Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
Vol. 9, No. 3, 2025
DOI 10.35931/am.v9i3.5067
P-ISSN: 2620-5807; E-ISSN: 2620-7184

PENGEMBANGAN WEBSITE CREATIVE ART PORTOFOLIO UNTUK MANAJEMEN KARYA SENI SISWA SEKOLAH DASAR

Fauzia Hasanah
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
fauziaahasanah@upi.edu
J. Julia
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
juli@upi.edu
Rana Gustian Nugraha
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
ranaagustian@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website Creative Art Portfolio (CAP) sebagai media manajemen karya seni siswa di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Website ini dirancang menggunakan Google Sites dengan menu seperti beranda, karya siswa yang mengelompokkan karya berdasarkan kelas dan kategori seni, serta fitur unggah karya otomatis untuk seni rupa. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli konten, menunjukkan bahwa website CAP sangat valid dengan rata-rata skor 93,02% untuk media dan 100% untuk konten. Uji coba implementasi dengan guru dari 5 sekolah dasar yang berjumlah 26 orang menghasilkan skor System Usability Scale (SUS) sebesar 80,09, yang masuk grade A dengan kategori "sangat baik" (excellent). Hasil penelitian menunjukkan bahwa website CAP sangat valid dan layak digunakan sebagai alat dokumentasi dan manajemen karya seni siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengelolaan pembelajaran seni budaya di sekolah dasar.
Kata Kunci: E-Portofolio, Karya Seni, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to develop a Creative Art Portfolio (CAP) website as a management tool for student artwork in elementary schools. The method used was Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The website was designed using Google Sites, with menus such as a homepage, student work grouping by class and art category, and an automatic artwork upload feature for fine art. Validation by media and content experts demonstrated that the CAP website was highly valid, with an average score of 93.02% for media and 100% for content. A trial implementation with 26 teachers from five elementary schools resulted in a System Usability Scale (SUS) score of 80.09, which is grade A, or "excellent." The results indicate that the CAP website is highly valid and suitable for use as a tool for documenting and managing student artwork, and makes a positive contribution to the management of arts and culture learning in elementary schools.
Keywords: E-Portfolio, Artwork, Elementary School

© Author(s) 2025
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni adalah proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku melalui pengalaman artistik dan interaksi dengan budaya individu guna mencapai tujuan tertentu.[1] Seni di sekolah dasar lebih dikenal dengan seni budaya dan prakarya atau SBdP. Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah salah satu bagian dalam kurikulum yang diberikan kepada siswa di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran SBdP di tingkat sekolah dasar dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan berbagai pengetahuan mereka, sehingga dapat mengembangkan kecerdasan intelektual yang kreatif dan keterampilan yang mumpuni.[2]

Pembelajaran SBdP terdiri dari seni musik, seni tari dan seni rupa. Seni dapat diartikan sebagai ungkapan keindahan yang diwujudkan melalui berbagai bentuk kreativitas dan keterampilan.[3] Kreativitas dan keterampilan ini dapat mengembangkan pengetahuan serta kemampuan siswa dalam menciptakan sebuah karya seni.[4] Karya seni seringkali tercipta dari pembelajaran seni di sekolah dasar, namun setelah proses evaluasi dan penilaian karya tersebut akan disimpan. Karya seni konvensional seperti gambar/lukisan, patung dan seni kriya lainnya akan termakan oleh waktu dan tidak bertahan lama. Oleh karena itu perlu penanganan dalam memanajemen karya siswa sehingga dapat terus diapresiasi.

Salah satu cara untuk mengelola karya seni yang telah selesai adalah dengan mendokumentasikannya. Menurut penelitian Saarinen, mendokumentasikan proses pembuatan kerajinan tangan beserta bukti-bukti seperti foto, narasi, dan rekaman memungkinkan siswa untuk mengingat dan merefleksikan pengalaman belajar.[5] Hal ini membantu mereka memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan luas terhadap proses kerajinan tangan. Penelitian tersebut menganalisis pemanfaatan e-portofolio sebagai sarana dokumentasi karya seni kerajinan melalui aplikasi Book Creator di iPad. Siswa membuat e-portofolio mereka sendiri, sementara guru memberikan umpan balik terhadap hasil karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selain

[1] Hana Shilfia Iraqi et al., "Pembelajaran Seni Rupa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar," *YASIN* 3, no. 4 (June 19, 2023), https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283.

[2] Sindi Sindi, Luthfi Hamdani Maula, and Irna Khaleda Nurmeta, "Penggunaan Cangkang Telur Berbasis Wayang Sukuraga Untuk Meningkatkan Keterampilan Seni Rupa Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (October 1, 2023), https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5290; Salmiyanti and Desyandri, "Proses Pembelajaran Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Kelas III Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023).

[3] Yunisrul, *Buku Pembelajaran Seni Rupa Di SD* (Sleman: Deepublish, 2020); Puji Prihwanto, "Seni Rupa sebagai Alternatif Pendekatan dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual," *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 7, no. 1 (January 31, 2021), https://doi.org/10.30738/sosio.v7i1.9108.

[4] Zuliani Fauziah et al., "Melatih Kreativitas Anak Sekolah Dasar dengan Menciptakan Karya Seni Lukis Berbahan Alam," *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2025).

[5] Auli Saarinen, Pirita Seitamaa-Hakkarainen, and Kai Hakkarainen, "Long-Term Use of ePortfolios in Craft Education among Elementary School Students: Reflecting the Level and Type of Craft Learning Activities," *Design and Technology Education: An International Journal* 26, no. 1 (2021).

berfungsi sebagai dokumentasi karya siswa, e-portofolio juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan karya yang dihasilkan siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Qomariyah pada tahun 2022 menyebutkan bahwa portofolio memiliki dampak terhadap hasil belajar keterampilan.[6] Terdapat juga pengaruh interaksi antara metode penilaian portofolio dengan sikap siswa terhadap pelajaran seni karya. Penelitian yang dilakukan oleh Chere-Masopha & Mothetsi-Mothiba pada tahun 2022, mereka menyelidiki pengalaman guru sekolah dasar di Lesotho dalam menggunakan portofolio sebagai strategi untuk pengajaran, pembelajaran, dan penilaian. Hasilnya menunjukkan bahwa guru menggunakan portofolio untuk menyimpan catatan akademik siswa dan untuk mempertanggungjawabkan kepada orang tua serta pihak berwenang mengenai waktu yang dihabiskan oleh siswa dan guru di kelas.[7]

Berdasarkan permasalahan dan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengembangkan portofolio. Selain berfungsi sebagai media dokumentasi karya, portofolio juga dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran dan penilaian di kelas. Di era modern saat ini, kemajuan teknologi global telah memberikan dampak signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang relevan adalah integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan. Bentuk integrasi ini diwujudkan melalui pengembangan website e-portofolio yang berfungsi sebagai media untuk mendokumentasikan dan menampilkan karya seni rupa siswa. Website akan dibuat menggunakan google site.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). R&D atau biasa kita sebut penelitian dan pengembangan adalah proses sistematis yang bertujuan untuk menciptakan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk atau solusi.[8] Proses ini tidak hanya berfokus pada pengembangan atau penyempurnaan produk yang telah ada, tetapi juga pada eksplorasi pengetahuan baru serta penemuan jawaban atas berbagai permasalahan praktis yang dihadapi. Secara umum, penelitian dan pengembangan memiliki karakteristik utama, yaitu merancang serta menciptakan produk, melakukan uji coba terhadap produk tersebut, dan

[6] Ryzca Siti Qomariyah et al., "Efektifitas Penilaian Portofolio Pada Mata Pelajaran SBDP Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 1, no. 3 (December 22, 2022), https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.356.

[7] Julia Chere-Masopha and Lipuo Mothetsi-Mothiba, "Teachers' Experiences of Using a Portfolio for Teaching, Learning, and Assessment in Lesotho Primary Schools," *Cogent Education* 9, no. 1 (December 31, 2022), https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.2023969.

[8] Walter R. Meredith D. Gall Borg and Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction* (New York: Longman, 1983).

memastikan validitasnya melalui berbagai tahapan evaluasi.[9] Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Sesuai namanya, model ADDIE memiliki 5 tahap penelitian yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).[10]

Pada tahap analisis, dilakukan menggunakan angket analisis kebutuhan, diberikan kepada partisipan. Kemudian pada tahap perancangan dan pengembangan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang berisi daftar pernyataan terkait produk yang sedang dikembangkan. Selanjutnya pada tahap implementasi menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Instrumen SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala penilaian 1 hingga 5. Skor 1 menunjukkan sangat tidak setuju (*strongly disagree*), skor 2 berarti tidak setuju (*disagree*), skor 3 menunjukkan agak setuju (*somewhat agree*), skor 4 berarti setuju (*agree*), dan skor 5 menunjukkan sangat setuju (*strongly agree*).[11] Evaluasi dilaksanakan pada setiap tahapan.

Penelitian ini dilaksanakan kepada guru wali kelas sekolah dasar. Partisipan penelitian ini terdiri dari 26 orang dari 5 sekolah dasar di Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Selain guru wali kelas sekolah dasar, terdapat ahli bahasa dan ahli konten. Rentang waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis *(Analyze)*

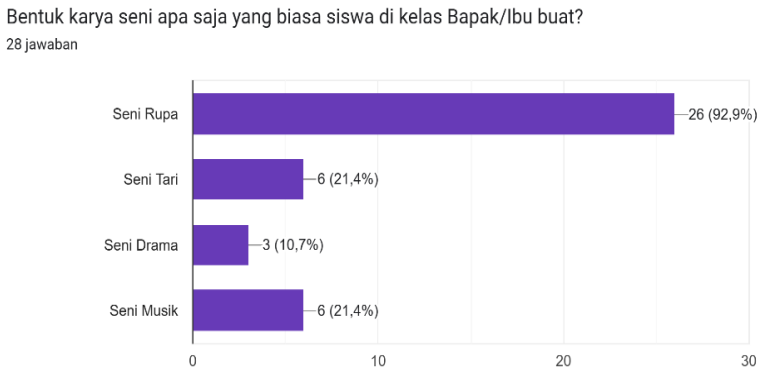
Tahap analisis merupakan langkah pertama yang dilaksanakan dalam model ADDIE. Tahap analisis ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di sekolah.[12] Tahap ini adalah proses menganalisis kebutuhan untuk mengembangkan sebuah produk. Penyebaran kuesioner kepada wali kelas di sejumlah sekolah dasar di Kabupaten Majalengka, Jawa Barat dilakukan untuk mencari permasalahan yang terjadi di lapangan. Adapun hasil temuan dari kuesioner yang diberikan adalah semua siswa di sekolah responden pernah berkarya seni dengan mayoritas seni rupa.

[9] Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (May 17, 2024), https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141.

[10] Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021), https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042.

[11] Nur Riyan Sahara, Gita Indah Marthasari, and Briansyah Setio Wiyono, "Evaluasi Usability Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Serta Menentukan Korelasi Dengan Tingkat Kelulusan Mahasiswa (Studi Kasus : LMS Universitas Muhammadiyah Malang)," *Jurnal Repositor* 4, no. 3 (May 10, 2022), https://doi.org/10.22219/repositor.v4i3.1421.

[12] Hidayat and Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."



Gambar 1. Grafik karya seni yang sering dibuat

Cara penyimpanan karya seni siswa di sekolah-sekolah yang menjadi responden masih didominasi oleh metode konvensional. Sebagian besar karya seni siswa disimpan dengan cara ditempelkan atau dipajang di dinding kelas. Metode ini sering digunakan karena sederhana, mudah diimplementasikan, dan langsung memberikan nilai estetika pada lingkungan kelas. Selain itu, pajangan karya seni siswa di dinding kelas juga dapat meningkatkan rasa bangga dan motivasi siswa dalam berkarya, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menarik.

Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, beberapa sekolah mulai mengadopsi metode penyimpanan digital, meskipun jumlahnya masih terbatas. Salah satu platform yang digunakan untuk penyimpanan digital adalah Google Drive. Penyimpanan secara digital memiliki sejumlah keunggulan, seperti kemampuan untuk menyimpan karya dalam jumlah besar tanpa memerlukan ruang fisik, kemudahan akses kapan saja dan di mana saja, serta memungkinkan berbagi karya kepada orang tua atau pihak lain secara lebih praktis.

Gambar 2. Grafik cara menyimpan karya

Gambar 3. Grafik platform penyimpanan karya digital

Kendala yang dialami oleh para guru dalam mengelola karya seni rupa siswa sangat beragam, mencerminkan kompleksitas yang ada di lapangan. Salah satu masalah utama yang sering disebutkan adalah sulitnya menjaga karya seni siswa yang disimpan secara konvensional. Metode seperti menempelkan atau memajang karya di dinding kelas memang memberikan manfaat estetika dan motivasi, namun memiliki kelemahan signifikan. Karya seni yang disimpan secara konvensional rentan terhadap kerusakan akibat faktor lingkungan seperti debu, kelembapan, atau paparan sinar matahari, serta risiko hilang akibat perpindahan atau pergantian tata ruang kelas. Selain itu, kapasitas ruang yang terbatas juga menjadi kendala, terutama jika jumlah karya siswa sangat banyak.

Di sisi lain, pengelolaan karya seni secara digital yang sebenarnya memiliki potensi besar juga tidak lepas dari tantangan. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan kapasitas memori perangkat yang digunakan untuk menyimpan file digital. Karya seni digital, terutama yang berbentuk gambar atau video dengan resolusi tinggi, dapat memakan ruang penyimpanan yang cukup besar, sehingga perangkat seperti komputer atau smartphone sering kali penuh dan tidak mampu menyimpan lebih banyak file. Hal ini menimbulkan kebutuhan untuk menggunakan layanan penyimpanan berbasis cloud seperti Google Drive atau platform lainnya, namun hal ini pun menghadirkan tantangan baru, terutama bagi guru yang belum terbiasa dengan teknologi digital.

Fakta bahwa sebagian guru masih belum melek teknologi menjadi kendala signifikan lainnya. Tidak semua guru memiliki keterampilan atau pengetahuan yang cukup untuk menggunakan perangkat lunak atau platform digital secara efektif. Kendala ini sering diperparah oleh minimnya pelatihan teknologi yang diberikan kepada guru, kurangnya dukungan teknis di sekolah, dan keterbatasan infrastruktur seperti koneksi internet yang lambat atau tidak stabil.

Desain (*Design*)

Pada tahap desain, dilakukan berbagai langkah perancangan untuk menciptakan website yang fungsional dan estetis. Proses ini mencakup penentuan nama website, tata letak halaman, desain latar belakang (background), pembuatan ikon, serta pengisian konten website. Website

ini diberi nama Creative Art Portfolio (CAP), yang berarti portofolio seni kreatif. Sesuai namanya, CAP menjadi wadah untuk menyimpan, menampilkan, dan mendokumentasikan berbagai karya seni yang dihasilkan oleh siswa.

Website ini dikembangkan menggunakan Google Sites, sebuah platform pengembangan web yang intuitif dan mudah digunakan. Pemilihan Google Sites memungkinkan pengelola untuk menyesuaikan tata letak dengan cepat tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam. Tata letak dirancang agar sederhana, menarik, dan memudahkan navigasi bagi pengguna.

Beberapa menu utama yang disertakan dalam website ini yaitu home sebagai halaman utama sebagai pengantar, menampilkan informasi singkat tentang tujuan website. Karya siswa sebagai halaman khusus untuk menampilkan hasil karya seni siswa dalam berbagai bentuk dan kategori. Teacher center sebagai menu yang ditujukan untuk guru, berisi panduan, tips, atau informasi yang mendukung pengelolaan karya seni. *About us* sebagai halaman yang menjelaskan latar belakang dan tujuan pembuatan website, serta profil tim pengembang. *Contact us* sebagai menu untuk memfasilitasi komunikasi dengan pengelola website, seperti melalui email atau media sosial.

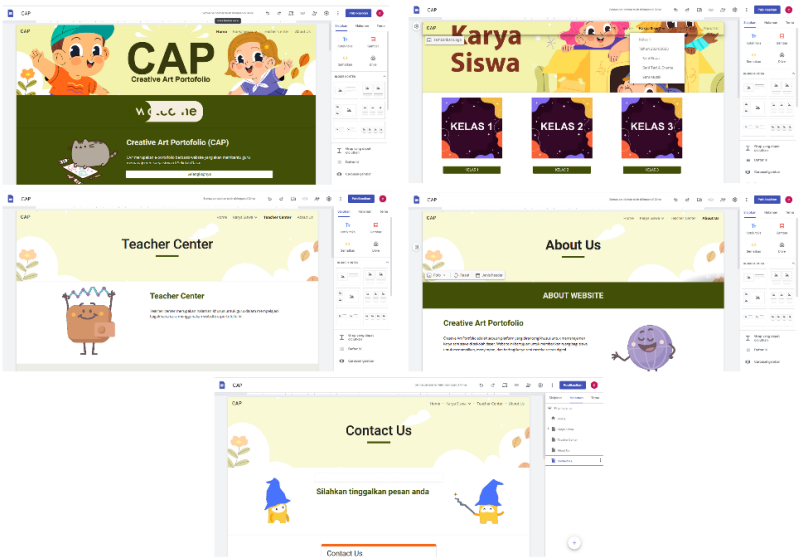
Untuk mendukung tampilan visual, desain latar belakang dan ikon dibuat menggunakan Adobe Illustrator (Ai). Elemen desain ini dirancang dengan mempertimbangkan estetika yang selaras dengan tema seni dan kreativitas. Sumber bahan desain diperoleh dari platform Freepik, yang menyediakan beragam material desain dengan lisensi gratis. Hal ini memastikan bahwa elemen-elemen visual yang digunakan bebas dari masalah hak cipta.

Sebagai tambahan, ikon yang digunakan tidak hanya berupa gambar statis, tetapi juga mencakup GIF atau gambar bergerak. Elemen animasi ini dirancang untuk memberikan daya tarik visual tambahan, menciptakan suasana yang dinamis dan interaktif saat pengguna menjelajahi website. Dengan kombinasi tata letak yang user-friendly, desain visual yang menarik, dan konten yang relevan, website CAP diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pengelolaan karya seni siswa secara modern dan profesional.

Gambar 4. Tahap desain

Pengembangan (*Development)*

Pada tahap ini dilakukan pengembangan website dengan memasukkan gambar-gambar yang telah didesain di tahap perancangan ke dalam website.



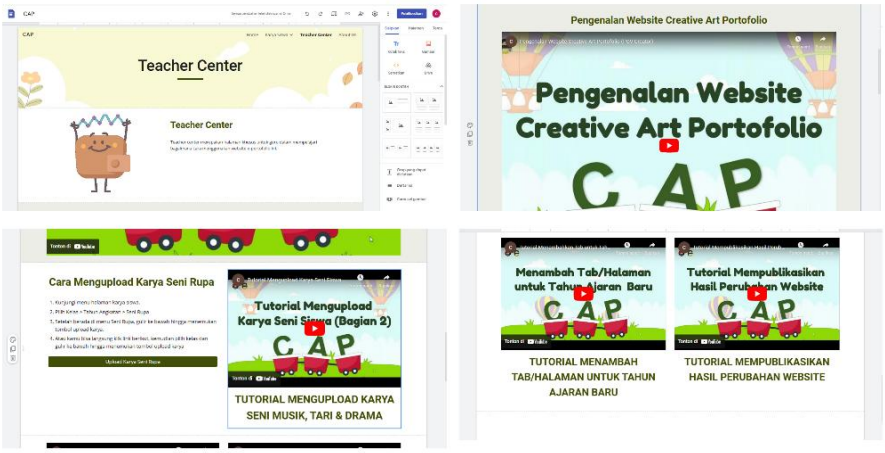
Gambar 5. Tahap pengembangan

Proses pengembangan website dimulai dengan pembuatan halaman *Home* sebagai halaman utama yang berfungsi memperkenalkan tujuan dan manfaat website kepada pengguna. Halaman ini memuat penjelasan singkat mengenai website, disertai menu navigasi ke halaman Karya Siswa yang ditampilkan dalam bentuk ikon untuk masing-masing kelas. Ikon-ikon ini dirancang untuk mempermudah pengguna mengakses halaman khusus yang memuat karya seni sesuai kelas masing-masing siswa.

Selanjutnya, dikembangkan halaman Karya Siswa yang dirancang lebih rinci untuk menampilkan karya berdasarkan kategori kelas, tahun angkatan, dan jenis karya seni. Karya seni siswa dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu seni rupa, seni tari dan drama, serta seni musik. Pada kategori seni rupa, website dilengkapi fitur unggah otomatis menggunakan Google Formulir, yang memungkinkan siswa mengunggah karya mereka secara mandiri, sehingga proses dokumentasi menjadi lebih efisien. Berbeda dengan seni rupa, karya seni tari, drama, dan musik membutuhkan keterlibatan guru atau operator sekolah untuk proses pengunggahan, mengingat karya-karya tersebut biasanya dalam format video atau audio yang memerlukan pengelolaan lebih lanjut untuk memastikan kualitasnya.

Halaman *About us* dikembangkan untuk penjelasan lebih lanjut mengenai website. Terdapat penjelasan mengenai website, mengenai creator (pihak sekolah dasar) dan juga keterangan sumber elemen-elemen yang terpakai. Ada juga halaman *Contact us* yang berfungsi

untuk melaporkan jika terjadinya masalah dalam menggunakan website. Halaman ini dibuat menggunakan google formulir dan akan langsung terkirim kepada developer. Halaman *Teacher center* dibuat untuk guru yang berfungsi menginformasikan cara penggunaannya. Terdapat beberapa video tutorial yang dibuat menggunakan bantuan aplikasi capcut dan di upload ke youtube dan dimasukkan ke dalam website.



Gambar 6. Menu *teacher center*

Setelah tahap pengembangan website selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk oleh para ahli untuk memastikan bahwa website tersebut layak digunakan dalam penelitian. Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas desain, fungsi, dan konten website, serta memastikan bahwa platform yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar pengelolaan karya seni siswa. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli yang memiliki kompetensi di bidang masing-masing, yaitu ahli media dan ahli seni dan konten.

Hasil dari proses validasi ini kemudian direkapitulasi dalam bentuk tabel (lihat Tabel 1) untuk memberikan gambaran yang jelas tentang tingkat kelayakan website berdasarkan masing-masing aspek yang dinilai.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Skor	Skor Max	Persentase (%)	Kategori
1	Desain	20	24	83,33	Sangat Valid
2	Fungsional	19	20	95	Sangat Valid
3	Teknis	12	12	100	Sangat Valid
4	Konten	15	16	93,75	Sangat Valid
Rata-rata		**16,5**	**18**	**93,02**	**Sangat Valid**

Penilaian yang diberikan oleh ahli media meliputi beberapa aspek yaitu: 1) desain dengan skor 20 dan skor maksimal 24 sehingga memperoleh skor persentase 83,33% (sangat valid); 2) fungsional dengan skor 19 dan skor maksimal 20 sehingga memperoleh skor persentase 95% (sangat valid); 3) Teknis dengan skor 12 dan skor maksimal 12 sehingga memperoleh skor persentase 100% (sangat valid); 4) Konten dengan skor 15 dan skor maksimal 15 sehingga memperoleh skor persentase 93,75% (sangat valid). Selain memberikan penilaian kuantitatif, ahli media juga memberikan saran untuk meningkatkan kualitas website. Salah satu saran utama adalah mengubah nama-nama menu pada website yang sebelumnya menggunakan bahasa asing menjadi bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna, khususnya siswa sekolah dasar dan guru, dalam memahami dan menggunakan website tanpa kebingungan. Penggunaan bahasa Indonesia dinilai lebih sesuai dengan target pengguna, mengingat tingkat literasi bahasa asing di kalangan siswa sekolah dasar mungkin masih terbatas.

Sebagai tindak lanjut dari saran tersebut, menu-menu pada website diubah menjadi dalam bahasa Indonesia. Menu "*Home*" diubah menjadi "Beranda," menu "*Teacher Center*" diubah menjadi "Tutorial Penggunaan", menu "*About Us*" menjadi "Profil Kami" dan menu "*Contact Us*" diubah menjadi "Hubungi Kami." Perubahan ini tidak hanya membuat website lebih ramah pengguna tetapi juga mendukung nilai-nilai lokal yang relevan dengan konteks pendidikan di Indonesia.

Perbandingan tampilan menu sebelum dan sesudah revisi ditampilkan pada Gambar 7.

Gambar 7. Tahap revisi menu website

Selanjutnya penilaian ahli desain konten dan kualitas karya, yang meliputi aspek relevansi, kejelasan konten dan penyajian konten dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi ahli desain konten dan kualitas karya

No	Aspek	Skor	Skor Max	Persentase (%)	Kategori
1	Relevansi Konten	20	20	100	Sangat Valid
2	Kejelasan Konten	16	16	100	Sangat Valid
3	Penyajian Konten	20	20	100	Sangat Valid
Rata-rata		**18,66**	**18,66**	**100**	**Sangat Valid**

Penilaian yang diberikan oleh ahli desain konten dan kualitas karya yaitu: 1) relevansi konten dengan skor 20 dan skor maksimal 20 sehingga memperoleh skor persentase 100% (sangat valid); 2) kejelasan konten dengan skor 16 dan skor maksimal 16 sehingga memperoleh skor persentase 100% (sangat valid); 3) penyajian konten dengan skor 20 dan skor maksimal 20 sehingga memperoleh skor persentase 100% (sangat valid). Ahli desain konten dan kualitas karya tidak memberikan saran dan masukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa website CAP sangat layak untuk digunakan sebagai wadah manajemen karya siswa.

Implementation (Implementasi)

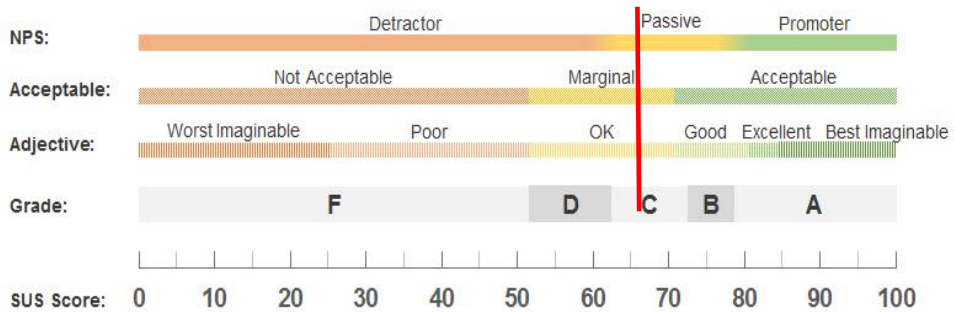
Pada tahap Implementasi dilaksanakan uji coba kepada guru di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Majalengka. Tahap implementasi ini dilakukan untuk menguji kelayakan website CAP untuk dapat memanajemen karya siswa dengan baik. Untuk mengukur pengalaman pengguna, digunakan metode evaluasi berbasis System Usability Scale (SUS), yang merupakan alat standar dalam menilai kegunaan suatu sistem. SUS mengukur berbagai aspek, termasuk kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Hasil analisis skor SUS dari tahap implementasi ini dapat dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil perhitungan sus uji coba implementasi

Responden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95
R3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5
R4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
R5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
R7	4	3	4	2	4	2	4	4	4	2	33	82,5
R8	4	3	3	2	4	1	4	3	4	1	29	72,5

R9	4	3	2	3	4	2	4	2	2	3	29	72,5
R10	4	3	3	1	4	3	3	3	3	2	29	72,5
R11	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
R12	4	3	4	3	3	2	4	2	2	2	29	72,5
R13	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	26	65
R14	4	3	4	3	4	3	4	1	4	1	31	77,5
R15	3	1	4	1	3	3	3	2	4	1	25	62,5
R16	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	70
R17	3	2	3	1	4	2	3	2	3	1	24	60
R18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
R19	3	3	3	2	3	1	4	3	3	1	26	65
R20	4	2	3	3	4	3	4	3	4	3	33	82,5
R21	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	36	90
R22	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	27	67,5
R23	4	3	3	1	3	2	3	3	3	1	26	65
R24	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	37	92,5
R25	4	3	3	1	4	4	4	3	4	2	32	80
R26	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	36	90
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												**80,09**

Pada tabel hasil uji coba website CAP menunjukkan skor 80. Skor tersebut menandakan website CAP termasuk kategori grade A yaitu “dapat diterima” (*acceptable*) dengan peringkat “sangat baik” (*excellent*).



Gambar 8. Penilaian *System Usability Scale* (SUS)

***Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilaksanakan sejak tahap pertama yaitu analisis kebutuhan. Hasil analisis dievaluasi dan disimpulkan sehingga dapat terciptanya ide untuk mengembangkan website CAP. Pada tahap desain dan pengembangan website di validasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli konten. Para ahli memberikan penilaian untuk mengevaluasi pengembangan website CAP sehingga layak digunakan. Pada tahap implementasi, proses evaluasi berlanjut melalui pengumpulan umpan balik dari para partisipan, yang terdiri dari guru-guru di berbagai sekolah dasar. Umpan balik ini menjadi bagian penting dalam menilai kinerja website secara nyata di lapangan.

Hasil Penelitian menunjukkan website CAP memiliki kelayakan pada kategori kategori grade A yaitu "dapat diterima" (*acceptable*) dengan peringkat "sangat baik" (*excellent*). Sejalan dengan penelitian Afandi & Wibawa yang mengembangkan website e-portofolio di kalangan mahasiswa dengan hasil "rekomendasi".[13] Selain berfungsi sebagai wadah untuk memanajemen karya siswa, portofolio berfungsi sebagai landasan untuk mengamati dan mengevaluasi kemajuan peserta didik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.[14] Sehingga website POV dapat digunakan sebagai alat untuk mengamati dan mengevaluasi kemajuan peserta didik dalam berkarya seni.

KESIMPULAN

Pengembangan website *Creative Art Portofolio* (CAP) menggunakan model ADDIE, melibatkan aspek media, desain konten, kualitas karya dan respon partisipan. Penilaian diberikan untuk menguji kelayakan website oleh para ahli. Berdasarkan penilaian para ahli yaitu ahli media dengan rata-rata skor 93,02% (sangat valid), ahli desain konten dan kualitas karya 100%, website CAP sangat valid dan layak digunakan sebagai wadah manajemen karya siswa di sekolah. Respon partisipan dalam uji coba penggunaan website POV memperoleh skor skor 80,09 sehingga website CAP termasuk kategori grade A yaitu "dapat diterima" (*acceptable*) dengan peringkat "sangat baik" (*excellent*). Adapun saran untuk penelitian selanjutnya yaitu dengan memperluas cakupan penggunaannya ke berbagai mata pelajaran, seperti sains atau teknologi, untuk mendukung portofolio lintas disiplin. Uji coba pada kondisi yang lebih beragam, termasuk daerah terpencil, juga diperlukan untuk menguji efektivitas dan keterjangkauan website dalam berbagai konteks.

DAFTAR PUSTAKA

Albertus Hari, and Setya Chendra Wibawa. "Pengembangan Electronic Portfolio Berbasis Web Sebagai Galeri Karya Mahasiswa." *Jurnal IT-EDU* 4, no. 1 (2019).

[13] Albertus Hari and Setya Chendra Wibawa, "Pengembangan Electronic Portfolio Berbasis Web Sebagai Galeri Karya Mahasiswa," *Jurnal IT-EDU* 4, no. 1 (2019).

[14] Eko Kuntarto and Rahani Gustina, "Pelaksanaan Penilaian Portofolio Di Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (December 27, 2019), https://doi.org/10.22437/gentala.v4i2.8437.

Borg, Walter R. Meredith D. Gall, and Meredith D. Gall. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman, 1983.

Chere-Masopha, Julia, and Lipuo Mothetsi-Mothiba. "Teachers' Experiences of Using a Portfolio for Teaching, Learning, and Assessment in Lesotho Primary Schools." *Cogent Education* 9, no. 1 (December 31, 2022). https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.2023969.

Fauziah, Zuliani, Bela Dwi Nur Cahyani, Lailatun Nikhlah, and Muhammad Nofan Zulfahmi. "Melatih Kreativitas Anak Sekolah Dasar dengan Menciptakan Karya Seni Lukis Berbahan Alam." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2025).

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021). https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042.

Iraqi, Hana Shilfia, Mai Sri Lena, Juliana Sulastri, and Fransisca Regy Reviana. "Pembelajaran Seni Rupa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *YASIN* 3, no. 4 (June 19, 2023). https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283.

Kuntarto, Eko, and Rahani Gustina. "Pelaksanaan Penilaian Portofolio Di Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (December 27, 2019). https://doi.org/10.22437/gentala.v4i2.8437.

Prihwanto, Puji. "Seni Rupa sebagai Alternatif Pendekatan dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual." *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 7, no. 1 (January 31, 2021). https://doi.org/10.30738/sosio.v7i1.9108.

Qomariyah, Ryzca Siti, Nur Afrika Lita Dewi, Isma Aini Nafis, and Lely Nur Fitria. "Efektifitas Penilaian Portofolio Pada Mata Pelajaran SBDP Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 1, no. 3 (December 22, 2022). https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.356.

Saarinen, Auli, Pirita Seitamaa-Hakkarainen, and Kai Hakkarainen. "Long-Term Use of ePortfolios in Craft Education among Elementary School Students: Reflecting the Level and Type of Craft Learning Activities." *Design and Technology Education: An International Journal* 26, no. 1 (2021). https://www.semanticscholar.org/paper/Long-Term-Use-of-ePortfolios-in-Craft-Education-the-Saarinen/939e1741a316ea71614e24a413dec863b11b9a86.

Sahara, Nur Riyan, Gita Indah Marthasari, and Briansyah Setio Wiyono. "Evaluasi Usability Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Serta Menentukan Korelasi Dengan Tingkat Kelulusan Mahasiswa (Studi Kasus : LMS Universitas Muhammadiyah Malang)." *Jurnal Repositor* 4, no. 3 (May 10, 2022). https://doi.org/10.22219/repositor.v4i3.1421.

Salmiyanti and Desyandri. "Proses Pembelajaran Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Kelas III Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023).

Sindi, Sindi, Luthfi Hamdani Maula, and Irna Khaleda Nurmeta. "Penggunaan Cangkang Telur Berbasis Wayang Sukuraga Untuk Meningkatkan Keterampilan Seni Rupa Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (October 1, 2023). https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5290.

Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (May 17, 2024). https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141.

Yunisrul. *Buku Pembelajaran Seni Rupa Di SD*. Sleman: Deepublish, 2020.