

PERSEPSI GURU TERHADAP OPTIMALISASI MEDIA DARING DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Devan Rais Alzhafif ¹, Anggia Mutiara Putri ², Imelia Pebriani ³, Pipit Tri Handayani ⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia
devanalzhafif@upi.edu

INFORMASI NASKAH

Diterima Pada
24 Desember 2024

Disetujui Pada
29 Januari 2025

Vol. 5, No. 1, 2025

Halaman 1-10

E-ISSN
2808-7798



©2025 Penulis.
Dipublikasikan oleh
Pusat Penerbitan
LP2MPP ISI Bali. Ini
adalah artikel akses
terbuka di bawah lisensi
CC-BY-NC-SA

ABSTRAK

Era *digital* semakin berkembang apalagi semenjak wabah COVID-19, segala aktivitas dilakukan dari rumah sehingga teknologi sangat dimanfaatkan, terutama dalam pendidikan. Para siswa di sekolah memiliki kebiasaan baru dengan pembelajaran secara daring. Namun, guru dan siswa masih kesulitan dalam pembelajaran seni rupa yang membutuhkan praktik secara langsung. oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perspektif guru terhadap pemanfaatan media daring dalam pembelajaran seni rupa di tiga sekolah yang ada di Jawa Barat, yaitu MAN 4 Cirebon, SMAN 1 Kadugede, dan SMKN 14 Bandung. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data secara wawancara dengan guru seni rupa dari tiga sekolah berbeda. hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran daring memiliki keunggulan dari sisi fleksibilitas waktu dan tempat. Namun, tetap saja masalah yang selalu muncul seperti koneksi internet tidak stabil dan keterbatasan perangkat pada siswa, hingga mengurangi kedisiplinan siswa. Para narasumber mengungkapkan pembelajaran daring akan lebih efektif jika hanya memberikan teori tanpa praktik seni secara langsung. Namun, dengan teknologi terbaru pembelajaran praktik seni dapat diatasi, contohnya media video dan gambar bersama secara *digital live time*. dapat disimpulkan, optimalisasi media daring dapat mendukung pembelajaran seni rupa. Diperlukan strategi dan teknologi yang lebih baik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran seni rupa, terutama pada aspek praktik seni. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengaruh bagi pengembang strategi pembelajaran seni rupa dengan era digital agar lebih efektif.

Kata Kunci:, pembelajaran daring, seni rupa, optimalisasi, teknologi Pendidikan, pemanfaatan media online.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat, memungkinkan siswa memperoleh informasi dengan mudah (Sansaka Megahantara, 2023). Pada tahun 2019, pandemi COVID-19 memaksa masyarakat untuk menjalani isolasi mandiri, sehingga pembelajaran daring menjadi alternatif utama ketika pembelajaran tatap muka tidak memungkinkan. Sejak periode tersebut, pembelajaran daring semakin populer dan tetap digunakan hingga kini (Saputra dkk., 2021). Fenomena ini telah membawa perubahan signifikan pada dunia pendidikan, di mana berbagai institusi pendidikan mulai mengintegrasikan teknologi digital ke dalam sistem pembelajaran mereka. Meskipun menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih luas, penerapan pembelajaran daring juga menghadirkan berbagai tantangan, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat praktis seperti seni rupa.

Seni rupa merupakan pelajaran yang memerlukan interaksi langsung antara guru dan siswa karena melibatkan keterampilan praktis dan pembelajaran berbasis visual (Sendratasik dkk., 2022). Dalam pembelajaran daring, tantangan yang kerap dihadapi oleh siswa dan guru adalah

keterbatasan media daring (Sansaka Megahantara, 2023). Tantangan ini terutama terlihat dalam pembelajaran seni rupa yang berfokus pada penguasaan keterampilan teknis, seperti menggambar, melukis, atau memahat. Proses belajar yang idealnya melibatkan pengamatan langsung, praktik terstruktur, dan umpan balik secara real-time menjadi sulit dilakukan melalui media daring. Keterbatasan ini berkontribusi pada penurunan kemampuan siswa dalam mengembangkan kreativitas dan ekspresi seni mereka (Kusumastuti, 2020). Oleh karena itu, diperlukan evaluasi yang komprehensif untuk mengidentifikasi strategi optimalisasi pembelajaran daring pada mata pelajaran seni rupa.

Teori yang mendasari pentingnya seni rupa dalam pendidikan menekankan bahwa seni rupa mampu mengembangkan kreativitas, apresiasi estetika, dan kemampuan ekspresif siswa (Blasius dkk., 2023). Seni rupa tidak hanya menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan diri, tetapi juga menjadi sarana untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran daring, tantangan baru muncul karena seni rupa merupakan mata pelajaran bersifat visual dan praktis, sehingga membutuhkan pendekatan berbeda dibandingkan mata pelajaran lainnya. Proses pembelajaran seni rupa yang efektif harus melibatkan interaksi langsung, baik antara siswa dan guru maupun siswa dengan karya seni itu sendiri. Tanpa pendekatan yang tepat, pembelajaran seni rupa daring berisiko kehilangan esensi dari pembelajaran tersebut.

Penelitian oleh Dodo Murtado dkk. (2023) menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran daring dapat dimaksimalkan, keberhasilannya sangat bergantung pada metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, penggunaan teknologi pendidikan seperti video tutorial, aplikasi berbasis visual, atau platform komunikasi daring menjadi solusi sementara untuk mengatasi keterbatasan interaksi langsung. Namun, penelitian ini juga menyoroti bahwa keterbatasan media daring sering kali menghambat kemajuan siswa, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan tingkat kreativitas tinggi seperti seni rupa. Selain itu, Sansaka Megahantara (2023) menjelaskan bahwa teknologi pendidikan dan sumber daya berbasis internet memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, meskipun tantangan dalam penerapannya tetap menjadi isu yang harus diatasi. Tantangan ini mencakup ketersediaan infrastruktur teknologi, kompetensi digital guru dan siswa, serta keterbatasan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seni rupa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa seni rupa memiliki peran penting dalam pengembangan kreativitas, apresiasi estetika, dan kemampuan ekspresi siswa (Sendratasik dkk., 2022). Selain berbagai manfaat tersebut, pembelajaran seni rupa juga menghadapi sejumlah tantangan, terutama dalam penerapannya di berbagai jenjang pendidikan. Misalnya, pada pendidikan usia dini (PAUD), proses pembelajaran seni rupa sering kali menghadapi kendala, seperti kesulitan dalam melaksanakan praktik secara efektif. Lathifah & Joko Pamungkas (2023) menemukan bahwa guru-guru PAUD di Indonesia merasa kesulitan dalam mengimplementasikan pembelajaran seni rupa. Namun, para guru mampu menghadapi tantangan tersebut dengan strategi yang adaptif dan berhasil menjalankan pembelajaran dengan baik.

Dalam konteks pembelajaran seni rupa di tingkat sekolah menengah atas, tantangan yang dihadapi tidak jauh berbeda. Proses pembelajaran seni rupa memerlukan pendekatan yang mengintegrasikan elemen visual dan praktis, sehingga siswa dapat mengembangkan

keterampilan teknis sekaligus kemampuan kreatif mereka. Pembelajaran daring, meskipun menawarkan fleksibilitas, sering kali gagal memenuhi kebutuhan ini. Penelitian oleh Rengganis (2017) menunjukkan bahwa seni rupa membutuhkan interaksi yang lebih mendalam dibandingkan mata pelajaran lain, baik dalam hal komunikasi antara guru dan siswa maupun dalam penyediaan media pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian, perlu adanya pendekatan yang lebih inovatif untuk memastikan bahwa pembelajaran seni rupa daring dapat berlangsung secara efektif.

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media daring dalam pembelajaran seni rupa di tingkat sekolah menengah atas. Penelitian ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran seni rupa tanpa mencakup mata pelajaran lain (Murtado dkk., 2023). Sebagai mata pelajaran yang menekankan elemen visual dan praktis, seni rupa memerlukan pendekatan berbeda dalam konteks daring. Penelitian ini mengeksplorasi kelebihan dan kekurangan media daring dalam mendukung pembelajaran seni rupa secara lebih efektif. Salah satu alat yang dipertimbangkan adalah Discord, sebuah platform komunikasi daring yang memiliki fitur-fitur yang memungkinkan kolaborasi dan interaksi real-time. Discord dianggap sebagai salah satu solusi potensial untuk mengatasi keterbatasan interaksi dalam pembelajaran seni rupa daring, karena platform ini memungkinkan penggunaan berbagai format media, seperti video, gambar, dan teks, secara simultan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi guru mengenai optimalisasi media daring dalam pembelajaran seni rupa. Penelitian ini mengkaji pembelajaran daring seni rupa melalui berbagai aspek yang saling terkait. Aspek pengetahuan dan pandangan guru memberikan gambaran mengenai sejauh mana pemahaman para guru terhadap implementasi pembelajaran daring. Sementara itu, aspek teknologi yang digunakan berfokus pada platform atau perangkat lunak yang dimanfaatkan oleh guru dalam mendukung pengajaran seni rupa. Selain itu, penelitian ini juga membahas kelebihan yang dirasakan, tantangan yang dihadapi, serta fleksibilitas yang memungkinkan pembelajaran daring diakses secara lebih luas. Aksesibilitas dan interaksi siswa dengan guru turut menjadi perhatian, karena kedua aspek ini sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran daring seni rupa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pada era digital saat ini.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara untuk menggali perspektif dan pengalaman guru seni rupa di sekolah menengah atas terkait penggunaan media daring dalam pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari tiga guru seni rupa yang berasal dari tiga sekolah, yaitu MAN 4 Cirebon, SMAN 1 Kadugede, dan SMKN 14 Bandung. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, dengan mempertimbangkan variasi jenis sekolah dan pengalaman subjek dalam mengimplementasikan media daring dalam proses pembelajaran. Objek penelitian ini adalah penggunaan media daring dalam pembelajaran seni rupa.

Prosedur wawancara mengikuti panduan Creswell (1998), yang dimulai dengan identifikasi narasumber, persiapan instrumen yang memadai, hingga pelaksanaan wawancara dengan menggunakan pertanyaan terbuka. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data yang kaya dan relevan, sesuai dengan rekomendasi Holloway & Wheeler (1996), yang menekankan pentingnya eksplorasi mendalam dalam wawancara kualitatif. Data yang diperoleh dianalisis dengan cara membaca ulang transkrip wawancara, mengidentifikasi tema-tema yang muncul,

mengorganisasi data, dan menyusun interpretasi hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara dengan tiga guru seni rupa di tiga sekolah yang berbeda, ditemukan informasi terkait teknologi yang digunakan, efektivitas pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta kelebihan yang didapatkan dalam proses pembelajaran daring.

Aspek	Hasil
Pengetahuan dan pandangan	Proses belajar-mengajar yang memanfaatkan media daring
Teknologi yang digunakan	Google Classroom, Zoom, Webmax, Microsoft Teams
Efektivitas	Kondisional
Kendala	Koneksi internet dan perangkat
Kelebihan	Fleksibel
Perbandingan efektivitas	Pembelajaran luring lebih efektif
Fleksibilitas	Waktu dan tempat
Aksebilitas dan kualitas sumber belajar	Kondisional

Dapat disimpulkan Penelitian ini mengungkapkan bahwa ketiga narasumber memahami pembelajaran daring sebagai proses pembelajaran menggunakan media daring, dengan teknologi yang berbeda seperti Google Classroom, Zoom, Webmax, dan Microsoft Teams. Narasumber sepakat bahwa pembelajaran daring fleksibel dalam waktu dan tempat, meskipun terdapat kendala teknis seperti koneksi internet yang buruk.

Pengetahuan dan Pandangan Guru tentang Media Daring

Ketiga guru memahami pembelajaran daring sebagai proses belajar-mengajar yang memanfaatkan media daring. Proses ini melibatkan penggunaan teknologi seperti aplikasi video konferensi, platform manajemen pembelajaran, dan alat komunikasi daring lainnya untuk menyampaikan materi ajar, berinteraksi, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka secara virtual. Guru menilai bahwa media daring memberikan solusi praktis untuk menjaga kontinuitas pembelajaran di tengah pandemi.

Ketiga guru yang diwawancara menunjukkan pemahaman yang serupa mengenai konsep pembelajaran daring. Menurut mereka, pembelajaran daring merujuk pada proses belajar-mengajar yang dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai media digital dan teknologi informasi. Dalam konteks ini, teknologi digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar, memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara tatap muka dalam situasi normal. Pendekatan ini memungkinkan adanya fleksibilitas dalam mengakses pembelajaran dari berbagai lokasi.

Pandangan ini menunjukkan bahwa para guru telah beradaptasi dengan perubahan yang dibawa oleh teknologi dalam pendidikan. Namun, pemanfaatan teknologi masih terbatas pada fungsi dasar sebagai media penyampaian informasi. Belum banyak eksplorasi terkait bagaimana

teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan mendalam, khususnya dalam konteks seni rupa yang memerlukan interaksi visual dan praktik langsung.

Hasil ini sesuai dengan penelitian Jayul dan Irwanto (2020), yang menekankan bahwa pembelajaran daring memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pendidikan. Dalam konteks seni rupa, peluang untuk mengembangkan kreativitas melalui media daring sangat besar jika didukung dengan pemahaman yang mendalam tentang teknologi pendidikan. Pengembangan ini mencakup pelatihan intensif bagi guru untuk meningkatkan kompetensi digital mereka agar dapat menggunakan teknologi secara lebih kreatif dan interaktif.

Teknologi yang Digunakan dalam Pembelajaran Daring.

Teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa secara daring meliputi Google Classroom, Zoom, Webmax, dan Microsoft Teams. Guru menggunakan teknologi ini untuk menyampaikan materi, mengelola tugas, memberikan penilaian, dan berkomunikasi dengan siswa.

Ketiga guru yang diwawancara menunjukkan pemahaman yang serupa mengenai konsep pembelajaran daring. Menurut mereka, pembelajaran daring merujuk pada proses belajar-mengajar yang dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai media digital dan teknologi informasi. Dalam konteks ini, teknologi digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar, memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara tatap muka dalam situasi normal. Pendekatan ini memungkinkan adanya fleksibilitas dalam mengakses pembelajaran dari berbagai lokasi.

Pandangan ini menunjukkan bahwa para guru telah beradaptasi dengan perubahan yang dibawa oleh teknologi dalam pendidikan. Namun, pemanfaatan teknologi masih terbatas pada fungsi dasar sebagai media penyampaian informasi. Belum banyak eksplorasi terkait bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan mendalam, khususnya dalam konteks seni rupa yang memerlukan interaksi visual dan praktik langsung.

Hasil ini sesuai dengan penelitian Jayul dan Irwanto (2020), yang menekankan bahwa pembelajaran daring memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pendidikan. Dalam konteks seni rupa, peluang untuk mengembangkan kreativitas melalui media daring sangat besar jika didukung dengan pemahaman yang mendalam tentang teknologi pendidikan. Pengembangan ini mencakup pelatihan intensif bagi guru untuk meningkatkan kompetensi digital mereka agar dapat menggunakan teknologi secara lebih kreatif dan interaktif.

Kelebihan

Seluruh narasumber sepakat bahwa fleksibilitas waktu dan tempat menjadi kelebihan utama pembelajaran daring. Siswa dan guru dapat belajar dan mengajar dari mana saja, asalkan memiliki akses internet. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengikuti pelajaran tanpa batasan geografis.

Fleksibilitas ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing. Dengan demikian, mereka dapat memilih waktu dan

tempat yang paling nyaman untuk mengikuti proses pembelajaran tanpa terikat pada jadwal atau lokasi yang tetap, yang sering kali menjadi kendala dalam pembelajaran tatap muka.

Hal ini juga sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Murtado dkk. (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran daring memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan individu. Fleksibilitas ini sangat dihargai oleh para narasumber, yang menganggapnya sebagai keuntungan utama dari pembelajaran daring. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Murtado dkk. (2023), yang mencatat bahwa fleksibilitas waktu dan tempat memungkinkan siswa untuk terus belajar meskipun ada kendala fisik atau hambatan lainnya. Selain itu, fleksibilitas waktu dalam pembelajaran daring juga dianggap sebagai salah satu manfaat utama, seperti yang ditemukan dalam penelitian Rifa'e (2020), yang menekankan bahwa kebebasan dalam menentukan waktu belajar memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih efisien sesuai dengan ritme dan situasi pribadi mereka.

Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Daring dan Luring

Guru menilai pembelajaran luring lebih efektif dibandingkan daring, terutama untuk praktik seni. Interaksi langsung memudahkan siswa untuk memahami teknik seni dengan lebih baik. Selain itu, pengawasan langsung membantu siswa tetap fokus.

Pembelajaran luring sering kali dianggap lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran daring. Penilaian ini didasarkan pada sejumlah aspek yang dianggap lebih menguntungkan bagi proses belajar-mengajar. Salah satu faktor utama adalah adanya interaksi langsung antara siswa dan guru, yang memungkinkan komunikasi lebih mendalam dan pemahaman yang lebih baik. Dalam pembelajaran luring, siswa dapat lebih fokus karena adanya pengawasan langsung dari pengajar, yang membantu memastikan bahwa mereka tetap berada pada jalur yang benar dalam memahami materi. Selain itu, pembelajaran luring cenderung lebih lancar karena tidak ada gangguan teknis, seperti masalah jaringan atau keterbatasan perangkat yang sering kali menjadi kendala dalam pembelajaran daring.

Hal ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Ristanto dkk. (2023), yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran luring, siswa memiliki lebih banyak peluang untuk berkolaborasi secara langsung dengan teman-teman sekelas mereka. Siswa juga lebih aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran karena adanya komunikasi tatap muka, yang dapat memperkaya diskusi dan mempercepat pemahaman materi. Faktor-faktor ini menjadikan pembelajaran luring sebagai pilihan yang dianggap lebih efektif, terutama dalam situasi yang membutuhkan keterlibatan langsung antara guru dan siswa.

Efektivitas dan Interaksi Siswa dalam Pembelajaran Daring

Interaksi siswa dalam pembelajaran daring dinilai bersifat kondisional. Para guru mengamati bahwa siswa cenderung kurang disiplin dan motivasi saat belajar daring. Internet dan ketersediaan perangkat juga menjadi salah satu faktor efektivitas pembelajaran daring.

Interaksi siswa dalam pembelajaran daring dinilai kurang optimal oleh para guru. Siswa sering kali menunjukkan kurangnya disiplin dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain

itu, partisipasi aktif siswa dalam diskusi cenderung minim, sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran menjadi terbatas. Banyak siswa yang lebih berfokus pada menyelesaikan tugas dibandingkan memahami konsep secara mendalam, yang mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif dalam membantu mereka mencapai pemahaman yang menyeluruh.

Hal ini sejalan dengan penelitian Wildiani & Pamungkas (2022), yang menyatakan bahwa keterbatasan interaksi langsung dalam kelas online mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian Murtado dkk. (2023) menambahkan bahwa kurangnya interaksi sosial dalam pembelajaran daring dapat menghambat hubungan tiap individu antara siswa dan guru sehingga dapat berpengaruh kepada hasil belajar siswa.

Pembelajaran daring memang menawarkan berbagai kemudahan seperti kemudahan dalam mengakses teknologi, fleksibilitas waktu dan fleksibilitas tempat (Siringoringo & Alfaridzi, 2024). Namun, terbatasnya interaksi antara guru dan siswa, menyebabkan kurangnya kedisiplinan siswa, sebagaimana disebutkan dalam penelitian Nazilah & Supatmo (2024), yang menyatakan bahwa salah satu kendala dalam pembelajaran seni rupa secara daring adalah kurangnya kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari seni rupa dan kurangnya bimbingan dari guru, sehingga efektivitas pembelajaran bergantung pada kesiapan bahan pembelajaran itu sendiri. Kualitas internet dan ketersediaan perangkat juga menjadi salah satu acuan dalam kelancaran proses pembelajaran.

Kendala dalam Pembelajaran Daring

Dari hasil wawancara, didapat bahwa kendala utama dalam pembelajaran daring adalah kualitas jaringan internet yang buruk dan keterbatasan perangkat siswa. Para narasumber berpendapat bahwa ketersediaan alat dan jaringan internet siswa sering kali menghambat proses pembelajaran.

Kendala ini menunjukkan bahwa infrastruktur teknologi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran daring. Keterbatasan ini tidak hanya menghambat aksesibilitas, tetapi juga mengurangi kualitas interaksi antara guru dan siswa. Masalah ini diperparah oleh kurangnya sumber daya untuk mendukung siswa yang mengalami kendala teknis.

Hasil ini konsisten dengan penelitian Yugianus et al. (2024), yang menekankan pentingnya pengembangan infrastruktur teknologi untuk mendukung pembelajaran daring. Pemerintah dan institusi pendidikan perlu menyediakan subsidi perangkat dan meningkatkan akses internet di daerah terpencil. Selain itu, pelatihan bagi guru untuk mengelola pembelajaran dalam situasi terbatas juga menjadi hal yang penting untuk diterapkan.

Fleksibilitas dalam Pembelajaran Seni Rupa secara Daring

Fleksibilitas waktu dan tempat menjadi keunggulan utama yang sangat dihargai oleh para guru. Siswa dapat belajar sesuai ritme pribadi mereka, sementara guru dapat mengajar dari lokasi yang berbeda. Hal ini memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih efisien.

Fleksibilitas waktu dan tempat memang menjadi salah satu keunggulan utama yang ditawarkan oleh pembelajaran daring. Dalam konteks ini, siswa diberi kebebasan untuk menentukan kapan dan di mana mereka akan belajar, yang memungkinkan mereka untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan ritme pribadi mereka. Hal ini sangat menguntungkan bagi siswa yang

memiliki jadwal atau kondisi tertentu yang membatasi kemampuan mereka untuk mengikuti pembelajaran secara konvensional. Misalnya, siswa dapat belajar dari rumah, tempat umum, atau bahkan dalam perjalanan, asalkan ada akses ke perangkat yang diperlukan. Fleksibilitas ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengatur waktu belajar sesuai dengan kebutuhan pribadi mereka, apakah itu untuk belajar lebih intensif di waktu luang atau mengulang materi pada waktu yang dianggap tepat.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifa'ie (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran daring menawarkan berbagai bentuk fleksibilitas, termasuk dalam hal waktu, tempat, dan variasi peserta didik. Dengan adanya fleksibilitas tersebut, siswa dapat mengatur pembelajaran agar lebih sesuai dengan gaya belajar dan situasi mereka masing-masing, menjadikannya salah satu fitur yang sangat dihargai dalam pembelajaran daring.

Aksesibilitas dan Kualitas Sumber Belajar

Aksesibilitas sumber belajar daring bersifat kondisional. Siswa yang memiliki perangkat memadai dapat mengakses materi dengan mudah, tetapi siswa dengan keterbatasan perangkat mengalami kesulitan. Selain itu, kualitas materi yang tersedia sering kali bervariasi, tergantung pada sumbernya.

Aksesibilitas dan kualitas sumber belajar dalam pembelajaran daring memang bersifat kondisional, tergantung pada berbagai faktor seperti ketersediaan perangkat, koneksi internet, dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang tersedia. Salah satu keunggulan utama dari pembelajaran daring adalah akses yang luas ke berbagai sumber belajar, baik itu berupa materi digital, video pembelajaran, artikel, atau platform pendidikan lainnya. Meskipun begitu, akses yang mudah ini tidak selalu menjamin pemahaman yang optimal. Siswa tetap membutuhkan bimbingan dan dukungan dari guru untuk mengarahkan proses belajar mereka, memastikan bahwa mereka dapat mengakses dan memahami informasi dengan benar. Bimbingan guru dalam pembelajaran daring tetap sangat penting untuk membantu siswa mengatasi kesulitan yang mungkin timbul akibat keterbatasan pemahaman terhadap materi atau penggunaan teknologi.

Hal ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Welan (2023), yang menyatakan bahwa bimbingan guru memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang mendapatkan bimbingan secara konsisten cenderung memiliki nilai yang lebih baik, karena mereka lebih terarah dalam memahami materi dan dapat mengatasi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran daring. Oleh karena itu, meskipun akses terhadap sumber belajar daring sangat luas, peran aktif guru dalam memberikan bimbingan menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran daring.

Rekomendasi Strategis Berdasarkan Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pembelajaran seni rupa secara daring membutuhkan *platform* yang dapat meningkatkan interaksi siswa, seperti Discord. Menurut Putri & Sastromihardjo (2022), Discord memungkinkan pembelajaran terjadi kapan saja dan di mana saja, dengan komunikasi berkualitas tinggi yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Menurut Hakim & Muzaki (2022), Discord mendukung metode sinkron dan asinkron, sehingga

lebih fleksibel digunakan untuk berbagai kebutuhan pembelajaran, dalam konteks pembelajaran seni rupa, voice channel dapat dimanfaatkan untuk memberikan arahan teknis secara langsung kepada siswa, sementara pada text channel dapat digunakan untuk mengunggah karya seni serta memberikan umpan balik yang efektif.

Discord mendukung pembelajaran berbasis proyek melalui fitur *roles* dan *bots*. Guru dapat mengatur peran siswa dalam kelompok, sehingga dalam kolaborasi proses kerja sama akan lebih terstruktur. Hakim dan Muzaki (2022) menekankan bahwa fitur ini meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran daring

Hakim & Muzaki (2022) menjelaskan bahwa fitur berbagi layar pada voice channel memungkinkan untuk presentasi, terutama presentasi karya seni secara langsung dan pelatihan teknik, yang sering kali sulit dilakukan melalui platform pembelajaran daring lainnya. Fleksibilitas ini membuat Discord menjadi solusi ideal untuk pembelajaran seni rupa yang memerlukan elemen visual dan interaksi langsung.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Discord dalam pembelajaran seni rupa memungkinkan dapat memberikan dampak positif, Discord tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai platform pembelajaran yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan partisipasi aktif siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran daring.

PENUTUP

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media daring memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran seni rupa dengan menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat, meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang tidak stabil. Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran daring efektif untuk teori, tetapi kurang ideal untuk praktik seni. Optimalisasi teknologi seperti penggunaan platform Discord dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfasilitasi interaksi dan kolaborasi siswa secara langsung. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran seni rupa yang lebih inovatif di era digital. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi implementasi teknologi yang lebih canggih serta mendalami aspek praktis seni secara daring. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi, khususnya para guru seni rupa yang bersedia menjadi narasumber dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Blasius, F., Pulu, K., Lola, T. K., Sawe, M. S., Pae Ede, A., Jodo, D. K., Katilda Wea, Y., & Dewi, Y. C. (2023). *4th Annual Proceeding*. STKIP Citra Bakti.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Sage Publications.
- Dodo Murtado, dkk. (2023). Optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran online sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah menengah atas.
- Holloway, I., & Wheeler, S. (1996). *Qualitative research for nurses*. Blackwell Science.
- Kusumastuti, E. (n.d.). Pendidikan seni tari melalui pendekatan ekspresi bebas, disiplin ilmu, dan multikultural sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa.
- Lathifah, W., & Pamungkas, J. (2022). Kesulitan guru PAUD dalam mengelola kelas seni selama pandemi. *Jurnal Pendidikan Seni*, 15(2), 123–135.
- Muzaki, H., & Hakim, C. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai alternatif pembelajaran

- BIPA daring. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 15–29.
- Putri, N. N., & Sastromihardjo, A. (2021). Peran aplikasi Discord dalam pembelajaran berbicara. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 191–196.
- Rengganis, I. (n.d.). Analisis gambar karya anak sekolah dasar (Karakteristik gambar anak usia 7–9 tahun). *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Rifa'ie, M. (2020). Fleksibilitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 197–205.
- Sansaka Megahantara, G. (2023). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21.
- Saputra, N., Yustitia, V., Tobing, M. T., & Ili, L. (2021). Strategi pembelajaran daring sebagai alternatif proses aktivitas belajar siswa SD di masa Covid-19. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2b), 911–920.
- Sendratasik, P., Muhammadiyah, U., & Corresponding, T. (2022). *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1685–1693.
- Ristanto, K. O. ., Primanata, D., Sidik, R. M. ., Ardha, M. A. A. ., & Bikalawan, S. S. . (2023). Efektifitas Pembelajaran Luring dan Daring pada Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12830–12836.
- Welan, M. E. B. (2023). Manfaat bimbingan guru PAK terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDK Riangkemie 1. *JAPB: Jurnal Agama, Pendidikan, dan Budaya*, 4(1), 11–21.
- Yugianus, P., Arafat, Y., & Atmojo, T. B. (2021). Optimalisasi Infrastruktur Local Area Network Dalam Upaya Mendukung Proses Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Jurnal ELIT*, 2(1), 33–42.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190 -.
- Siringoringo, Ryan & Alfaridzi, Muhamad. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*. 2. 66-76. 10.61132/yudistira.v2i3.854.