

# JURNAL PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI DARING MATERI APRESIASI SENI RUPA BERBANTUAN APLIKASI ISS (IMMANUEL SMART SCHOOL)

Gian Evangelista Noke Prismaji, Ni Luh Sakinah Nuriani, Arda Purnama Putra

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: gian.evangelista.1701516@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i12.2024.14

## Kata kunci Keywords

media pembelajaran  
internet  
pengembangan  
presentasi  
seni rupa

## Abstrak Abstract

Guru dituntut untuk terus meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi dan kompetensi akademiknya seiring dengan kemajuan teknologi dan seni sesuai dengan perkembangan jaman untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti di SD Immanuel Batu yang menerapkan pembelajaran berbasis IT, dimana proses pembelajaran dilaksanakan secara virtual berbantuan aplikasi milik sekolah yaitu Immanuel Smart School. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media presentasi daring dan materi apresiasi seni rupa kelas IV yang layak bagi ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Metode yang dipakai dalam penelitian ini yakni Borg and Gall dimulai dari penelitian dan pengumpulan data, perancangan penelitian, pengembangan, uji coba, revisi hasil coba, penyempurnaan akhir, hingga diseminasi. Dengan asumsi bahwa media pembelajaran presentasi daring dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran dengan akses internet. Diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini media pembelajaran dapat dikembangkan sebagai acuan atau sebagai alat media pembelajaran visual yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran.

## 1. Pendahuluan

Menurut Slameto (2019) "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Pada hakikatnya manusia memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Menurut Yuhana & Amini (2019) Belajar adalah upaya sadar manusia untuk meningkatkan kemampuan mereka sendiri, yang diikuti oleh perubahan dan peningkatan kuantitas dan kualitas pengetahuan manusia. Belajar dan pembelajaran akan berbanding lurus jika dilakukan dengan baik. Proses belajar dan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar jika telah melakukan perencanaan secara matang dan penuh persiapan. Apalagi jikalau dunia Pendidikan terdampak oleh Virus Covid-19 yang menyebabkan pembelajaran harus bersifat daring.

Beralih pada media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dengan membantu menyampaikan pesan dan mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Dengan demikian, mereka dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan untuk daring sendiri Wulandari (2020) mengatakan bahwa pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran berbasis media ICT yang dilakukan tanpa tatap muka dan dengan menggunakan jaringan internet. Dengan perkembangan media yang semakin pesat, guru dan tenaga kependidikan harus mengikuti perkembangan dalam berbagai media, termasuk buku, televisi, website, dan e-learning. Akibatnya, masyarakat saat ini, khususnya para praktisi pendidikan, harus mengikuti perkembangan ini. Sebagai salah satu wujud komunikasi pertama yang dipahami dan digunakan anak, komunikasi

secara visual melalui kegiatan berseni rupa menjadi bagian penting dalam kehidupan. Menurut Suwarni (2008). Seni rupa itu sendiri adalah salah satu bentuk pemenuhan kebutuhan anak yang meliputi keinginan mengutarakan pendapat, berimajinasi, bermain, belajar, memahami wujud berbagai perasaan seperti kegembiraan, kesedihan hingga rasa iman dan keagamaan. Seni rupa juga dapat dijadikan sebagai sarana mengungkapkan perasaan, ide, gagasan, imajinasi serta pikiran. Dalam hal ini, Upaya untuk memahami dan menghargai karya seni disebut apresiasi seni.

Menyikapi dari dampak Covid-19 inilah SD Immanuel Batu merupakan sekolah yang pertama memakai Aplikasi ISS (Immanuel Smart School). Aplikasi ISS (Immanuel Smart School) adalah sebuah perangkat belajar online yang dilengkapi dengan aplikasi keuangan untuk siswa dan guru. Aplikasi ini diperuntukkan bagi seluruh user di Sekolah Immanuel dengan cara memberikan akun dari tiap siswa dan wali murid. Dengan menggunakan aplikasi keuangan dalam ISS (Immanuel Smart School), catatan pesanan yang masuk dan selesai bisa langsung di update. Sekolah Immanuel memfasilitasi siswa dan orang tua wali murid dalam system ini agar memiliki sistem integrasi secara online, sehingga pihak sekolah lebih profesional dan tidak harus mencatat pesanan yang masuk secara manual, melainkan sudah terinput. Sama halnya dengan penginputan tugas dan modul ajar dari guru kepada masing-masing siswa di masing-masing jenjang pada SD, SMP dan SMA adalah agar mempermudah siswa pada saat pembelajaran dilakukan di rumah saja atau work from home.

Sehingga peneliti mengambil penelitian yang bertempat di SD Immanuel bertujuan menghasilkan media presentasi daring materi apresiasi seni rupa berbantuan aplikasi ISS (Immanuel Smart School) dengan harapan dapat memberi masukan dan saran serta menghasilkan media presentasi daring dan materi apresiasi seni rupa kelas IV yang layak bagi ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan metode Borg and Gall, dimana langkah-langkahnya penelitiannya seperti berikut:

### **2.1. Meneliti hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan**

Disini peneliti mengambil tempat penelitian di SD Immanuel Batu, dimana pada saat pandemi Covid-19 sekolah inilah yang memakai sebuah perangkat belajar online yang dilengkapi dengan aplikasi keuangan untuk siswa dan guru. Sekolah Immanuel memfasilitasi siswa dan orang tua wali murid dalam sistem ini agar memiliki sistem integrasi secara online, sehingga pihak sekolah lebih profesional dan tidak harus mencatat pesanan yang masuk secara manual, melainkan sudah terinput. Sama halnya dengan penginputan tugas dan modul ajar dari guru kepada masing-masing siswa di masing-masing jenjang pada SD, SMP dan SMA adalah agar mempermudah siswa pada saat pembelajaran dilakukan di rumah saja atau work from home.

Penelitian dilakukan terhadap siswa SD Immanuel kelas IV beserta guru yang mengajar. Apakah media presentasi daring materi apresiasi seni rupa untuk kelas IV ini layak menurut siswa, dan guru.

### **2.2. Mengembangkan produk berdasarkan hasil penelitian**

Dilangkah ini peneliti membuat sebuah materi apresiasi seni rupa melalui media presentasi, mencoba apakah melalui media presentasi daring ini penyampaianannya lebih menarik dan siswa dapat memahami atau tidak.

### **2.3. Uji lapangan**

Pada saat uji lapangan peneliti memperlihatkan media presentasi daring materi apresiasi seni rupa terhadap siswa dan guru, serta memberikan form penilaian agar diisi sebagai bahan Analisa.

### **2.4. Uji Produk Secara Terbatas**

Uji coba produk dilaksanakan pada 5 (lima) orang siswa Kelas 4 dan 2 (dua) orang guru Kelas IV SD Immanuel Batu setelah menggunakan media pembelajaran presentasi daring untuk mengetahui kelayakan dari produk ini. Pengambilan data penilaian dari siswa dan guru menggunakan angket tertutup yang diberikan dalam bentuk cetak dan juga daring (Google Form).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran presentasi daring materi apresiasi Seni Rupa berbantuan aplikasi ISS (Immanuel Smart School) pada penelitian ini menggunakan model Borg and Gall. Dengan melewati tahapan, yaitu: Research and Information collection (Meneliti hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan), Planning (perencanaan), Develop Preliminary form of Product (menentukan desain produk media presentasi daring materi Seni Rupa), Preliminary Field Testing (menguji media pembelajaran pada siswa Kelas IV SD Immanuel Batu), Main Product Revision (revisi produk), Main Field Testing (uji coba skala besar), Operational Product Revision (revisi produk skala besar), Final Product Revision (revisi final hasil uji kelayakan), Dissemination and Implementasi (desiminasi dan implementasi). Namun, karena keterbatasan waktu dan dana penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahapan uji lapangan di SD Immanuel Batu saja.

##### 3.1.1. Studi Pendahuluan

Tahapan ini merupakan proses identifikasi awal dengan cara mempelajari lebih dahulu apakah penelitian ini dibutuhkan pada lokasi penelitian. Penyesuaian media dengan kebutuhan di kelas, serta menyesuaikan dengan kondisi tempat penelitian.

###### a. Analisis Kebutuhan

SD Immanuel Batu merupakan sekolah yang dinaungi yayasan Immanuel di Kota Batu. Sekolah ini terletak di tengah-tengah kota sehingga sekolah ini sangat strategis, sehingga jangkauan internet sangat mudah untuk didapat. Terutama sebagian besar siswa memiliki kemudahan untuk mengakses internet. Kegiatan pembelajaran di SD Immanuel sudah sering menggunakan jaringan internet karena didukung sarana wifi di setiap ruang kelas, namun untuk presentasi masih sering menayangkan dokumen word atau video dari Youtube saja.

Guru di Kelas 4 SD Immanuel Batu sering menggunakan laptop dan proyektor. Saat peneliti melakukan observasi ke SD Immanuel Batu serta mewawancarai guru, masih jarang ditemukan media pembelajaran yang seperti media pembelajaran presentasi daring materi apresiasi Seni Rupa. Media pembelajaran yang sering dipakai adalah buku LKS, buku paket, dan poster.

Seperti yang peneliti temukan saat observasi dan wawancara, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran presentasi daring menggunakan aplikasi prezi dengan materi apresiasi Seni Rupa yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran Seni Rupa di Kelas 4.

Materi pembelajaran yang diambil adalah apresiasi Seni Rupa Kelas 4 yang ada di Kurikulum Merdeka. SD Immanuel Batu sudah menjalankan Kurikulum Merdeka sejak tahun pelajaran 2022-2023. Materi yang dilaporkan meliputi Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran seperti, berikut:

**Tabel 4.1 Analisis Materi Media Pembelajaran Presentasi Daring**

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Merefleksikan (Reflecting)	Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut	Mengapresiasi: Mengenali dan menceritakan fokus karya yang dibuat sendiri atau karya lainnya

Kemudian karakteristik siswa Kelas IV SD Immanuel Batu sangat aktif terutama saat mereka ingin mengetahui hal-hal baru akan cepat jenuh jika pembelajaran hanya mengandalkan tayangan word atau video youtube di dalam kelas. Oleh karena itu lebih baik jika dikembangkan media pembelajaran yang belum pernah dipakai di dalam kelas.

###### b. Riset Skala Kecil

Peneliti mengujicobakan produk media pembelajaran materi apresiasi Seni Rupa dengan mengambil sampel 5 (lima) siswa Kelas IV SD Immanuel Batu dan 2 (dua) guru kelas IV selaku ahli materi, didapatkan data yang dibutuhkan peneliti untuk mengujicoba produk media pembelajaran presentasi daring materi apresiasi Seni Rupa. Berikut ini merupakan tabel rata-rata skor dari pengisian angket oleh siswa.

**Tabel 2 Pengalaman Pembelajaran Daring Siswa**

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban "Ya"	Persentase (%)
	Apakah Anda tersedia alat komunikasi yang tersambung dengan internet?	5	100
	Apakah fasilitas internet di sekolah ataupun di rumah Anda sudah memadai?	5	100
	Apakah Anda menggunakan internet untuk belajar?	5	100
	Apakah Anda pernah mengikuti pembelajaran secara daring?	5	100
	Apakah Anda pernah mengikuti pembelajaran yang menggunakan aplikasi presentasi (contoh: Microsoft Power Point)	5	100
	Apakah Anda menyukai pembelajaran menggunakan aplikasi presentasi?	5	100
	Apakah Anda mengetahui tentang pembelajaran presentasi daring?	5	100
	Apakah Anda setuju jika sekolah menerapkan pembelajaran menggunakan presentasi daring sebagai pendukung proses belajar?	5	100
	Seberapa jauh pengetahuan Anda tentang penggunaan internet?	4	80
	Seberapa besar manfaat internet untuk kegiatan belajar Anda di sekolah maupun di rumah?	5	100
	Rata-rata Skor	49	98

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata pengalaman pembelajaran daring siswa, yaitu 98% dengan kategori "Sangat Baik". Hampir semua siswa mempunyai pengetahuan tentang penggunaan internet, sedangkan untuk pernyataan yang lainnya semua memiliki persentase sebesar 100% yang artinya masuk dalam kategori "Sangat Baik".

### 3.1.2. Perencanaan

Setelah melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi dan mencari tahu kebutuhan siswa terhadap materi tambahan, peneliti berencana membuat rancangan media pembelajaran presentasi daring materi apresiasi Seni Rupa. Langkah selanjutnya dilakukan oleh peneliti adalah merencanakan pengembangan produk.

Tujuan Pembelajaran (TP) pada Bab 12 mata pelajaran Seni Rupa adalah Mengapresiasi: Mengenali dan menceritakan fokus karya yang dibuat sendiri atau karya lainnya. Tujuan pembelajaran ini diambil dari Capaian Pembelajaran (CP) Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.

Program yang digunakan untuk membuat produk media pembelajaran presentasi daring materi apresiasi Seni Rupa adalah Prezi. Aplikasi ini dapat diakses secara daring. Pada aplikasi ini mempermudah pengguna untuk memperbesar (zoom in) dan memperkecil (zoom out) kanvas virtual karena memiliki fitur Zooming User Interface (ZUI) menurut Rusyfan (2016). Oleh karena itu siswa memiliki pengalaman dapat belajar daring yang berbeda.

### 3.1.3. Pengembangan Desain

Media pembelajaran presentasi daring ini memiliki beberapa slide yang terdiri dari Halaman awal, halaman kedua yang berisi tentang logo sekolah dan Bab, halaman ketiga berisi tentang pengenalan atau pertanyaan pemantik sebelum masuknya pembelajaran, halaman keempat berisi tentang contoh apresiasi, halaman kelima berisi tentang

#### a. Halaman awal

Bagian ini berisi gambaran seluruh presentasi yang akan disajikan. Semua slide akan ditampilkan pada halaman ini, antara lain identitas kelas, Bab yang akan dipelajari, judul Bab, pengenalan tentang apresiasi, pengenalan tentang apa yang akan diapresiasi (pekerjaan pengrajin di Kota Batu), contoh pekerjaan pengrajin di Kota Batu, contoh bagaimana mengapresiasi karya Seni Rupa yang dibuat pengrajin, serta langkah-langkah mengapresiasi karya Seni Rupa pengrajin.

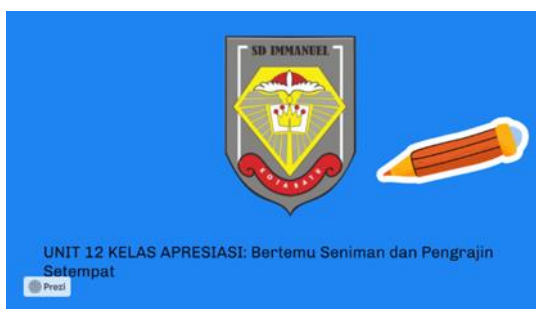
Jenis huruf yang dipilih untuk kalimat “Seni Rupa Kelas 4” adalah Pacifico, sedangkan untuk kalimat “APRESIASI SENI RUPA” dan “SD IMMANUEL BATU” menggunakan Chivo. Penambahan logo mata pelajaran Seni Rupa Kelas 4 dengan gabungan dari gambar palet, angka 4, dan motif semburan warna kuning dan merah muda.



Gambar 1. Judul dan Materi

b. Halaman kedua

Bagian ini berisi gambar logo SD Immanuel Batu dan judul Bab yang akan dibahas yaitu “UNIT 12 KELAS APRESIASI: Bertemu Seniman dan Pengrajin Setempat” menggunakan jenis huruf Chivo. Halaman ini memiliki latar belakang (background) warna biru dengan ilustrasi pensil.



Gambar 2. Logo Sekolah dan Judul Bab

c. Halaman ketiga

Bagian ini berisi tentang pengenalan atau pertanyaan pemantik sebelum masuknya pembelajaran. Berikut pertanyaan yang disajikan pada slide ini:

Tabel 4.3 Tabel Pertanyaan Pemantik Materi Apresiasi Seni Rupa

No	Pertanyaan	Penjelasan Singkat
	Apa itu apresiasi?	Menurut KBBI apresiasi adalah kesadaran terhadap nilai seni dan budaya. Bisa juga penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu.
	Apa yang kita apresiasi?	Pekerjaan seniman yang di sekitar kita.
	Contohnya apa?	Kita bisa lihat yang ada di kota kita. 

(Gambar 4.1 Bapak P] Walikota Batu memegang batik khas Kota Batu)



Gambar 3. Pertanyaan Pemantik

d. Halaman keempat

Bagian ini berjudul "Contoh Apresiasi" dengan menggunakan jenis huruf Pacifico. Slide ini memuat contoh apresiasi dengan menuliskan penggambaran dengan indra penglihatan, berikut kalimat yang menggunakan jenis huruf Chivo "Batik ini berwarna cerah dan terdapat lukisan khas seperti buah apel, kesenian bantengan, dan bunga".




Gambar 4. Contoh Apresiasi

e. Halaman kelima

Pada bagian ini menyajikan contoh pengrajin yang ada di Kota Batu. Contoh pengrajin disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Pengrajin di Kota Batu

No	Bagian	Gambar
	Batik Kota Batu	
	Cobek Kota Batu	

	Kerajinan Kayu	
--	----------------	--



Gambar 5. Pengrajin dan Seniman di Kota Batu

f. Halaman keenam

Pada bagian ini bertujuan untuk mengajak siswa mulai belajar untuk mengapresiasi karya seni yang disekitarnya. Kalimat interogatif pada slide ini adalah “Bagaimana cara kita mengapresiasi karya Seni Rupa di sekitar kita?”. Serta disajikan kalimat ajakan dengan jenis huruf Chivo “Sebelumnya, siapkan alat tulismu untuk mencatat hasil karya para pengrajin yaa!”



Gambar 6. Bagaimana Cara Kita Mengapresiasi Karya Seni rupa di Sekitar Kita?

g. Halaman ketujuh

Pada bagian ini berisi tentang langkah-langkah untuk melakukan apresiasi Seni Rupa dengan mengamati pengrajin Seni Rupa, berikut langkah-langkhnya:

- a. Dengarkan penjelasan gurumu tentang apresiasi seni.
- b. Amati karya Seni Rupa bersama pengrajin di sekitarmu.
- c. Catatlah bagaimana pengrajin tersebut mencipta karya-karyanya!



### Gambar 7. Langkah-langkah Apresiasi Seni Rupa

h. Produk media pembelajaran presentasi daring materi apresiasi Seni Rupa

Produk media pembelajaran presentasi daring materi apresiasi Seni Rupa merupakan media pembelajaran berbasis internet, berikut tautan untuk mengakses produk tersebut:

<https://prezi.com/view/SQBjMSFnKoWU6jyKSz10/>

#### 3.1.4. Uji Produk Secara Terbatas

Uji coba produk dilaksanakan pada 5 (lima) orang siswa Kelas 4 dan 2 (dua) orang guru Kelas IV SD Immanuel Batu setelah menggunakan media pembelajaran presentasi daring untuk mengetahui kelayakan dari produk ini. Pengambilan data penilaian dari siswa dan guru menggunakan angket tertutup yang diberikan dalam bentuk cetak dan juga daring (Google Form)

##### 3.1.4.1. Analisis Data

Penilaian untuk mengambil data dari penelitian ini menggunakan angket tertutup dengan skala Linkert dengan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Menarik (4), Menarik (3), Kurang Menarik (2), Tidak Menarik (1). Serta skala dikotomis dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”.

##### 3.1.4.1.1. Analisis Data Hasil Penilaian Guru

Angket instrument validasi guru menggunakan skala Likert, di mana disajikan 4 (empat) pilihan jawaban yaitu Sangat Menarik (4), Menarik (3), Kurang Menarik (2), Tidak Menarik (1).

Berdasarkan tabel diatas terdapat 14 item validasi. Jumlah skor yang didapat dari hasil penilaian pengguna adalah 29. Untuk menentukan nilai (%) kriteria validitas dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Vpg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

$$= \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

Sumber: (Akbar, 2017: 82)

Mengacu pada tabel kriteria validitas, maka hasil penilaian pengguna dengan persentase 82,85% adalah Praktis.

##### 3.1.4.1.2. Analisis Data Hasil Penilaian Siswa

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Media pembelajaran berbasis internet menarik.	4	Sangat menarik
2	Tampilan pada gambar dan presentasi meningkatkan antusiasme selama proses pembelajaran.	4	Sangat menarik
3	Kalimat yang digunakan dalam media dapat dipahami.	4	Sangat menarik
4	Visual yang ditampilkan membantu untuk mempelajari mata pelajaran Seni Rupa BAB 12 “Apresiasi: Bertemu Seniman dan Pengrajin Setempat”.	4	Sangat menarik
5	Dengan adanya media pembelajaran berbasis internet materi apresiasi Seni Rupa Kelas IV dapat memunculkan motivasi untuk mempelajari materi lebih jauh.	3	Menarik
6	Penyampaian materi dalam media pembelajaran presentasi daring berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	4	Sangat menarik
7	Media pembelajaran berbasis internet memudahkan saya untuk memahami cara mengapresiasi Seni Rupa.	4	Sangat menarik
8	Media presentasi daring materi apresiasi Seni Rupa memudahkan saya untuk belajar di mana saja dan kapan saja.	4	Sangat menarik
9	Media pembelajaran berbasis internet memudahkan saya untuk memahami cara mengapresiasi Seni Rupa.	3	Menarik
10	Penyajian materi dalam media ini membantu untuk mengerti produk pengrajin di Kota Batu.	4	Sangat menarik
Jumlah		38	
Nilai (%) kriteria validitas		95%	Sangat praktis



$$Vpg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$
$$= \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

Sumber: (Akbar, 2017: 82)

Mengacu pada tabel kriteria validitas, maka hasil penilaian pengguna dengan persentase 95% adalah sangat praktis.

#### 4. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru dapat mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi dengan perangkat Internet yang memadai di rumah, dan siswa dan guru bisa mendapatkan modul atau materi yang sangat bermanfaat. Dengan adanya pengembangan media presentasi daring materi apresiasi seni rupa yang berbantuan aplikasi ISS (Immanuel Smart School), maka perlu adanya jaringan internet yang memadai dan cepat, agar tidak terjadi loading page yang cukup lama sehingga membuat pengguna tidak nyaman. Siswa maupun guru dapat memanfaatkan aplikasi lebih baik lagi kedepan agar dapat menelusuri atau lebih menggali fungsi dari masing-masing fitur yang ada untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar daring (online). User interfacenya dapat dibuat lebih menarik lagi sehingga dapat digunakan oleh seluruh siswa Sekolah Immanuel Batu mulai dari tingkat KB, TK, SD, SMP dan SMA. Kemudahan dapat ditambahkan fitur ujian online jika diperlukan untuk memprediksi jika siswa tidak dapat hadir atau tidak datang ke sekolah karena suatu hal yang penting, sehingga bila ada yang tidak hadir tidak tertinggal pelajaran dan tetap bisa mengerjakan ujian walaupun diwaktu yang berbeda dan mendapatkan nilai.

Kepraktisan media pembelajaran materi apresiasi Seni Rupa yang dinilai oleh pengguna yaitu guru setelah melakukan uji coba. Hasil presentase yang didapatkan dari pengguna adalah sebesar 82,85% sehingga dinilai praktis. Sedangkan untuk hasil presentase yang didapatkan dari penilaian pengguna yaitu siswa sebesar 95% adalah sangat praktis.

#### Daftar Rujukan

- Sa'dun akbar, m. P. (2017). Instrumen perangkat pembelajaran. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Hendri, Z., & Wulandari, D. (2022). Seni rupa anak & pembinaannya perspektif wacana kreativitas dan pedagogi kreatif. *Yogyakarta: Cantrik Pustaka*.
- Hidayatulloh, T., Fauziah, A. 2021. Buku panduan guru seni rupa untuk SD kelas V. Jakarta Selatan: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Mufid, M.F., Indratma, S. 2021. Buku panduan guru seni rupa untuk SD kelas IV. Jakarta Pusat: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi : Mengembangkan profesionalitas guru.
- Zurrahma, r. (2016). Prezi solusi presentasi masa kini. *Bandung: informatika Bandung*.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Sumanto. 2008. Pembelajaran Seni Rupa di SD. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang