

Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency di Era Globalisasi

Ika Ratnaningrum^{1,2*}, Muhammad Jazuli², Tri Joko Raharjo³, Widodo Widodo⁴

¹Pendidikan Seni, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

²Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding Author: 3dara@students.unnes.ac.id

Abstrak. Guru harus bisa merancang pembelajaran yang menarik perhatian siswa dengan menggunakan inovasi media di era globalisasi, salah satunya yaitu media berbasis teknologi AI (*Artificial Intelligency*) di era globalisasi saat ini. Hal tersebut akan terlihat pada proses pembelajaran seni, sehingga menjadikan media teknologi berbasis AI sebagai alat dalam mendukung pengembangan pengetahuan dan kreativitas dalam pembelajaran. Inovasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran di SD yang digunakan merupakan perombakan dari penggunaan media konvensional berbasis kontekstual. Penerapan AI bagi dunia pendidikan akan membawa terobosan baru dan dampak yang positif dalam penerapan pembelajaran, karena akan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran seni di SD. Media AI berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era globalisasi ini dibutuhkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni. Kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam memahami pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), ditingkatkan dengan hadirnya teknologi AI agar pembelajaran seni menjadi tidak monoton dan siswa tidak jenuh. Jadi guru harus bisa menggunakan AI dengan tepat sesuai dengan materi dan jenis pembelajaran seni yang diajarkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Kata Kunci: *Artificial Intelligency*; Globalisasi; Pembelajaran Seni

Abstract. Teachers must be able to design learning that attracts students' attention by using media innovation in the era of globalization, one of which is media based on AI (*Artificial Intelligency*) technology in the current era of globalization. This will be seen in the art learning process, thus making AI-based technology media a tool to support the development of knowledge and creativity in learning. Technology-based media innovations in learning in elementary schools that are used are an overhaul of the use of contextual-based conventional media. The application of AI to the world of education will bring new breakthroughs and positive impacts in the application of learning, because it will make it easy for teachers and students in learning art in elementary schools. Science and Technology-based AI media (IPTEK) in this globalization era is needed to increase student learning activities and results in art subjects. The teacher's ability to understand the development of Science and Technology (IPTEK) is enhanced by the presence of AI technology so that art learning is not monotonous and students are not bored. So the teacher must be able to use AI appropriately according to the material and type of art learning being taught, so that learning becomes more optimal.

Keywords: Artificial Intelligence; Globalization; Art Learning

How to Cite: Ratnaningrum, I., Jazuli, M., Raharjo, T. J., & Widodo, W. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency Di Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 1204-1209.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sudah mulai menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ditunjukkan melalui pelaksanaan pembelajaran disetiap jenjang pendidikan telah menggunakan berbagai macam media sesuai perkembangan jaman. Penggunaan media tersebut menuntut guru untuk bisa beradaptasi dengan teknologi saat ini. Baik guru dan siswa harus *melek* teknologi dengan memanfaatkan media teknologi yang sudah ada. Kemajuan teknologi informasi yang sudah sangat maju saat ini, internet bisa menghubungkan siswa dengan guru melalui laman *e-learning*, *whatsapp*

group, *google class*, *google doc*, *google form*, dan *zoom* atau masih banyak lagi bentuk aplikasi-aplikasi yang lainnya.

Media secara tidak langsung dapat membantu meringankan beban guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran pada saat proses belajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Pada saat proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran, maka media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan terutama untuk siswa sekolah dasar. Gagne & Briggs (1975) dalam Arsyad (2017) secara implisit menyatakan bahwa, "media pembelajaran meliputi alat yang berbentuk fisik guna menyampaikan isi materi

pengajaran yang dibuat oleh guru.” Pada jenjang SD, guru dituntut menguasai berbagai media pembelajaran sebagai sarana mentransfer pengetahuan kepada murid. Melalui media pembelajaran, guru akan semakin mudah dalam memberikan informasi, ilmu pengetahuan, dan menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan RPP dan silabus yang disusun (Ahmadi, 2017).

Permasalahan yang muncul di dunia pendidikan di era globalisasi saat ini, terutama pada pembelajaran seni terkait dengan media pembelajaran salah satunya adalah penguasaan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi informasi (TIK). Tidak bisa dipungkiri bahwa masih banyak para guru yang masih belum menguasai teknologi informasi. Bastudin, (2020) menyampaikan bahwa hambatan guru dalam penguasaan TIK diantaranya kurangnya pelatihan TIK, dan kesempatan mengembang diri bagi guru. Guru tidak punya cukup waktu untuk merencanakan rencana pelajaran teknologi yang luar biasa, atau menjelajahi berbagai aspek *world wide web* (www) atau perangkat lunak terlebih kesediaan perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Lestari (2015) menyatakan bahwa belum semua guru memanfaatkan TIK dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang diampunya walaupun guru telah memahami bahwa strategi pembelajaran yang demikian ini sangat menunjang atau membantu tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran.

Hambatan pada pemanfaatan TIK oleh guru dalam pembelajaran seni di SD kebanyakan adalah tidak adanya akses, tidak adanya sarana TIK, pembelajaran tidak mengintegrasikan TIK, guru tidak memiliki pengetahuan tentang TIK, dan tidak adanya kemauan guru untuk memanfaatkan TIK. Nuryati (2016) menyampaikan jika diketahui bahwa banyak guru yang belum memanfaatkan media berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran. Fasilitas perangkat keras yang ada beberapa sudah terpenuhi berupa infokus, LCD dan speaker, namun beberapa guru belum menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan masih konvensional. Senada dengan Tantri hasil temuan Andiarna (2020) menjelaskan kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran *online* belum maksimal.

Oleh karena itu, perlu pembenahan dalam pembelajaran seni dan guru harus belajar untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi tinggi yang salah satunya adalah AI

(*Artificial Intelligency*). *Media AI ini salah satu media yang paling familier dan sering dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran, dikarenakan penggunaannya lebih mudah dan praktis dibandingkan dengan media yang lainnya seperti AR (Augmented Reality) dan VR (Virtual Reality). Bahkan siswa juga lebih menyukai dan mudah untuk mengaplikasikan dengan menggunakan media gadget atau smartphone yang bisa dilakukan di sekolah maupun dirumah. Banyak sekali fitur dan aplikasi yang ada dalam media AI dan sering digunakan oleh siswa dalam pembelajaran yaitu seperti Quizizz, Voice assistant, Smart content, dan masih banyak lagi. Sedangkan penerapan media AI dalam pembelajaran seni di SD sendiri belum pernah dilakukan, dikarenakan pembelajaran seni banyak materi praktiknya dibandingkan materi berbentuk teori. Sesuai realita yang terjadi pada Pendidikan seni apakah dalam pembelajarannya bisa menggunakan media AI atau tidak, maka akan dikaji lebih mendalam pada pembahasan.*

METODE

Menggunakan pendekatan kualitatif, merupakan pendekatan yang bersifat deskriptif dengan prosesnya. Pengumpulan data atas fenomena tersebut terjadi di lingkungan sosial. Sumber data diambil dari *Person* (kepala sekolah, guru kelas, dan perwakilan siswa), *Place* (SD se Dabin 3 Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal), dan *Paper* (dokumen media pembelajaran dan arsip penting siswa yang diperoleh guru)

Analisis data yang digunakan adalah menggunakan model Milles dan Huberman (2014). Langkah-langkah analisis data model Milles dan Huberman dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan diulas tentang beberapa hal yang terkait tentang pembelajaran seni dalam memanfaatkan media teknologi yaitu sebagai berikut ini:

1. Teknologi sebagai Media dalam Pembelajaran

Sebuah solusi belajar berbasis teknologi harus bisa menghadirkan sekaligus menguatkan interaksi antara guru dan siswa, dengan sistem daring supaya proses pembelajaran seni tetap berjalan seperti yang di harapkan oleh masyarakat umum. Guru harus mampu menyampaikan

pembelajaran lebih kreatif dan menggunakan teknologi informasi (Sulistyorini, dkk. 2020) agar kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa tercapai. Menurut Salsabila (2020) pembelajaran pada masa pasca pandemi *Covid-19* ini yang masih memegang peranan penting lebih yaitu pembelajaran berbasis teknologi. Maka dapat disimpulkan bahwa teknologi dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai media informasi.

Kegiatan pembelajaran pada masa pandemi dengan sistem daring berdampak pada pembelajaran pada pasca pandemi yaitu penggunaan teknologi dalam upaya memperkuat komunikasi antara guru dengan siswa. Selain itu, teknologi juga berperan dalam memfasilitasi guru sebagai media komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar dan maksimal. Adanya pembelajaran berbasis teknologi pasti harus bisa memberikan solusi tepat dan cepat pada saat siswa membutuhkan pembelajaran langsung bisa interaksi antara guru dengan siswa tidak terjadi miskonsepsi, sehingga memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa teknologi digunakan sebagai media komunikasi dalam pembelajaran.

Teknologi menjadi salah satu alternatif sebagai media komunikasi yang sangat baik dalam memberikan informasi-informasi terkini bagi guru dan siswa. Selain teknologi sebagai media informasi dan komunikasi dalam pembelajaran secara umum, teknologi juga sebagai media interaktif, media ekspresif dan media kreatif dalam pembelajaran seni. Sebagai media interaktif, digunakan untuk menyampaikan materi berupa video di *youtube*, sedangkan media ekspresif digunakan untuk mengaktualisasikan diri dalam media sosial seperti *tik tok*, *capcut*, *lower thirds animation* dan lain-lain. Selain itu sebagai media kreatif siswa seperti membuat gambar menggunakan beberapa aplikasi seperti *corel draw*, *canva* dan lain-lain.

Didalam pengaplikasiannya pada pembelajaran seni, teknologi digunakan sebagai (1) *media informasi* yaitu siswa dapat mencari materi menggunakan aplikasi atau future dalam internet untuk menemukan materi pelajaran dan dapat bertukar informasi menggunakan alat-alat teknologi. Sedangkan teknologi sebagai (2) *media komunikasi*, siswa dapat melakukan aktivitas berhubungan secara tidak langsung menggunakan media sosial, dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi lewat media sosial.

Teknologi sebagai (3) *media interaktif*, siswa dapat memanfaatkan aplikasi *youtube* dan dapat menampilkan karya-karyanya di media sosial. Sedangkan sebagai (4) *media ekspresif*, siswa dapat menampilkan atau mengaktualisasikan diri dalam berbagai kegiatan yang bersifat pribadi sebagai *floger* maupun tampilan yang bersifat umum dalam kegiatan-kegiatan seni. Terakhir teknologi sebagai (5) *media kreatif*, siswa secara kreatif dapat menggunakan aplikasi-aplikasi di media sosial untuk menciptakan atau berkarya seni.

2. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Seni di SD

Pendidikan di era globalisasi tidak terlepas dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Begitu juga dalam pembelajaran seni di SD baik di kelas tinggi maupun di kelas rendah, dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini banyak digunakan diberbagai dunia pendidikan untuk mempermudah proses belajar mengajar, serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat disalurkan melalui berbagai media-media sosial, agar siswa dapat mengembangkan ide gagasannya dalam berkarya seni dan berinteraksi dengan orang lain. Seperti yang disampaikan oleh Mulawarman dan Nurfitri (2017) bahwa edukasi menggunakan media dapat dipadu-padankan dengan media sosial. Media sosial adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk berkomunikasi oleh pengguna untuk berinteraksi sosial.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru khususnya dalam hal pengembangan keterampilan dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran berbasis teknologi. Terutama dalam pembelajaran seni guru harus bisa menggunakan dan menyesuaikan dengan jenis seni yang diajarkan. Pembelajaran seni di SD meliputi seni tari, seni rupa, seni musik dan keterampilan yang memiliki karakter dan ciri khas yang berbeda satu sama yang lainnya jika dilihat dari aspek materinya. Maka guru perlu memanfaatkan media berteknologi tinggi yang sesuai dengan masing-masing seni dalam pembelajaran.

Media berbasis teknologi tinggi yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah menggunakan AI (*Artificial Intelligency*), AR (*Augmented Reality*) dan VR (*Virtual Reality*) dengan berbagai aplikasinya. Penggunaan AI (*Artificial Intelligency*) aplikasinya seperti

Quizizz, Voice Assistant, Smart content, Game Pokemon Go dan lain-lain. Pada media AR (Augmented Reality) bentuk aplikasinya seperti Plotagon, Herbarium, Assemblr Edu dan lain-lain. Sedangkan pada media VR (Virtual Reality) bentuk aplikasinya dengan berbantuan alat berupa kacamata khusus ataupun dapat menggunakan smartphone yaitu berupa VR box, Oculus rift, serta Cardboard.

Didalam pengaplikasiannya pada pembelajaran seni, untuk materi yang berbentuk teori bisa menggunakan AI yaitu siswa diajak belajar dengan permainan berupa kuis (Quizizz, dan Game Pokemon Go), serta siswa dapat mencari materi dan jawaban soal menggunakan media Gadget/ HP (Voice Assistant, Smart content). Bisa juga menggunakan AR untuk memberikan pekerjaan rumah (PR) yang berupa teks tertulis dan bisa disertai dengan gambar animasi. Sedangkan materi yang berbentuk praktik guru bisa menggunakan media AR dengan Assemblr Edu yaitu siswa diajak untuk membuat karya seni yang interaktif, selain itu dengan media AI yaitu siswa diajak untuk berpraktik seni melalui permainan atau game edukasi (Game Pokemon Go). Lebih menarik lagi jika menggunakan media VR yaitu siswa diajak melihat contoh-contoh tari, musik, karya seni rupa dan kerajinan/keterampilan dari daerah lain bahkan dari manca negara secara realistis (VR box). Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran seni, media yang sesuai adalah AR atau lebih tepat dengan VR dalam materi berbentuk praktik dan AI lebih tepat dalam materi berbentuk teori walaupun bisa juga menggunakan AR.

Ketika guru melakukan pembelajaran yang menerapkan media interaktif menggunakan berbagai pilihan aplikasi yang disediakan yang disesuaikan dengan jenis materi seni yang diajarkan. Adami, Z dan Cahyani (2016) dapat disimpulkan bahwa media berbasis teknologi mampu menarik siswa untuk belajar dan memahami materi. Peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi sebagai kegiatan media pembelajaran dinyatakan efektif dan efisien digunakan.

3. Media AI dalam Pembelajaran Seni di SD

Menurut Cengara dalam Cahyadi, (2019) media adalah sebuah alat atau sarana yang berguna sebagai alat untuk menyampaikan

berbagai informasi penting dari komunikator kepada khalayak umum. Media dapat diartikan sebuah alat perantara untuk berkomunikasi 2 arah baik dari penyampai informasi dan penerima informasi. Melalui adanya media tersebut seseorang dapat melakukan berbagai kegiatan hal dengan salah satunya adalah kegiatan edukasi. Kegiatan edukasi dalam pembelajaran seni dengan menggunakan media AI merupakan media interaktif sederhana yang dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa.

Teknologi AI memang membawa dampak yang signifikan dalam peningkatan kualitas dan pola pembelajaran menjadi lebih praktis dan efektif serta di bidang pendidikan bisa memberikan banyak manfaat dan kemudahan yang membuat proses pendidikan bisa menjadi lebih baik dalam berbagai aspek terutama dalam pembelajaran seni di SD. Hal ini sudah dibuktikan bahwa penerapan media AI bisa memberikan dampak signifikan dalam peningkatan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Media berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran secara umum dengan menggunakan AI yaitu berupa materi teori. Berikut ini adalah beberapa media AI yang digunakan dalam pembelajaran menurut (Madjid, 2021) ada 7 macam yaitu *Mentor Virtual, Voice Assistant, Smart Content, Presentation Translator, Global Courses, Automatic Assessment, dan Personalized Learning*, namun yang dapat digunakan untuk mengajar Pendidikan seni di SD ada 5 macam adalah:

a. Mentor Virtual

Aplikasi ini cocok untuk materi seni berupa teori. Fungsi MV bisa memberikan umpan balik dari aktivitas belajar dan latihan soal para siswa, kemudian memberikan rekomendasi materi yang perlu dipelajari kembali layaknya seorang guru, selain itu juga untuk mempublikasi catatan, pekerjaan rumah, kuis, dan tes yang memungkinkan siswa dapat mengajukan pertanyaan dan tugas untuk proses penilaian. MV dapat mengidentifikasi alasan di balik ketidakpahaman siswa dan bisa menawarkan solusi-solusi yang sudah disediakan oleh guru dan diprogramkan sebelumnya. MV dalam pembelajaran menjadi pusat dan medium yang menampilkan informasi materi dari guru kepada siswa serta menjadi tempat munculnya ide, diskusi, pemecahan masalah serta wawasan baru.

b. Voice Assistant

Aplikasi ini juga cocok untuk materi seni berupa teori. VA lebih mengandalkan fungsi suara sebagai pusat interaksi dan komunikasi. Contoh VA yang umum dikenal seperti *Google Assistant (Google)*, *Siri (Apple)*, *Cortana (Microsoft)*, dan lainnya. VA memungkinkan para siswa bisa mencari materi, referensi soal, artikel, sampai buku dengan hanya berbicara atau menyebutkan kata kunci. Selanjutnya VA akan memunculkan informasi yang hendak dicari sesuai dengan kata kunci yang disebutkan. Selain menyajikan informasi dalam bentuk teks dan gambar, VA juga bisa berbicara dan menjelaskan informasi yang dibutuhkan siswa seperti asisten pribadi, karena segala hal dan informasi yang kurang dipahami bisa disajikan hanya dengan suara. VA membantu siswa menemukan konten serta materi dengan lebih cepat dan praktis.

c. Smart Content

Sama halnya dengan MV dan VA, aplikasi ini juga cocok untuk materi seni berupa teori dan bisa juga untuk materi praktik. SC berfungsi membagi dan menemukan konten materi dan buku digital (*e-book*) yang sudah dirpogram secara virtual dengan lebih mudah dan cepat seperti di perpustakaan digital saat ini. SC bisa menemukan dan mengkategorikan buku yang dicari secara cepat dan terstruktur serta diberikan rekomendasi buku dan konten lain yang relevan. Contoh teknologi SC seperti *Cram101* dan *Netex Learning* yang kegunaannya adalah agar pengguna bisa mencari informasi yang lebih spesifik sesuai kebutuhannya. Jadi ketika mencari sebuah materi atau topik, *platform* ini akan merekomendasikan berbagai multimedia seperti buku, video, dan berbagai pelatihan virtual sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Disini penggunaan video interaktif dapat digunakan untuk memberikan contoh-contoh pada materi praktik.

d. Presentation Translator

Media ini memiliki kemiripan dengan *Voice Assistant* yaitu mengandalkan suara dalam menjalankan fungsinya dan cocok untuk materi teori. Hanya saja *Presentation Translator* memiliki spesifikasi kegunaan untuk menjelaskan atau mempresentasikan sebuah teks dari bahasa yang berbeda ke dalam bahasa yang diinginkan, sehingga pengguna hanya perlu mendengarkan berbagai macam teks atau buku digital tanpa perlu membaca. Teknologi ini juga memiliki peran penting bagi yang memiliki keterbatasan dalam hal bahasa dan penglihatan (tuna netra dan tuna wicara) dengan fitur yang digunakan adalah

smartphone yaitu *Voice Control*. Bahkan bisa mengetik dengan hanya menggunakan suara (*voice typing*) seperti *Google translate*, sehingga ini bisa menjadi solusi bagi yang mengalami kendala dan malas mengetik teks yang lumayan panjang.

e. Automatic Assessment

Aplikasi ini juga sama dengan aplikasi sebelumnya yaitu bisa digunakan untuk materi pembelajaran seni berupa teori. Kegunaannya untuk keperluan evaluasi yang mempermudah pekerjaan guru yaitu membuat dan koreksi soal otomatis secara *online* yang sudah deprogram. Contoh penerapan *Automatic Assessment* adalah seperti fitur pembuatan kuis dan koreksi otomatis yang disediakan *platform kejarcita*. Fitur ini memungkinkan guru dapat membuat kuis dan ulangan dengan mudah dan praktis. Guru hanya perlu memilih jenis mata pelajaran, jenjang, jumlah soal, tingkat kesulitan, dan beberapa pilihan lainnya. Setelah itu guru hanya perlu membagikan *link* kuis tersebut kepada siswa untuk langsung dikerjakan secara. Hasil kuis siswa bisa langsung diterima secara otomatis pada akun guru. Terdapat skor, daftar soal yang salah, soal yang benar, serta pembahasan. Guru tidak lagi perlu repot megoreksi dan menilai secara manual hasil kuis dan ulangan siswa.

Penerapan media teknologi berbasis AI dalam pembelajaran seni di SD sangat bermanfaat dalam meningkatkan pendidikan di era globalisasi. Tetapi yang harus digarisbawahi bahwa teknologi sampai kapanpun fungsinya hanya sebagai alat, tentunya tidak akan sepenuhnya dapat menggantikan peran seorang guru. Adanya teknologi AI sepatutnya dimanfaatkan secara optimal sesuai dengan kapasitas dan fungsinya, tetapi disisi lain peran guru harus tetap diprioritaskan dan tidak menggantikan tupoksi guru, sehingga nilai-nilai humanis dan afeksi dalam sebuah proses pendidikan bisa terus langgeng dan terjaga sesuai esensi dari pendidikan itu sendiri, yaitu pembelajaran yang humanis dengan memanusiaikan manusia.

SIMPULAN

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa (1) Penerapan teknologi sebagai media dalam pembelajaran seni yaitu sebagai media informasi, media komunikasi, media interaktif, media ekspresif, dan media kreatif. (2)

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seni di SD untuk *mengajarkan materi teori, yaitu menggunakan media AI dengan permainan edukatif serta dapat mencari materi dan jawaban soal, serta menggunakan AR untuk memberikan PR tertulis dan gambar animasi. Sedangkan materi praktik dengan media AI melalui permainan atau game edukasi*) siswa dapat bermain sambil belajar, *dengan media AR siswa diajak untuk membuat karya seni yang interaktif, dan dengan media VR untuk melihat karya-karya seni secara nyata.* (3) *Penggunaan media AI dalam pembelajaran seni di SD bisa menggunakan 5 aplikasi yaitu dengan Mentor Virtual, Voice Assistant, Smart Content, Presentation Translator, dan Automatic Assessment*

REFERENSI

- Adami, Z., Cahyani. 2016. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android: Jurnal Teknik Komputer Amik BSI vol. II No. 1 Februari 2016 (hlm 122-131). Jakarta: Universitas Bina Sarana Informatika
- Ahmadi, Farrid. 2017. Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi). Semarang: Pilar Nusantara.
- Andiarna, F., Estri. 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Stres Akademik Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19: Jurnal Psikologi Volume 16 Nomor 2 (hlm 139-150). Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bastudin. 2021. *Hambatan Utama Penggunaan TIK Dalam Pembelajaran dan Strateginya*.<http://lpmpsumsel.kemdikbud.g>
[o.id/site/blog/2020/06/17/hambatan-utama-penggunaan-tik-dalam-pembelajaran-dan-strategi-mengatasinya/](http://lpmpsumsel.kemdikbud.g)
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Lestari .(2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan TIK Oleh Guru.. Sidoarjo: Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan. <https://media.neliti.com/media/publications/286945-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-pemanfaa-2cbdee3a.pdf>
- Madjid. 7 Penerapan Penting Artificial Intelligence dalam Pendidikan teknologi • 23 Jan 2021 <https://blog.kejarcita.id/7-penerapan-penting-artificial-intelligence-dalam-pendidikan/>
- Mulawarman. Nurfitri, Aldila Dyas. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*. 25(1): 36-44.
- Nurhayati, Tantri. 2016. Problematika Guru dalam Menguasai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Solusinya di MI Al-Asy'ari Kuniran Batangan Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2015/2016. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Salsabila. 2020. Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Al-Mutharanah. Jurnal Penelitian Von 17 No2. 2020. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/138>
- Sulistiyorini, Sri, dkk. 2020. Guru Dituntut Terapkan Model Pembelajaran HOTS. Suara Merdeka. <https://www.suaramerdeka.com/regional/semarang/238873-gurudituntut-terapkan-model-pembelajaran-hots-tingkatkan-kualitas-pendidikan>.