tujuan, aktivitas, dan rubrik asesmen kinerja yang jelas. Hal ini memperkuat kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Keberhasilan pengembangan media interaktif juga sejalan dengan temuan Adawiyah et.al (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD. Dalam konteks Seni Musik, penggunaan media digital seperti video dan e-modul membantu siswa memahami konsep musikal secara konkret. Selain itu, temuan ini juga diperkuat oleh Choirah et.al (2024) yang menunjukkan bahwa media visual dan berbasis masalah mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dengan demikian, e-learning berbasis OBE menjadi pendekatan yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Musik di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan guru dalam pengembangan e-learning berbasis OBE tidak hanya meningkatkan kompetensi pedagogik guru, tetapi juga berdampak nyata pada kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Guru menjadi lebih profesional dalam merancang pembelajaran yang kreatif, terukur, dan berorientasi pada hasil belajar. Sementara itu, siswa memperoleh pengalaman belajar Seni Musik yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini membuktikan bahwa integrasi OBE dan e-learning merupakan strategi yang tepat untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 di SDN 10 Kabupaten Buton Tengah.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pendampingan guru dalam pengembangan e-learning berbasis Outcome-Based Education (OBE) mampu meningkatkan kompetensi guru serta kualitas pembelajaran Seni Musik di kelas IV SDN 10 Kabupaten Buton Tengah. Guru menjadi lebih terarah dalam merumuskan capaian pembelajaran, menyusun modul ajar, mengembangkan media digital, serta menerapkan asesmen berbasis kinerja. Sementara itu, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, kreativitas, dan keterlibatan dalam pembelajaran melalui proyek musik berbasis e-learning. Oleh karena itu, integrasi OBE dan e-learning perlu terus dikembangkan secara berkelanjutan sebagai strategi pembelajaran yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

5. REFERENSI

- Adawiyah, E. R., Winarno, A., & Onia, S. I. (2024). Effectiveness of interactive learning media development based on Articulate Storyline 3 in elementary school education. *EDUCARE Journal of Primary Education*, 5(2), 105–122. <https://doi.org/10.35719/educare.v5i2.253>
- Ariesta, F. W. (2024). Effectiveness of e-learning media to improve learning outcomes natural science in primary schools. *Journal of Education Research and Evaluation*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/jere.v3i2.17203>
- Ayu, A. M. S., Ferdian, R., Pratama, O. Y., Efendi, N., & Dhari, B. W. (2024). Interactive e-modules for arts education: Improving comprehension and engagement in Nusantara music courses. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.86881>
- Choirah, L. Z., Renaningtyas, P. C., Sudarti, S., & Wuryaningrum, R. (2024). Improving student learning outcomes through implementation diorama media based on problem-based learning. *EDUCARE Journal of Primary Education*, 5(1), 61–74. <https://doi.org/10.35719/educare.v5i1.268>
- Citrawati, T. (2025). Pengaruh model pembelajaran Outcome-Based Education dalam Kurikulum Merdeka terhadap pengembangan kreativitas siswa SD kelas VI pada pelajaran Bahasa Indonesia. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.21831/jpit.v>
- Efendi, R. R., Murlina, M., & Setiawan, A. (2021). Inovasi pembelajaran seni berbasis mobile learning bagi mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5783–5792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1741>
- Efendi, R. R., Murlina, M., & Setiawan, A. (2023). Pembelajaran seni berbasis e-learning di era digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*.
- Handayani, N. N. L., & Wiguna, K. W. (2024). Learning tools based on Outcome Based Education to improve student learning outcomes. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 134–142. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.69235>
- Maharani, D., & Desyandri. (2024). Pengembangan e-modul ansambel musik berbasis Project Based Learning di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(1), 29–38. <https://doi.org/10.33369/pgsd.17.1.29-28>

- Maulana Siregar, W., Gandamana, A., Sujarwo, S., & Putri, S. R. (2023). Pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi Outcome-Based Education pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 104–113. <https://doi.org/10.24114/js.v8i1.52936>
- Maulana Siregar, W., Gandamana, A., Harahap, M. R., Rahmania Putri, S., & Edwina, Y. (2024). Pengembangan konsep Outcome-Based Education berbasis literasi baru mata kuliah pengembangan pembelajaran PKn SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 9(1), 112–121. <https://doi.org/10.24114/js.v9i1.64805>
- Meiriza, M. S., Sembiring, A. M. J., Lubis, A. M., Mardiah, N., & Simbolon, L. L. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbantuan podcast edukatif dengan pendekatan OBE untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(4), 1576–1588. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i4.1684>
- Sampe, M., Koroh, T. R., Musa, H., & Abolla, M. B. (2025). Pendampingan Guru SD dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis literasi kritis di UPTD SDI Sikumana 3. *Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.64690/jampi.v2i1.560>
- Suryanto, H., & Sabri, I. (2025). Technology-based learning of music arts for the development of elementary school students. *ARTiES: International Journal of Arts and Technology in Elementary School*, 1(1), Article 11484. <https://doi.org/10.24176/arties.v1i1.11484>
- Zulfa, E., Setiadi, D., Merta, I. W., & Sukarso, A. (2022). Pengaruh pembelajaran Problem Based Learning berbasis Blended Learning dan Outcome Based Education terhadap kemampuan literasi sains. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 559–564. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.559>