

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *ART EXPLORATION* (*ARTEXA*) BERBASIS *GOOGLE SITES* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MATERI UNSUR SENI RUPA KELAS III SEKOLAH DASAR

Z.D. Intania¹, A. Nurharini²

¹²Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Negeri Semarang
Semarang, Indonesia

e-mail: zahradila0309@gmail.com¹, atip.nurharini@mail.uunnesa.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif *Art Exploration (Artexa)* berbasis *google sites* pada materi unsur seni rupa serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas III SDN Dawuhan Wetan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE dengan pendekatan campuran. Hasil penelitian menunjukkan media *Artexa* dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 92%, serta diperkuat respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebesar 86,25% dan kelompok besar sebesar 87,27%, serta respon guru sebesar 94%. Hasil uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* ($p < 0,05$). Nilai rata-rata kelompok kecil meningkat dari 65,63 menjadi 85,63 (kenaikan 20 poin) dengan N-Gain 0,622, sedangkan kelompok besar meningkat dari 57,05 menjadi 85,68 (kenaikan 28,63 poin) dengan N-Gain 0,68. Media *Artexa* terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Kata Kunci: Google Sites; Kognitif; Media Interaktif; Seni Rupa

Abstract

This study aims to develop interactive media Art Exploration (Artexa) based on Google sites on the material of fine art elements and to test its feasibility and effectiveness in improving the cognitive abilities of third grade students of SDN Dawuhan Wetan. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model with a mixed approach. The results showed that the Artexa media was declared very suitable for use based on validation by media experts of 96% and material experts of 92%, and strengthened by student responses in small group trials of 86.25% and large groups of 87.27%, and teacher responses of 94%. The t-test results showed a significant difference between pre-test and post-test scores ($p < 0.05$). The average score of the small group increased from 65.63 to 85.63 (an increase of 20 points) with an N-Gain of 0.622, while the large group increased from 57.05 to 85.68 (an increase of 28.63 points) with an N-Gain of 0.68. Artexa media has been proven to be effective in improving students' cognitive abilities.

Keywords: Google Sites; Cognitive; Interactive Media; Fine Arts

PENDAHULUAN

Salah satu kebijakan pemerintah di bidang pendidikan adalah adanya kurikulum yang sistem pembelajarannya berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar sesuai kebutuhan masing-masing. Peserta didik juga difasilitasi dengan pembelajaran yang dibuat lebih sederhana dan relevan dengan kehidupan nyata (Tunas & Pangkey, 2024). Melalui pendekatan yang mengutamakan minat dan bakat, membuat peserta didik mendapatkan kesempatan yang lebih luas untuk mengeksplorasi berbagai bidang pembelajaran sesuai dengan ketertarikan mereka. Dalam kurikulum ini, selain peserta didik yang memiliki kebebasan dalam belajar, guru sebagai pendidik juga diberikan keleluasaan untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta

didiknya dan kondisi sekolah (Heliwasnimar et al., 2024). Kebebasan ini mendorong peserta didik untuk berkembang secara menyeluruh, termasuk dalam pembelajaran seni.

Seni rupa tercantum sebagai bagian dari capaian pembelajaran, sebagaimana yang tertera dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025. Pembelajaran seni membantu peserta didik untuk belajar menghargai keindahan dan menjunjung nilai-nilai keberagaman serta harmoni. Melalui berbagai media seni, termasuk seni rupa (seni visual), peserta didik juga dilatih untuk merespon situasi dan perbedaan yang ada di lingkungan sekitarnya. Dalam proses pembelajaran karya seni dua dimensi, peserta didik akan diarahkan untuk mengeksplorasi berbagai unsur seni rupa dua dimensi, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan sebagainya.

Pendidikan seni di sekolah dasar, khususnya seni rupa, menuntut guru untuk menguasai prosedur dasar dalam berkarya seni. Guru harus mampu membimbing peserta didik untuk bereksplorasi dan berkreasi menggunakan berbagai media, bahan, alat, serta memahami proses visualisasi karya seni. Tetapi dalam praktiknya, jarang sekali ditemukan bahkan hampir tidak ada guru khusus kesenian di sekolah dasar. Muatan pelajaran seni tetap menjadi bagian dari pembelajaran di sekolah dasar, meskipun umumnya diajarkan oleh guru kelas yang bukan berasal dari latar belakang pendidikan seni secara khusus (Komala & Nugraha, 2022). Seperti halnya dengan guru kelas III SDN Dawuhan Wetan, berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa guru tersebut bukan berasal dari latar belakang pendidikan seni, melainkan dari jurusan pendidikan umum. Kondisi ini tentu menjadi tantangan tersendiri yang dapat menghambat proses pembelajaran dan memengaruhi cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, agar tujuan belajar peserta didik tercapai.

Sarana menjadi salah satu komponen pendukung dalam menunjang terciptanya pembelajaran yang berkualitas, khususnya di tingkat sekolah dasar. Dalam pelaksanaannya, ketersediaan sarana pembelajaran di sekolah memiliki peran dalam mendukung proses pembelajaran yang berlangsung, termasuk dalam pembelajaran seni rupa. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya pendukung yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Kehadiran media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar di kelas. Ini menjadi semakin relevan mengingat pendidikan jenjang sekolah dasar merupakan fondasi awal dalam membekali anak menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemajuan teknologi saat ini telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia dengan memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas sehari-hari (Zahra, 2023). Teknologi berperan besar dalam meningkatkan kemajuan, terutama dalam bidang pendidikan. Tuntutan global mendorong dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang semakin dinamis dan kompleks, khususnya di lingkungan kelas. Hal ini membawa perubahan dalam kegiatan belajar mengajar dimana teknologi dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian materi dan akses informasi yang lebih luas (Zahra & Yunisrul, 2024). Dengan pemanfaatan yang tepat, teknologi dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Mengikuti arus perkembangan zaman, pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan media digital karena anak-anak saat ini sudah aktif dan tidak asing dengan penggunaan teknologi (Zahra, 2023). Media adalah sarana penyampaian informasi dari guru ke peserta didik. Untuk menarik perhatian peserta didik, guru dapat mengembangkan media interaktif agar peserta didik memiliki minat yang tinggi dan tidak mudah bosan saat belajar. Media interaktif ini merupakan media yang di dalamnya memuat beberapa konten seperti teks, gambar, dan video yang dikemas dalam bentuk digital dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak (Pagarra et al., 2022). Penggunaan media interaktif menyesuaikan

dengan karakter peserta didik sekolah dasar yang cenderung senang bermain, aktif, dan bersenang-senang. Sehingga adanya media interaktif ini diharapkan menjadi pilihan yang tepat karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan materi pembelajaran secara seimbang (Isral et al., 2023).

Media interaktif merupakan bentuk jawaban dari tantangan zaman yang dihasilkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Media ini akan dikembangkan melalui *google sites*. *Google sites* adalah salah satu layanan dari *Google* yang dapat digunakan sebagai alat untuk membuat situs web. Platform ini dapat dimanfaatkan untuk membangun *website* yang digunakan untuk kepentingan individu maupun kelompok (Sari et al., 2023). *Google sites* dimanfaatkan untuk menyajikan beragam konten pembelajaran, seperti teks, gambar, dan video yang dapat diakses secara online (Yanto et al., 2023). Media ini membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep materi melalui tampilan visual dan simulasi yang menarik. Selain itu, memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif antara peserta didik dengan materi pelajaran.

Media interaktif ini diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran khususnya dalam materi unsur seni rupa yang mampu membantu pemahaman konsep serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SDN Dawuhan Wetan, guru tersebut menyatakan bahwa kemampuan kognitif peserta didik masih perlu ditingkatkan. Terlihat dari hasil belajar ranah kognitif peserta didik yang rata-rata masih berada pada angka 71, sehingga belum sepenuhnya mencapai hasil yang optimal. Kemampuan kognitif merupakan dasar utama dalam proses berpikir peserta didik. Kognitif adalah proses yang mencakup kemampuan individu dalam mengaitkan, mengevaluasi, dan memahami berbagai hal secara terpadu. Proses ini bergantung pada tingkat kecerdasan yang mencerminkan ciri khas masing-masing individu (Zahara et al., 2019). Kemampuan kognitif yang berkembang dengan baik akan memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan umum lainnya, sehingga kemampuan berpikir kritis anak juga akan meningkat dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah (Marinda, 2020).

Dalam penelitian Carolin & Nurharini (2024) menunjukkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran seni rupa mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Selain itu, dalam penelitian Milenia & Nurharini (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan aktif peserta didik, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Tyas et al., 2021 yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka penelitian ini mengembangkan dan menghasilkan media interaktif *Art Exploration (Artexa)* materi unsur seni rupa berbasis *google sites* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas III di SDN Dawuhan Wetan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan kelayakan media, serta menguji keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*) yang mengkombinasikan data kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain atau tahap perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN Dawuhan Wetan tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian peserta didik kelas III, serta melibatkan guru dan ahli materi serta ahli media sebagai sumber data. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, dokumentasi, angket, dan tes.

Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas III dan dokumentasi untuk menggambarkan proses pengembangan serta implementasi media. Analisis data

kualitatif dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket dan tes hasil belajar Angket digunakan untuk analisis kebutuhan (peserta didik dan guru), validasi ahli media da materi, serta respon pengguna (peserta didik dan guru). Angket tersebut kemudian dianalisis persentasenya dengan metode *rating scale* untuk menentukan kelayakan media *Artexa*. Selain itu, terdapat penghitungan data instrumen soal yang nantinya digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*, data tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu agar sebelum digunakan sebagai soal dapat diketahui tingkat konsistensinya sehingga hasil pengukuran bersifat stabil. Lalu data *pre-test* dan *post-test* peserta didik nantinya digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif peserta didik, yang dianalisis dengan uji normalitas data, *paired sample t-test* dan uji N-Gain untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal penelitian diawali dengan analisis kondisi pembelajaran unsur seni rupa di kelas III SDN Dawuhan Wetan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, diketahui bahwa guru tersebut tidak memiliki latar belakang pendidikan seni, sehingga mengalami kendala dalam penyampaian materi. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan pembelajaran kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut berdampak pada kemampuan kognitif peserta didik yang masih perlu ditingkatkan, dengan nilai rata-rata sebesar 71. Analisis kebutuhan dilakukan melalui angket kepada peserta didik dan guru. Hasil angket menunjukkan bahwa 82% peserta didik masih membutuhkan bantuan dalam memahami materi unsur seni rupa dan mengharapkan media pembelajaran yang mudah digunakan serta dilengkapi gambar, video, dan latihan soal. Guru juga menyatakan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian materi lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

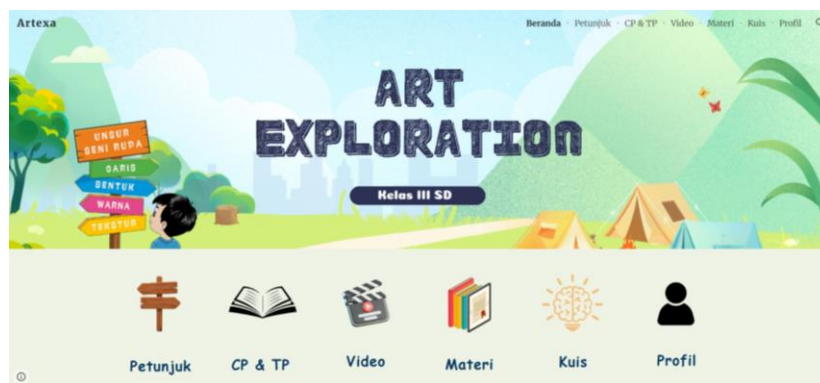
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran unsur seni rupa, dilakukan perancangan media interaktif **Artexa** berbasis *google sites*. Perancangan media dibuat dengan disesuaikan karakter peserta didik kelas III sekolah dasar serta kebutuhan pembelajaran. Tahap desain bertujuan menghasilkan rancangan awal media yang sistematis, menarik, dan mudah digunakan sebagai dasar pengembangan produk. Perancangan konten pembelajaran mengacu pada kurikulum yang berlaku, buku ajar sekolah dasar, serta capaian pembelajaran materi unsur seni rupa kelas III. Konten difokuskan pada unsur seni rupa meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur, yang disajikan secara visual dengan penjelasan sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik. Perancangan media *Artexa* mencakup penyusunan alur kerja dan komponen media agar penyajian materi berjalan terstruktur. Media dirancang memiliki beberapa menu utama, yaitu petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, video pembelajaran, materi, kuis, dan profil. Setiap menu memiliki fungsi yang mendukung proses pembelajaran, mulai dari pengenalan materi melalui video dan teks visual hingga evaluasi pemahaman peserta didik melalui kuis interaktif. Selain itu, navigasi antarhalaman dirancang sederhana dan konsisten untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan media secara mandiri.

Setelah media *Artexa* selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi melalui penilaian menggunakan angket, yang hasilnya digunakan sebagai dasar penentuan kualitas media serta acuan perbaikan produk. Berikut ini adalah hasil penilaian dari dua validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Artexa

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Media	72	75	96%	Sangat Layak
Ahli Materi	69	75	92%	Sangat Layak

Berdasar hasil validasi ahli media dan ahli materi, media *Artexa* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dengan beberapa catatan revisi. Revisi dilakukan sebagai tindak lanjut atas saran dan masukan validator untuk meningkatkan kualitas tampilan, kejelasan materi, serta kenyamanan penggunaan media. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan tampilan beranda dengan penyesuaian tata letak menu dan penggunaan warna yang lebih kontras, perbaikan halaman petunjuk penggunaan dengan pemanfaatan ruang kosong serta penambahan tombol navigasi, dan penyesuaian tata tulis pada capaian dan tujuan pembelajaran. Selain itu, ukuran dan jenis huruf diseragamkan agar lebih mudah dibaca, video pembelajaran diunggah melalui *YouTube* untuk memudahkan akses, serta durasi kuis disesuaikan. Revisi juga dilakukan pada aspek materi, yaitu dengan menghilangkan materi komposisi yang termasuk prinsip seni rupa, memperbaiki penyajian warna sekunder menggunakan skema triadik, serta meningkatkan kontras warna pada tombol navigasi. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, media *Artexa* dinilai lebih optimal dan siap digunakan pada tahap implementasi. Berikut adalah tampilan beranda media *Artexa* berbasis *google sites*.



Gambar 1. Tampilan Media Interaktif *Artexa*

Tahap implementasi media *Artexa* dilaksanakan di SDN Dawuhan Wetan pada peserta didik kelas III, yang melibatkan dua kelas sebagai uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan agar mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, penggunaan media, dan respon awal peserta didik. Sementara itu, uji coba kelompok besar dilakukan dengan tujuan mengetahui efektivitas penggunaan media *Artexa* dalam pembelajaran pada kondisi kelas yang sebenarnya. Pada kedua uji coba, pembelajaran diawali dengan *pre-test*, dilanjutkan dengan penggunaan media *Artexa* pada materi unsur seni rupa, dan diakhiri dengan *post-test*. Selain itu, peserta didik dan guru mengisi angket respon untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan dokumentasi penggunaan media *Artexa* dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Implementasi Media *Artexa*

Instrumen tes yang digunakan berupa 25 butir soal pilihan ganda untuk menilai sejauh mana kemampuan kognitif peserta didik pada materi unsur seni rupa. Instrumen ini digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test*, sehingga sebelum digunakan dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan menggunakan bantuan program SPSS dengan teknik *Corrected Item-Total Correlation*. Uji coba instrumen dilakukan pada 18 peserta didik kelas IV SDN Dawuhan Wetan yang tidak termasuk subjek penelitian. Dengan derajat kebebasan (df) sebesar 16 dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai *r*-tabel sebesar 0,468. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai *r*-hitung > *r*-tabel. Berdasarkan hasil uji validitas, dari 25 butir soal pilihan ganda yang diuji terdapat 20 butir soal dinyatakan valid dan 5 butir soal tidak valid, yaitu nomor 2, 7, 11, 20, dan 22. Butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian. Soal yang telah valid selanjutnya diuji reliabilitasnya menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas $\geq 0,7$. Data hasil uji reliabilitas instrumen soal disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal

<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
0,737	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,737, sehingga instrumen tes dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut, diperoleh 20 butir soal yang valid dan reliabel, sehingga layak digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test* untuk menilai kemampuan kognitif peserta didik pada materi unsur seni rupa.

Setelah instrumen tes dinyatakan valid dan reliabel, media *Artexa* selanjutnya diujicobakan pada kelompok kecil sebagai tahap awal penerapan media dalam pembelajaran. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada peserta didik kelas IIIA SDN Dawuhan Wetan yang berjumlah 8 peserta didik dengan mempertimbangkan variasi kemampuan akademik. Berikut ini adalah data hasil belajar *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kecil.

Tabel 3. Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Kecil

No	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	50	75
2.	55	85
3.	60	80
4.	65	80
5.	65	90
6.	70	85
7.	70	90
8.	90	100
Rata-rata	65,63	85,63

Data hasil belajar kognitif yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara statistik. Sebelum dilakukan analisis lanjutan, data terlebih dahulu diuji prasyaratnya melalui uji normalitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah subjek penelitian kurang dari 50 peserta didik. Data hasil uji normalitas pada kelompok kecil dengan subjek 8 peserta didik disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kecil

Data	Statistik <i>Shapiro-Wilk</i>	df	Sig.	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,922	8	0,448	Normal
<i>Post-test</i>	0,952	8	0,731	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data hasil belajar kognitif peserta didik, diperoleh nilai Sig. data *pre-test* sebesar 0,448 dan *post-test* sebesar 0,731. Nilai signifikansi kedua data tersebut lebih besar dari 0,05, jadi kesimpulannya kedua data tersebut berdistribusi normal.

Secara deskriptif, hasil belajar peserta didik menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata *pre-test* 65,63 menjadi 85,63 pada *post-test*, dengan selisih peningkatan 20 poin setelah menggunakan media *Artexa*. Dengan demikian, data hasil belajar peserta didik memenuhi uji normalitas dan dapat dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya yaitu uji t dependen.

Uji t dependen digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Artexa*. Uji ini dipilih karena data yang dianalisis berasal dari dua pengukuran pada kelompok yang sama, yaitu nilai *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (sesudah perlakuan). Data hasil uji t dependen pada kelompok kecil dengan subjek 8 peserta didik disajikan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji t Dependen Kelompok Kecil

Data	N	Mean Selisih	t	df	Sig.
<i>Pre-test - post-test</i>	8	-20,000	-8,641	7	0,000

Berdasarkan hasil uji t dependen, diperoleh nilai Sig. 0,000 yang berarti $< 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik setelah menggunakan media *Artexa*. Tahap selanjutnya adalah uji N-Gain.

Uji N-Gain digunakan agar mengetahui besarnya peningkatan kemampuan kognitif peserta didik pada materi unsur seni rupa sebelum dan sesudah menggunakan media *Artexa*. Uji ini dilakukan untuk melengkapi hasil uji t, karena uji t hanya menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar, sedangkan uji N-Gain menunjukkan tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil hitung N-Gain kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah. Data hasil uji N-Gain pada kelompok kecil dengan subjek 8 peserta didik disajikan sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Kelompok Kecil

N	Rata-rata N-Gain	Kategori
8	0,622	Sedang

Berdasarkan uji yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,622, berarti terdapat pada kategori sedang. Ini menunjukkan penggunaan media *Artexa* mampu memberikan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik pada tingkat sedang. Angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil, diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,25% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan peserta didik menilai media pembelajaran *Artexa* memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta membantu peserta didik dalam memahami materi unsur seni rupa. Dengan demikian, media pembelajaran *Artexa* mendapatkan respon yang positif dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan sangat layak digunakan pada tahap selanjutnya.

Setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil, media *Artexa* selanjutnya diterapkan pada uji coba kelompok besar yang diikuti oleh 22 peserta didik dari kelas IIIB SDN Dawuhan Wetan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui penerapan media *Artexa* dalam pembelajaran pada kondisi kelas yang sebenarnya dengan jumlah peserta didik yang lebih banyak. Berikut ini adalah data hasil belajar *pre-test* dan *post-test* pada kelompok besar.

Tabel 7. Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Besar

No	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	55	75
2.	50	85
3.	60	90
4.	45	70
5.	70	100
6.	50	85
7.	50	85

No	Pre-test	Post-test
8.	55	85
9.	60	95
10.	55	80
11.	50	80
12.	55	85
13.	60	90
14.	65	95
15.	55	80
16.	55	80
17.	60	85
18.	65	90
19.	60	90
20.	65	95
21.	60	85
22.	55	80
Rata-rata	57,05	85,68

Data hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok besar selanjutnya dianalisis melalui uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal sebelum dilakukan analisis statistik lanjutan. Data hasil uji normalitas pada kelompok besar dengan subjek 22 peserta didik disajikan sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Kelompok Besar

Data	Statistik <i>Shapiro-Wilk</i>	df	Sig.	Keteranagn
<i>Pre-test</i>	0,948	22	0,291	Normal
<i>Post-test</i>	0,958	22	0,443	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data hasil belajar peserta didik, diperoleh nilai Sig. data *pre-test* 0,291 dan *post-test* 0,443. Nilai signifikansi dua data tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Secara deskriptif, hasil belajar pada uji coba kelompok besar menunjukkan peningkatan rata-rata nilai *pre-test* dari 57,05 menjadi 85,68 pada *post-test*, dengan selisih peningkatan 28,63 poin setelah menggunakan media *Artexa*. Dapat disimpulkan, data hasil belajar peserta didik memenuhi asumsi normalitas dan dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik pada tahap analisis selanjutnya yaitu uji t dependen. Data hasil uji t dependen pada kelompok besar dengan subjek 22 peserta didik disajikan sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji t Dependen Kelompok Besar

Data	N	Mean Selisih	t	df	Sig.
<i>Pre-test - post-test</i>	22	-28,636	-32,482	21	0,000

Berdasarkan hasil uji t dependen, diperoleh nilai Sig. sebesar 0,000 berarti $< 0,05$, sehingga ditemukan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik setelah menggunakan media *Artexa*. Hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Artexa*. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Artexa*. Berdasarkan hasil uji t yang menunjukkan nilai Sig. lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media *Artexa* menyebabkan perbedaan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai *post-test* dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Tahap selanjutnya adalah uji N-Gain. Data

hasil uji N-Gain pada kelompok besar dengan subjek 22 peserta didik disajikan sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain Kelompok Besar

N	Rata-rata N-Gain	Kategori
22	0,68	Sedang

Berdasarkan hasil uji N-Gain, nilai rata-rata N-Gain diperoleh sebesar 0,68, berarti terdapat pada kategori sedang. Data ini menunjukkan penggunaan media *Artexa* mampu memberikan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik pada tingkat sedang. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar, diperoleh persentase sebesar 87,27% dengan kategori sangat layak. Ini menunjukkan media pembelajaran *Artexa* mendapatk respon yang sangat positif dari peserta didik, mudah digunakan, serta membantu dalam memahami materi unsur seni rupa. Dengan demikian, media pembelajaran *Artexa* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut ini adalah hasil angket respon guru terhadap penggunaan media *Artexa*.

Tabel 11. Angket Respon Guru terhadap Media *Artexa*

Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Guru Kelas III	47	50	94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap penggunaan media *Artexa*, diperoleh skor sebesar 47 dari skor maksimum 50. Hasil perhitungan menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media interaktif *Art Exploration* (*Artexa*) berbasis *google sites* yang dikembangkan untuk pembelajaran materi unsur seni rupa pada peserta didik kelas III SDN Dawuhan Wetan. Media *Artexa* dikembangkan dengan model ADDIE meliputi beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pengembangan media ini didasarkan pada hasil analisis masalah dan kebutuhan yang ditemukan pada peserta didik dan guru kelas III SDN Dawuhan Wetan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran unsur seni rupa masih menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan latar belakang guru dalam bidang seni rupa, keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, serta kemampuan kognitif peserta didik yang masih perlu ditingkatkan dengan berdasar hasil wawancara dengan guru kelas bahwa hasil belajar kognitif peserta didik adalah 71. Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik dan guru memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu memahami materi unsur seni rupa dengan lebih mudah, menarik, dan fleksibel digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, pada tahap desain dilakukan perancangan media pembelajaran interaktif *Artexa* berbasis *google sites* yang dibuat sesuai dengan karakter peserta didik kelas III sekolah dasar. Media dirancang dengan menyajikan materi unsur seni rupa secara sistematis dan visual, meliputi unsur garis, bentuk, warna, dan tekstur. Perancangan media juga memperhatikan kemudahan navigasi, keterbacaan teks, serta penyajian konten yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan video pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media *Artexa* sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Media dikembangkan menggunakan platform *google sites* dan dilengkapi dengan berbagai menu, seperti petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis interaktif, serta profil pengembang. Media yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kesesuaian tampilan, isi, dan kelayakan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil validasi nantinya digunakan untuk diperbaiki dan disempurnakan sehingga diperoleh media *Artexa* yang layak digunakan.

Kelayakan media *Artexa* ditinjau melalui proses validasi ahli serta respon pengguna media, yaitu peserta didik dan guru. Tahap validasi dilakukan setelah media *Artexa* selesai dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran serta sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media *Artexa* memperoleh skor 72 dari skor maksimum 75 dengan persentase sebesar 96%, yang berada pada kategori sangat layak tetapi dengan revisi. Penilaian ahli media mencakup aspek tampilan, warna, navigasi, keterbacaan huruf, kejelasan petunjuk penggunaan, kualitas video, kesesuaian contoh visual, serta kepraktisan penggunaan media. Meskipun termasuk dalam kategori sangat layak, validator ahli media memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyesuaian tata letak menu pada halaman beranda, perbaikan tampilan petunjuk penggunaan, konsistensi ukuran huruf, peningkatan kontras warna, serta penyesuaian durasi kuis dan pengunggahan video melalui platform *YouTube*. Saran tersebut dijadikan acuan untuk memperbaiki tampilan dan teknis penggunaan media *Artexa* agar lebih optimal. Selain validasi ahli media, kelayakan media *Artexa* juga ditinjau melalui validasi ahli materi. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media *Artexa* memperoleh skor 69 dari skor maksimum 75 dengan persentase sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat layak tetapi juga dengan revisi. Penilaian ini mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep unsur seni rupa, kesesuaian contoh visual, kejelasan bahasa, serta kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas III. Validator ahli materi juga memberikan saran perbaikan, antara lain terkait penghapusan materi komposisi karena termasuk prinsip seni rupa, penggunaan model warna triadik pada materi warna sekunder, penyesuaian kontras warna tombol navigasi, serta penggunaan jenis huruf sans-serif agar lebih mudah dibaca oleh peserta didik. Saran tersebut digunakan sebagai dasar revisi materi dan tampilan media *Artexa*. Kelayakan media *Artexa* juga diperkuat oleh hasil angket respon peserta didik. Pada uji coba kelompok kecil, media *Artexa* memperoleh persentase sebesar 86,25% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi unsur seni rupa. Pada uji coba kelompok besar, hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 87,27% dengan kategori sangat layak, yang mengindikasikan bahwa media *Artexa* mendapatkan respon positif dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil angket respon guru terhadap penggunaan media *Artexa* menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media *Artexa* memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, membantu penyampaian materi unsur seni rupa, mendukung pembelajaran mandiri peserta didik, serta meningkatkan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media *Artexa* tidak hanya layak dari segi teknis dan materi, tetapi juga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas.

Keefektifan media *Artexa* dianalisis melalui hasil tes kemampuan kognitif peserta didik yang diperoleh dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Sebelum digunakan sebagai alat ukur, instrumen tes terlebih dahulu melalui tahap uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan layak dan dapat diandalkan dalam mengukur kemampuan kognitif peserta didik pada materi unsur seni rupa. Hasil uji validitas instrumen tes menunjukkan bahwa dari 25 butir soal pilihan ganda yang dikembangkan, terdapat 20 butir soal yang memenuhi kriteria valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid memiliki nilai koefisien korelasi lebih besar daripada nilai *r*-tabel sebesar 0,468 pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen tes menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,737 yang berada di atas batas minimum 0,7, sehingga instrumen tes dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil tersebut, 20 butir soal yang valid dan reliabel digunakan sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test* dalam mengukur kemampuan kognitif peserta didik. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 peserta didik kelas IIIA, hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan kognitif peserta didik. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 65,63 meningkat menjadi 85,63 pada *post-test*. Sebelum dilakukan uji statistik lanjutan, data hasil belajar diuji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, sehingga

memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Hasil uji t dua sampel dependen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik setelah menggunakan media *Artexa*. Hasil uji N-Gain pada kelompok kecil menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,622 dengan kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media *Artexa* mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik secara cukup efektif. Keefektifan media *Artexa* juga diuji melalui uji coba kelompok besar yang melibatkan 22 peserta didik kelas IIIB. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan kognitif peserta didik dari nilai *pre-test* sebesar 57,05 menjadi 85,68 pada *post-test*. Uji normalitas data hasil belajar menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik. Hasil uji t dua sampel dependen pada kelompok besar menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Artexa* ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Artexa* memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, hasil uji N-Gain pada kelompok besar menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,68 dengan kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Artexa* mampu memberikan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik pada tingkat sedang dan konsisten dengan hasil uji coba kelompok kecil. Peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai *pre-test* dan *post-test*, serta didukung oleh hasil uji t dan uji N-Gain, menunjukkan bahwa media *Artexa* efektif digunakan dalam pembelajaran materi unsur seni rupa.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Art Exploration (Artexa)* berbasis *google sites* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas III SDN Dawuhan Wetan pada materi unsur seni rupa. Keefektifan media ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan serta tingkat peningkatan kemampuan kognitif peserta didik yang berada pada kategori sedang baik pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar, serta didukung oleh respon pengguna yang positif dengan kategori sangat layak terhadap penggunaan media.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif *Art Exploration (Artexa)* berbasis *google sites* pada materi unsur seni rupa kelas III SDN Dawuhan Wetan, dapat disimpulkan bahwa media *Artexa* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 92% dengan kategori sangat layak, serta diperkuat oleh respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebesar 86,25% dan kelompok besar sebesar 87,27%, serta respon guru sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Keefektifan media *Artexa* ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan kognitif peserta didik yang signifikan, baik pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil, nilai rata-rata meningkat dari 65,63 menjadi 85,63 dengan kenaikan sebesar 20 poin, sedangkan pada uji coba kelompok besar meningkat dari 57,05 menjadi 85,68 dengan kenaikan sebesar 28,63 poin. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) pada kedua kelompok, dengan nilai N-Gain sebesar 0,622 pada kelompok kecil dan 0,68 pada kelompok besar yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media *Artexa* efektif meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada materi unsur seni rupa.

Media *Artexa* disarankan untuk dimanfaatkan oleh guru sekolah dasar sebagai media pendukung pembelajaran unsur seni rupa guna meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Sekolah diharapkan mendukung penerapan media berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan jaringan internet yang memadai. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan menambah variasi materi dan fitur interaktif agar dapat digunakan pada materi dan jenjang yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Carolin, A. R., & Nurharini, A. (2024). Penggunaan Media Interaktif Untuk Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV Sekolah Dasar. <https://www.researchgate.net/publication/381313762>
- Heliwasnimar, Basri, H. H., & Fadriati. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka di SD. *Journal on Education*, 6(4), 20835–20842. <https://doi.org/10.24114/js.v8i2.56987>
- Isral, Tullah, R., Nurmaesah, N., & Purwanti, I. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Role Playing Game (RPG) Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *AJCSR [Academic Journal of Computer Science Research]*, 5(1), 11–17. <https://journal.global.ac.id/index.php/AJCSR/article/view/607>
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Meneng.* (2025). https://uploads.belajar.id/document/files/Kepka_BSKAP_No_01k17e8396ajn15j3hchw0k773b.pdf
- Komala, I., & Nugraha, A. (2022). Pendidikan Seni dan Kurikulum Merdeka Belajar: Tuntutan bagi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 4(3), 122–134. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i3.114>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Milenia, R., & Nurharini, A. (2023). *Interactive Media Articulate Storyline to Improving Students' Learning Outcomes on Traditional Engklek Games Material*. *Journal of Education Technology*, 7(4), 707–714. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i4.69268>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Sari, W. N., W, S. S., & Fajrie, N. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Materi Pembelajaran Ekosistem untuk Kelas V SD di Kecamatan Winong Kabupaten Pati Jawa Tengah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2472–2480. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1594>
- Tunas, K. O., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas. *Journal on Education*, 6(4), 22031–22040. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6324>
- Tyas, D. N., Nurharini, A., Wulandari, D., & Isdaryanti, B. (2021). Peningkatan Kemampuan Ecoliteracy Melalui Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Games Subtema Pemanfaatan SDA Hayati Dan Nonhayati Untuk Siswa SD. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 10(2), 115–125. <https://doi.org/10.33506/jq.v10i2.1548>
- Yanto, R., Waskito, Effendi, H., & Purwanto, W. (2023). Development of Web-Based Learning Media Using Google Sites in Vocational High School Informatics Subjects. *Journal of Vocational Education Studies*, 6(1), 11–24. <https://doi.org/10.12928/joves.v6i1.8027>
- Zahara, R., Khadijah, & Lubis, R. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Kamal. *Jurnal Raudhah*, 7(01), 26–39.

<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/oai>

Zahra, A. N. (2023). Pengembangan Media Interaktif Materi Karya Seni Rupa Daerah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Kelas V SD. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia. https://repository.upi.edu/98699/1/S_PGSD_1905978_Title.pdf

Zahra, L., & Yunisrul. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6238–6251. <https://doi.org/10.58917/aijes.v4i2.321>