

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMANFAATAN ARTSTEPS UNTUK PAMERAN VIRTUAL SISWA SMP NEGERI 1 LARANGAN KABUPATEN PAMEKASAN

Nuril Ubudz Romadhani¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nurilubudz.21056@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi mendorong inovasi media pembelajaran, termasuk dalam pameran seni rupa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial penggunaan platform *Artsteps* untuk pameran virtual di SMP Negeri 1 Larangan, Pamekasan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (4D) model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) dengan subjek penelitian terhadap 26 siswa kelas IX.5 SMP Negeri 1 Larangan. Hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan sebesar 96%, dan hasil uji coba menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik dari 57% (*pretest*) menjadi 91% (*posttest*). Untuk mengetahui proses uji coba video tutorial dapat dilihat pula pada hasil karya pameran virtual peserta didik. Hasil karya tersebut menghasilkan bahwa peserta didik mampu untuk membuat pameran virtual dengan bantuan *Artsteps*. Selain itu, sebagian besar peserta didik menyatakan video tutorial yang telah dikembangkan dapat membantu pemahaman dan meningkatkan antusiasme mereka. Dengan demikian, video tutorial *Artsteps* dinilai efektif sebagai media pembelajaran pameran virtual secara interaktif dan menarik.

Kata Kunci: Video Tutorial, *Artsteps*, Media Pembelajaran.

Abstract

Appreciating visual arts is essential as it plays a significant role in fostering students' creativity. However, in practice, the implementation of visual arts appreciation materials is often suboptimal due to limited teaching resources and the continued use of conventional methods. This study aims to develop a digital teaching material based on Flipbook for Grade IX.5 students at SMP Negeri 1 Larangan. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The study was conducted at SMP Negeri 1 Larangan, Pamekasan, with 26 students from class IX.5 as the research subjects. The study resulted in a feasible teaching material ready for trial use, with a material expert validation score of 93.7% and a media expert validation score of 90.5%. The trial was conducted over two meetings and showed an improvement in student learning outcomes after using the teaching material. Students' pretest and posttest scores increased by 33%, and the questionnaire results received positive responses from both teachers and students. In addition, feedback and suggestions from the teachers and students were utilized to revise and evaluate the teaching material, resulting in a valid and finalized product. Therefore, the developed teaching material has proven to be effective in supporting students' learning processes in understanding visual arts appreciation.

Keywords: Video Guide, *Artsteps*, Learning Media.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, pelaksanaan pameran karya siswa sering kali terkendala oleh keterbatasan ruang dan letak geografis sekolah. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pemanfaatan pameran virtual melalui platform Artsteps. Platform ini memungkinkan siswa menampilkan karya seni mereka secara interaktif dalam ruang virtual 3D yang mudah diakses kapan saja. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video tutorial pemanfaatan Artsteps sebagai media pembelajaran yang mendukung kegiatan apresiasi seni rupa. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan keterampilan siswa dalam menyelenggarakan pameran seni digital secara mandiri maupun kelompok.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan video tutorial pemanfaatan Artsteps untuk pameran virtual yang akan diujicobakan kepada peserta didik kelas IX.5 di SMP Negeri 1 Larangan Kabupaten Pamekasan.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Fiki Mulkiati Izzah bersama rekannya Irma Russanti, Lutfiyah Hidayati, dan Mein Kharnolis (2024), yang berjudul “Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Tas Belanja Ecoprint dari Kertas Semen pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Kartika IV-11 Surabaya”. Penelitian kedua oleh Mc Yan Baehaqi Thamrin, Syakir, Eko Haryanto (2024), yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Artsteps.com dalam Pagelaran Pameran Seni Rupa Daring oleh Peserta Didik SMPI Al Azhar 12 Rawamangun, Jakarta Timur”. Ketiga, Cucu Retno Yuningsih dan Adrian Permana Zen (2021), dengan judul “Lokakarya Seni Rupa: Penggunaan Bahan Bekas Pakai Untuk Kreativitas Siswa di Masa Pandemi”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Metode R&D ini dilakukan dengan mengembangkan pembuatan video tutorial untuk pameran virtual yang menggunakan Artsteps kepada peserta didik SMP Negeri 1 Larangan. Penelitian ini penting untuk dilaksanakan karena tidak hanya mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai zaman, tetapi juga memberi solusi nyata terhadap kendala di lapangan, mendukung pembelajaran inklusif, dan memperkuat kompetensi digital peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Larangan yang berlokasi di Jl. Raya Larangan, Kec. Larangan Luar, Kab. Pamekasan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dari Januari sampai Mei 2025 selama dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX.5 yang berjumlah 26 siswa. Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas IX.5 yang berjumlah 26 orang di SMP Negeri 1 Larangan. Pemilihan subjek penelitian ini disesuaikan dengan metode penelitian yang digunakan dikarenakan dapat memengaruhi tahapan yang dilakukan dalam model pengembangan 4D.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara terkait sarana prasarana sekolah serta perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Kemudian, angket (kuisisioner) dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan video tutorial. Selain itu, dokumentasi dilakukan pada saat proses rancangan hingga evaluasi penelitian. Teknik analisis data menggunakan analisis secara kualitatif dan kuantitatif yang disesuaikan dengan model pengembangan 4D dengan cara reduksi data dan menggunakan rumus persentase sederhana menurut Sudjana (2009), berikut ini.

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Terdapat beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, seperti instrumen validasi berupa lembar validasi. Lembar validasi ini ditujukan sebagai penilaian terhadap media yang dikembangkan sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Berikut ini disajikan lembar validasi. Aspek penilaian dalam lembar validasi mencakup kualitas video baik dari audio, kualitas tampilan, dan sistematika yang jelas dan runtut. Serta skala penilaian 1-5.

Selanjutnya terdapat instrumen penilaian hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dengan jumlah soal sebanyak 10 soal dengan bentuk pilihan ganda dengan level kognitif yang berbeda pada setiap soal.

Selanjutnya berikut disajikan rubrik penilaian terhadap hasil dari *pretest* dan *posttest* peserta didik dengan KKTP seni budaya sebesar 75.

Tabel 3. Rubrik penilaian *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Rentang Nilai	Kategori
91-100	Sangat baik
81-90	Baik
75-80	Cukup tuntas
<75	Belum tuntas

Selanjutnya, disajikan rubrik penilaian terhadap hasil karya pameran virtual peserta didik yang dikerjakan secara berkelompok dengan KKTP seni budaya sebesar 75. Aspek yang dinilai yaitu tampilan visual dengan skor 35, kreativitas dengan skor 20, penggunaan *Artsteps* dengan skor 30, dan kerja sama tim dengan skor 15.

Instrumen selanjutnya adalah angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan video tutorial pembuatan *Artsteps*. Berikut ini tabel angket respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan video tutorial. Pengumpulan data ini dilakukan dengan rumus sederhana persentase serta Skala Likert yang terdiri dari 1-5 pernyataan.

KERANGKA TEORETIK

A. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Departemen pendidikan (2003), kata “media” disebut “medium”, yaitu sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Marshall McLuhan (2003), menyatakan bahwa media adalah interaksi secara tidak langsung yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain. Media komunikasi, seperti surat, film, televisi, telepon, dan fasilitas umum berupa jalan dan kereta api. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Djamarah dan Aswan (2002), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu distribusi informasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Maka dapat disimpulkan bahwa media sebagai manusia atau benda yang digunakan oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan pendidik dalam menyalurkan informasi belajar untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang dituju. Penggunaan media dan metode dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan di dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

B. Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran

Video tutorial yang merupakan media pembelajaran yang menyajikan informasi secara visual dan auditori, sehingga dapat mempermudah siswa memahami konsep yang kompleks. Menurut Mayer (2001), pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan auditori dapat meningkatkan efisiensi kognitif pada peserta didik. Video tutorial memungkinkan peserta didik belajar menyesuaikan dengan ritme mereka sendiri, mengulang langkah-langkah yang sulit

dipahami, dan mempraktikkan sesuai dengan intruksi yang diberikan. Dalam pembelajaran seni rupa, video tutorial sangat efektif karena dapat menampilkan langkah-langkah praktis secara langsung, seperti teknik mewarnai, menggambar, dll.

C. Pameran Virtual

Pameran Virtual merupakan kegiatan gelar karya yang dilakukan secara virtual melalui media internet yang mempermudah untuk menjangkau pameran tersebut dari manapun tanpa harus mengunjungi tempat pelaksanaan pameran tersebut. Pameran virtual merupakan medium seni modern yang mempertimbangkan beberapa nilai, seperti kemudahan, materi, dan keindahan yang dikemas sedemikian rupa.

Menurut Khairunnisa (2021) menyatakan bahwa, “pameran virtual merupakan pengembangan dari suatu bentuk tiruan atau replika digital dari suatu objek yang nyata atau peristiwa melalui bantuan suatu perangkat multimedia yang kemudian menghasilkan sebuah simulasi di dalam komputer dalam bentuk virtual reality dan disampaikan melalui web”. Menurut Ika Anggun (2022), pengertian pameran virtual “sebagai kegiatan di mana seniman atau pengkarya mengkomunikasikan, menyampaikan, mempublikasikan, serta menunjukkan ide atau gagasan mereka pada khalayak umum yang diwujudkan dan disajikan melalui karya seni rupa dengan harapan terjadinya komunikasi antara pengkarya yang terwakilkan oleh karya seninya dengan apresiator”. Pameran visual (Adi Irwanto, 2020) mempunyai karakteristik dalam hal cara menginformasikannya, yaitu: penyajian secara intuitif, imajinatif, kompleks, tetapi tetap harus jelas menyampaikan pesan”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian pameran virtual adalah suatu bentuk pameran digital yang menggunakan teknologi

multimedia untuk menyajikan karya seni atau objek secara interaktif melalui platform online. Pameran virtual dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan teknologi dalam seni rupa, terutama dalam aktivitas pameran. Selain itu, pameran virtual dapat dengan mudah diakses kapan pun dan di manapun oleh masyarakat tanpa perlu datang ke pameran secara langsung.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahan ajar adalah segala sesuatu sebagai panduan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Sanjaya (2008:141), bahan ajar merupakan salah satu bagian kurikulum yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai ketetapan, agar mereka bisa mencapai standar kompetensi dalam mata pelajaran tertentu di sekolah. Berdasarkan pengertian ini, bahan ajar merupakan isi dari kurikulum yang dirancang dan ditulis oleh guru berdasarkan standar kompetensi dan harus dipahami oleh peserta didik demi menunjang proses pembelajaran. Hal ini dijelaskan juga dalam *platform* Merdeka Belajar, bahan ajar berfungsi sebagai alat yang mendukung dan menjadi pedoman dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan ketiga pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sarana yang disusun dengan sistematis oleh guru untuk peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Keberadaan bahan ajar sangatlah penting karena menjadi perantara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu kreatif dan terampil dalam merancang bahan ajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

D. Artsteps Sebagai Platform Pembelajaran Seni Rupa

ArtSteps adalah *platform* digital yang memungkinkan pengguna membuat galeri

virtual 3D untuk menampilkan karya seni. Menurut Desai et al. (2020), penggunaan teknologi virtual pada pembelajaran seni dapat memperluas pengalaman estetika dan menarik minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. *Artsteps* memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk mengeksplor karya seni secara interaktif. Penggunaan *Artsteps* dalam pembelajaran seni rupa membantu siswa dalam memahami konsep-konsep kesenian yang lebih menarik. Selain itu, penggunaan *Artsteps* pada pembelajaran di era ini, memberikan kebutuhan yang relevan dengan pembelajaran pada abad ke-21. Dengan menggunakan *Artsteps* dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pameran *Virtual*.



Gambar 1. Tampilan *Artsteps*.

Sumber: Nuril, 2025.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah video tutorial yang dapat digunakan sebagai panduan praktis dalam memanfaatkan platform *Artsteps* bagi peserta didik dalam memahami pameran virtual. Video tutorial ini terdapat langkah-langkah teknis penggunaan dan memberikan panduan praktis yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik, serta memberikan solusi atas keterbatasan ruang fisik pameran di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rancangan pengembangan Video Tutorial

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran seni rupa, serta menemukan solusi terhadap masalah tersebut. Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 1 Larangan diketahui bahwa pembelajaran mengenai pameran seni rupa belum dilaksanakan secara maksimal, sehingga

peserta didik mengalami kesulitan dalam membayangkan proses nyata dalam menyelenggarakan pameran. Selain itu, sebagian besar peserta didik memiliki akses terhadap perangkat digital dan internet, namun belum pernah mengenal atau menggunakan platform *Artsteps*.

Langkah berikutnya yaitu membuat rancangan video tutorial. Rancangan tersebut meliputi format video, palet warna, font, background dan elemen visual pendukung. Dalam pemilihan format konten video dengan cara merekam layar menggunakan aplikasi OBS Studio ukuran resolusi 1920x1080 pixel meliputi langkah-langkah pembuatan *Artsteps*. Berikut urutan materi dalam video tutorial.

- A. Pengenalan *Artsteps*
- B. Langkah Membuat Akun
- C. Pengenalan Fitur
- D. Cara Membuat Pameran Virtual
- E. Menambahkan karya seni siswa
- F. Cara Publikasi Pameran

Untuk mengetahui lebih lanjut desain video tutorial yang akan dikembangkan, berikut disajikan *storyboard* yang meliputi pemilihan *colour pallete*, jenis font, struktur isi video, dan elemen visual yang digunakan.



Gambar 2. Storyboard rancangan video tutorial.

Sumber: Nuril, 2025

B. Proses dan Hasil Pengembangan Video Tutorial

Setelah membuat rancangan video, tahapan selanjutnya melakukan tahap pengembangan berdasarkan desain yang telah dirancang. Langkah-langkah yang dilakukan adalah melakukan rekam layar menggunakan OBS, menulis naskah, membuat pengisi suara menggunakan AI Elevenlabs berdasarkan naskah yang telah dibuat, editing video dengan

menambahkan *subtitle*, *background*, dan elemen pendukung lainnya. Pada proses pengeditan tersebut menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro, Capcut dan Canva dengan cara menyambung potongan beberapa video rekam layar menjadi satu dan menambahkan elemen pendukung lainnya. Video yang telah dikembangkan berdurasi 14.12 menit yang diunggah ke Youtube.



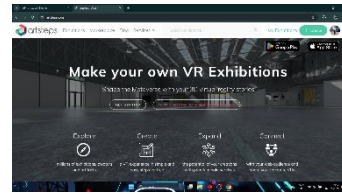
Gambar 3. Proses pengeditan video pada Adobe Premiere Pro.
Sumber: Nuril, 2025.

Setelah melakukan pembuatan video, selanjutnya tahap validasi ahli yang dilakukan oleh dosen seni rupa Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya. Validasi ini dilakukan untuk melihat hasil video dan menilai dari aspek audio, isi, kualitas gambar dan konsistensi pewarnaan.

Hasil dari tahap validasi ini mendapatkan saran dan masukan, berupa “Semua sudah menunjukkan kualitas yang bagus. Mungkin masih perlu perbaikan font dan warna, serta layout dalam video”. Hasil dari lembar validasi ini memperoleh:

$$\text{Persentase} = \frac{29}{30} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil tersebut tergolong dalam kategori “Sangat Layak”, namun perlu adanya sedikit revisi terkait penambahan intro video, *subtitle*, dan konsistensi pewarnaan. Setelah mendapatkan saran dan masukan tersebut dari dosen ahli, selanjutnya peneliti melakukan revisi awal terhadap video yang telah dikembangkan. Video yang telah divalidasi dan revisi dapat diujicobakan kepada peserta didik.



Gambar 4. Video sebelum revisi



Gambar 5. Video setelah revisi

C. Proses Uji Coba Video Tutorial

Setelah video tutorial dinyatakan layak untuk digunakan oleh validator, selanjutnya media diujicobakan kepada peserta didik kelas IX.5. Tahap terakhir dari proses pengembangan adalah penyebaran media pembelajaran kepada peserta didik secara terbatas pada satu kelas di SMP Negeri 1 Larangan, yaitu kelas IX.5 yang berjumlah 26 orang.

Pelaksanaan uji coba produk dilaksanakan dengan dua pertemuan. Masing-masing pertemuan berdurasi 40 menit. Pada pertemuan pertama, peneliti menyebarkan soal pretest dan memperkenalkan *platform Artsteps* kepada peserta didik. Pertemuan kedua, peneliti memberikan produk video tutorial yang telah dibuat sebelumnya. Video tutorial tersebut diberikan kepada siswa dengan bentuk link *Youtube*, sebelum pelaksanaan uji coba peneliti membentuk kelompok untuk peserta didik. Berikut uraian untuk setiap pertemuannya.

Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 14 Mei 2025. Pada pertemuan ini, peneliti menyebarkan soal pretest kepada peserta didik. Setelah itu, peneliti menjelaskan dan mengenalkan serta mengarahkan peserta didik untuk membuat akun pada Artsteps. Kemudian, peneliti memaparkan video tutorial kepada peserta didik melalui link Youtube yang telah dibagikan.



Gambar 6. Pertemuan Pertama
Sumber: Nuril, 2025.

Berikut tabel hasil pretest oleh peserta didik.

Tabel 7 hasil pretest peserta didik

Nilai	Jumlah Peserta Didik
70	10
60	6
50	6
40	1
30	2
20	1

Hasil *pretest* memperoleh nilai rata-rata sebesar:

$$\text{Persentase} = \frac{1480}{2600} \times 100\% = 57\%$$

Hasil nilai *pretest* memperoleh nilai sebesar 57% dan tidak mencapai nilai KKTP seni rupa sebesar 75. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik belum mengenal pameran virtual yang menggunakan *Artsteps*. Maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran penunjang pameran virtual.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 21 Mei 2025. Peserta didik diminta membuat

pameran mini secara berkelompok yang beranggotakan 3-4 orang menyesuaikan dengan jumlah komputer yang disediakan menggunakan *Artsteps* mengikuti alur pada video tutorial. Namun, guru dan peneliti tetap mendampingi dalam proses pembelajaran.



Gambar 7. Pertemuan kedua.
Sumber: Nuril, 2025.

Berikut tabel hasil posttest oleh peserta didik.

Tabel 8. Hasil Posttest Peserta Didik

Nilai	Jumlah Peserta Didik
100	6
90	8
80	11
70	1

Dari hasil posttest tersebut diperoleh sebanyak 6 peserta didik memperoleh nilai 100, 8 peserta didik memperoleh nilai 90, 11 peserta didik memperoleh nilai 80, dan 1 peserta didik memperoleh nilai 70. Hasil nilai *posttest* memperoleh:

$$\text{Persentase} = \frac{2270}{2600} \times 100\% = 91\%$$

Dari hasil nilai rata-rata tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pengetahuan peserta didik mengenai pembuatan pameran virtual menggunakan *Artsteps* sebesar 34%.

D. Hasil Karya dan respon Peserta Didik Serta Guru Terhadap Penggunaan Video Tutorial

Penggunaan video tutorial berhasil mendorong peserta didik untuk ikut aktif dalam kegiatan belajar mengajar, serta mampu meningkatkan keterampilan menggunakan

teknologi digital dalam menampilkan karya seni rupa. Berikut ini tabel hasil karya peserta didik.

Tabel 9. Nilai karya peserta didik

Kelompok	Nilai	Kategori
1	83	Baik
2	81	Baik
3	91	Sangat baik
4	75	Cukup
5	82	Baik
6	75	Cukup
7	95	Sangat baik
8	81	baik

Dari hasil karya pameran virtual peserta didik dapat diketahui bahwa dua kelompok dengan kategori sangat baik, empat kelompok dengan kategori baik, dan dua kelompok dengan kategori cukup. Penjelasan ttg tiap kelompok. Pameran virtual yang ditampilkan cukup menarik dan lengkap, namun ada beberapa yang perlu perbaikan. Berdasarkan penilaian hasil karya peserta didik dapat disimpulkan bahwa mereka sudah memahami penggunaan *Artsteps* dengan baik dan maksimal, meskipun ada beberapa yang membutuhkan waktu dan pendampingan dari guru untuk membuat pameran virtual yang lebih menarik dan sesuai dengan kriteria pameran seni rupa yang baik.

Media video tutorial penggunaan *Artsteps* diunggah pada platform youtube peneliti yang bernama @ultraman1st. Statistik akun *youtube* peneliti pada tanggal 20 Mei 2025 mengenai video tutorial mendapatkan 26 suka dengan 200 kali lebih penayangan. Adapun video tutorial yang telah dikembangkan dapat diakses melalui link atau scan *barcode* berikut ini.

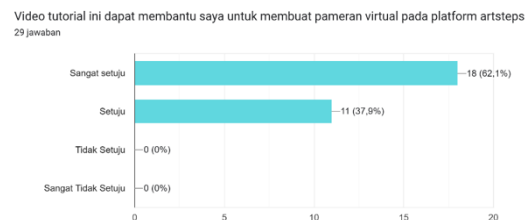
https://youtu.be/T3w7kJZaK1w?si=UnnHmTvyLD72S_jk



Gambar 8. Scan Barcode
(Sumber: Nuril, 2025)

Berdasarkan hasil angket, guru menyatakan bahwa video tutorial sangat membantu kegiatan belajar mengajar dan menjadi solusi dari keterbatasan ruang pameran di sekolah. Selain itu, video ini dapat digunakan secara berulang kali dan sesuai untuk digunakan secara mandiri.

Berdasarkan hasil angket, seluruh peserta didik menyatakan bahwa dengan adanya video tutorial dapat membantu mereka memahami cara penggunaan *Artsteps*. Peserta didik merasa percaya diri dan sangat antusias dalam menampilkan karyanya secara virtual. Beberapa peserta didik juga menyatakan ingin memamerkan karya selain untuk kebutuhan tugas sekolah. Dari video tutorial yang ditampilkan mendapatkan respon positif dari guru dan peserta didik. Sebagian besar dari mereka menyatakan bahwa video yang disajikan mudah dipahami, menarik, dan dapat membantu untuk mengikuti proses pembuatan pameran virtual secara mandiri.



Gambar 9. Angket Respon Guru dan Peserta Didik.

Sumber: Nuril, 2025.

Berdasarkan data tersebut, semua responden baik guru ataupun peserta didik menyatakan sangat setuju sebanyak 62,1% dan setuju sebanyak 37,9% serta puas terhadap media yang telah peneliti kembangkan dari aspek desain, alur, maupun fungsinya. Dari hasil tersebut, peneliti menyatakan bahwa video tutorial pembuatan *Artsteps* mampu menunjang guru dan peserta didik untuk pembuatan pameran virtual secara mandiri ataupun kelompok. Selain itu, dapat dilihat dari hasil karya dari peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan video tutorial penggunaan platform *Artsteps* sebagai media pembelajaran pameran virtual bagi siswa kelas IX SMP Negeri 1 Larangan. Media ini dinilai sangat layak oleh ahli (skor validasi 96%) dan terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa, ditunjukkan dari kenaikan skor pretest sebesar 57% menjadi 91% pada posttest. Video ini juga mendorong keterampilan digital siswa, serta mendapat respon positif dari guru dan peserta didik karena bersifat praktis, menarik, dan mudah digunakan secara mandiri maupun kelompok.

B. Saran

Guru diharapkan memanfaatkan video tutorial ini sebagai media bantu dalam pembelajaran seni rupa, serta memberikan pendampingan bagi siswa yang kurang familiar dengan teknologi. Peserta didik disarankan aktif mengeksplorasi fitur *Artsteps* agar karya menjadi lebih kreatif. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media ini lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif dan memperluas cakupan uji coba agar hasilnya lebih komprehensif.

REFERENSI

- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Bella, M. O. (2011). *Graha Apresiasi Seni Lukis Anak Di Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Izzah, F. M., Russanti, I., Hidayati, L., & Kharnolis, M. (2024). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Tas Belanja Ecoprint dari Kertas Semen pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Kartika IV-11 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16082-16091.
- Rupa, J. S. (2022). Instagram Sebagai Media Penyajian Project Dan Karya Seni Pada

Praktik Pameran Online Siswa Kelas Ixd Smpn 31 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 10(3), 57-69.

- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syakir, S., & Haryanto, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Artstep. com dalam Pagelaran Pameran Seni Rupa Daring oleh Peserta Didik SMPI Al Azhar 12 Rawamangun, Jakarta Timur. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(4), 1291-1299.
- Yuningsih, C. R., & Zen, A. P. (2021). Lokakarya seni rupa: Penggunaan bahan bekas pakai untuk kreativitas siswa di masa pandemi. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 2(1), 26-34.4
- Sugiyono. (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.