

Permasalahan Guru dalam Pembelajaran Keterampilan Seni Rupa Platform Digital Masa Pandemi di Sekolah Menengah Pertama

Teacher's Problem in Learning Visual Arts Skills of Digital Platform on Pandemic at Junior High School

Eka Kursita Manda Agustina*, Iriaji, Denik Ristya Rini

Universitas Negeri Malang Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: iriaji.fs@um.ac.id

Paper received: 10-11-2023; revised: 04-02-2024; accepted: 04-04-2024

Abstrak

Pandemi COVID-19 mengakibatkan pembelajaran keterampilan khususnya pada mata pelajaran Seni Rupa di Indonesia berubah. Proses pembelajaran melalui daring diberlakukan sebagai solusi alternatif guna menciptakan pembelajaran pengganti untuk pembelajaran di sekolah. Platform digital seperti media teknologi informasi dan komunikasi digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Seni Rupa daring. Adanya media alternatif tersebut menimbulkan masalah-masalah baru bagi guru Seni Rupa dalam pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap berbagai permasalahan dan solusi guru dalam pembelajaran keterampilan Seni Rupa platform digital masa pandemi di SMPN 2 Malang. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permasalahan guru dalam pembelajaran Seni Rupa daring adalah sulitnya menentukan model pembelajaran yang kreatif pada keterampilan Seni Rupa dan sering terjadi miskomunikasi sehingga berpengaruh terhadap penilaian siswa. Solusi untuk masalah yang dihadapi adalah menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi yang digunakan berupa rekam, percakapan, gambar, dan video.

Kata kunci: platform digital; seni rupa; pandemi

Abstract

The COVID-19 pandemic has changed the learning of skills, especially in Fine Arts subjects in Indonesia. The online learning process is applied as an alternative solution to create substitute learning for learning in schools. Digital platforms such as information and communication technology media are used as alternative media in online learning of Fine Arts. The existence of these alternative media creates new problems for Fine Arts teachers in online learning. This study aims to uncover various problems and solutions for teachers in learning Visual Arts skills on a digital platform during the pandemic at SMPN 2 Malang. This research method uses a qualitative approach by using data collection techniques in the form of observations, interviews, and documents. The results showed that the teacher's problem in online art learning was the difficulty of determining creative learning models for fine arts skills and frequent miscommunication so that affected student assessment. The solution of the problem like the features available in the application is recording, conversation, pictures, and videos.

Keywords: digital platform; fine art; pandemic

1. Pendahuluan

Pada November 2019, seluruh dunia dihebohkan oleh wabah COVID-19 yang berasal dari Kota Wuhan, China (Zaharah et al., 2020). Pandemi ini masuk ke Indonesia dengan pesat dan sangat berdampak pada seluruh bidang termasuk bidang pendidikan (Handarini & Wulandari, 2020). Akibatnya, seluruh aktivitas proses belajar dilaksanakan secara daring untuk memini-

malkan penyebarannya. Pembelajaran secara daring adalah pembelajaran jarak jauh menggunakan platform digital sebagai media alternatif yaitu menggunakan jaringan internet, *smartphone*, dan komputer.

Sesuai dengan surat edaran Kemdikbud Nomor 4 tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19, pembelajaran daring adalah model aktivitas belajar yang memanfaatkan ilmu teknologi berbasis digital, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa (Mahyuddin, 2020). Oleh karena itu, untuk mengaktifkan proses belajar mengajar secara daring dapat menggunakan platform digital sebagai media pembelajaran (Lismaini et al., 2023) seperti Google Meet, Google Classroom, WhatsApp, Zoom, dan aplikasi pendukung lainnya. Dalam penggunaan platform digital, muncul masalah-masalah baru yang dihadapi oleh guru (Salsabila et al., 2020).

Penerapan pembelajaran *online* pada masa pandemi memiliki dampak negatif sehingga mengalami masalah-masalah dalam penggunaan platform digital (Khasanah et al., 2020). Permasalahan siswa dalam pembelajaran daring berpengaruh terhadap permasalahan guru. Terutama mata pelajaran Seni Rupa yang membutuhkan perhatian penuh atas keterampilan sehingga membutuhkan penjelasan secara mendetail mengenai langkah-langkah atau instruksi sebelum dimulainya praktek keterampilan (Dewi, 2020). Materi Seni Rupa merupakan materi ajar yang berisikan kegiatan berkompetensi seperti mengapresiasi, berekspresi, berinovasi, dan berkreasi, di mana guru memberikan penjelasan dan instruksi mengenai pemahaman seni sampai siswa mampu memproduksi karya seni dengan kreasi yang dimilikinya (Wahyuni et al., 2015). Oleh karena itu, guru Seni Rupa dituntut wajib memiliki kualitas dalam kemampuan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi (Wati et al., 2021). Minimnya interaksi dan koordinasi adalah salah satu penyebab masalah pembelajaran daring. Pembelajaran daring harus mendapatkan perhatian yang cukup (Lestari, 2020).

Permasalahan belajar terjadi pada setiap tahapan pembelajaran Seni Rupa yaitu pada tahap perencanaan, proses, dan evaluasi. Pelajaran Seni Rupa dituntut dapat mengolah materi praktik, media, metode, penyusunan RPP, proses, dan evaluasi (Apriastuti et al., 2021). Beberapa permasalahan yang terjadi dalam mata pelajaran Seni Rupa adalah dalam pembelajaran Seni Rupa daring masalah yang dihadapi yaitu siswa kesulitan mengerti materi yang disampaikan guru. Masalah lain terhadap guru yaitu sebagian guru masih memiliki kesulitan dalam menggunakan aplikasi yang digunakan (Amelia et al., 2021). Permasalahan pembelajaran daring Seni Rupa yaitu minimnya motivasi siswa dalam pembelajaran karena proses belajar yang monoton. Siswa menerima materi dan tugas saja tanpa instruksi praktik yang lengkap. Dalam proses pembelajaran daring, guru Seni Rupa sering menggunakan platform digital seperti WhatsApp dan Telegram untuk saling berinteraksi dengan peserta didik (Apriastuti et al., 2021).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permasalahan dan solusi guru dalam pembelajaran keterampilan Seni Rupa platform digital masa pandemi di SMPN 2 Malang yang meliputi permasalahan dan solusi terhadap tahap-tahap pembelajaran seperti perencanaan, proses, hingga evaluasi pembelajaran.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang memiliki fokus mendeskripsikan permasalahan dan solusi guru dalam pembelajaran keterampilan Seni Rupa platform digital masa pandemi di SMPN 2 Malang. Sumber data primer berasal dari responden yang

bersangkutan dengan penelitian yaitu guru. Sumber data sekunder berasal dari RPP, dan literatur pendukung lainnya.

Teknik pengumpulan data yang dipakai peneliti berupa observasi, wawancara, dan dokumen. Observasi yang dilakukan peneliti dengan cara mengisi instrumen lembar observasi guru dengan melakukan pengamatan langsung di tempat terhadap objek penelitian terkait pelaksanaan pembelajaran daring. Wawancara berupa wawancara terstruktur dengan daftar wawancara yang telah disiapkan untuk narasumber yaitu guru. Dokumen dilakukan dengan mengambil beberapa RPP dan foto bukti pembelajaran pada platform digital.

Dalam melakukan penelitian, sumber data yang ada harus melalui uji kredibilitas data. Uji kredibilitas data menggunakan triangulasi. Peneliti melakukan uji kredibilitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data terdiri atas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap pengumpulan data, data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara dan dokumen. Pengumpulan data dilaksanakan selama berminggu-minggu.

3. Hasil dan Pembahasan

Terdapat beberapa bahasan pokok dalam pembahasan ini. Bahasan tersebut terdiri atas permasalahan dan solusi guru dalam pembelajaran keterampilan Seni Rupa platform digital masa pandemi di SMPN 2 Malang. Bahasan tersebut terdapat pada tahapan pembelajaran, yaitu perencanaan, proses, dan evaluasi. Penjelasan terkait permasalahan dan solusi tersebut sebagai berikut.

3.1. Perencanaan Pembelajaran

Di SMP Negeri 2 Malang, beberapa guru Seni Rupa dalam pembelajaran daring menggunakan bentuk RPP satu lembar. *Problem Base Learning* atau pembelajaran berbasis masalah, *Project Base Learning*, dan model pembelajaran kreatif digunakan sebagai model pembelajaran keterampilan Seni Rupa. Dari hasil penelitian oleh peneliti maka dirangkum menjadi bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Permasalahan perencanaan pembelajaran

No	Bahasan	Permasalahan
1	Model pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Sulitnya meramu formula model pembelajaran yang tepat dan kreatif pada kegiatan praktek/keterampilan agar tercapai pembelajaran bermakna dimasa pandemi secara maksimal.
2	Media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Sulit menentukan media yang tepat untuk siswa dapat mengakses tanpa terkendala ukuran data file yang besar pada seperti video penjelasan dan contoh prosedur kegiatan keterampilan Seni Rupa.
3	Langkah-langkah pembelajaran dalam RPP	<ul style="list-style-type: none">• Sulit menyusun langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran karena menyesuaikan durasi yang terbatas pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup khususnya pada pembelajaran sinkronous melalui <i>Google Meet</i>.

RPP disusun dengan lengkap dan runtut adalah salah satu kewajiban guru khususnya guru Seni Rupa (Sari, 2013). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP disusun untuk setiap pertemuan. (Sari, 2013). Berdasarkan hasil temuan, bahwa guru Seni Rupa di SMP Negeri 2 Malang membuat RPP berisi 4 pertemuan dalam satu RPP. RPP yang digunakan berpedoman pada RPP satu lembar yang sesuai dengan surat edaran tahun 2019. Isi dari Surat Edaran Nomor 14

tahun 2019 adalah komponen inti dalam RPP satu lembar berupa tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Komponen lainnya hanya sebagai pelengkap (Kemdikbud, 2019).

Kegiatan Pembelajaran Daring		Waktu
Pendahuluan 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran menggambar model di Google Classroom 2. Membuat apersepsi mengenai menggambar model di Google Classroom		
Kegiatan Inti		
Pertemuan Pertama 1. Menyampaikan langkah pembelajaran berupa unsur dan prinsip menggambar yang telah di share oleh guru pada Google Classroom 2. Mengamati karya yang telah di share oleh guru pada Google Classroom 3. Mengamati temung unsur dan prinsip dalam menggambar secara individu siswa mengunakan google classroom SIK untuk mengerjakan soal pemahaman materi tentang unsur dan prinsip seni	Pertemuan Kedua 1. Peserta didik mengulase materi yang telah di hapkan oleh guru pada Google classroom 2. Peserta didik kegiatan tentang teknik pada kegiatan menggambar menggunakan objek diukir yang akan digambar 3. Peserta didik menggunakan objek diukir yang akan digambar 4. Menyiapkan alat dan bahan untuk berkarya pada pertemuan selanjutnya	Pertemuan Ketiga 1. Peserta didik mengulase video kegiatan membuat sketsa objek alam benda 2. Peserta didik membuat sketsa objek alam benda yang ada diukir mereka.
	Pertemuan Keempat 1. Setiap peserta didik mempresentasikan hasil karya yang sudah jadi 2. Peserta didik mengisi form tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses berkarya 3. Peserta didik mengaplikasikan temung kepresman pembelajaran dengan mengisi angket pada google form	10 menit
Penutup		

Gambar 1. RPP menggambar model

Pada temuan hasil penelitian tersebut dikatakan bahwa guru Seni Rupa SMP Negeri 2 Malang menggunakan model pembelajaran keterampilan berupa *Problem Base Learning* atau pembelajaran berbasis masalah. PBL menterkaitkan pemecahan masalah dengan berpikir kritis dalam proses belajar. Dari model pembelajaran PBL siswa mendapat kesempatan untuk belajar dengan menangani masalah-masalah nyata yang berkaitan dengan materi yang tersedia untuk menciptakan ide dan meningkatkan kreativitas (Nafiah & Suyanto, 2014).

Kreatif adalah tindakan yang dilakukan beserta proses berpikir untuk menciptakan reaksi dan hasil baru dari objek yang telah ada sebelumnya (Iriaji et al., 2021). Sulitnya bertindak dan berpikir kreatif untuk menentukan model pembelajaran Seni Rupa menjadi salah satu permasalahan yang dialami guru Seni Rupa. Solusi yang dilakukan adalah menentukan atau menciptakan model pembelajaran kreatif yang bisa bersaing dengan *game* dan hiburan siswa adalah salah satu permasalahan dalam membuat model pembelajaran.

Solusi yang dilakukan oleh guru Seni Rupa terhadap keseluruhan masalah dalam pembuatan RPP Seni Rupa adalah dengan membuat rangkaian kegiatan pembelajaran daring seefektif mungkin. Pembelajaran efektif disebut pembelajaran efektif jika tujuan belajar yang dibuat oleh guru tercapai (Setyosari, 2017).

Pada salah satu penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun RPP Daring Melalui *Active Knowledge Sharing*" menyatakan bahwa peneliti tersebut memilih menggunakan *Active Knowledge Sharing* untuk meningkatkan kemampuan dalam penyusunan RPP daring. *Active Knowledge Sharing* terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun RPP daring dengan cara setiap guru saling mengeluarkan pendapat dan saran mengenai Upaya peningkatan mutu pembelajaran. Terdapat empat siklus dalam penelitian tersebut yang salah satunya adalah prasiklus dan setiap kenaikan siklus mendapatkan hasil yang baik berupa peningkatan terhadap kemampuan guru (Wasito, 2021).

3.2. Proses Pembelajaran

Pembelajaran Seni Rupa keterampilan dalam pelaksanaannya menggunakan platform digital berupa Google Classroom, Google Meet, Google Form, Quizizz, akun belajar.id, dan WhatsApp (Febriansyah et al., 2023; Simamora, 2019). Dalam aplikasi WhatsApp, fitur yang

digunakan berupa foto, video, *group chat*, *private message*, *voice note*, dan *video call*. Dalam kegiatan proses keterampilan membuat karya, guru menggunakan model pembelajaran *Project Base Learning (PBL)*. Model pembelajaran *Project Base Learning* dalam keterampilan yaitu membuat proyek individu yang bisa dilakukan dengan mengaitkan benda-benda yang ada disekitarnya. Pembelajaran daring Seni Rupa keterampilan dilakukan dengan sinkronus dan asinkronus. Presensi siswa ketika pembelajaran sinkronus menggunakan dua platform berupa Google Meet dan Google Classroom. Ketika pembelajaran asinkronus hanya menggunakan platform digital berupa fitur absensi yang ada di dalam aplikasi Google Classroom. Permasalahan dalam proses pembelajaran dirangkum menjadi bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Permasalahan proses pembelajaran

No	Bahasan	Permasalahan
1	Model pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Penerapan model pembelajaran keterampilan Seni Rupa belum bisa maksimal karena adanya batas jarak sosial.
2	Materi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Pada proses praktek dimana ketika siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman kegiatan praktek, siswa tidak bisa langsung berkonsultasi karena adanya kendala jarak dan jaringan.
3	Media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Ukuran media pembelajaran dalam bentuk video keterampilan yang memiliki ukuran <i>file</i> besar sulit diakses siswa yang terkendala karena paket kuota terbatas.
4	Langkah-langkah pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup)	<ul style="list-style-type: none"> Pada kegiatan pendahuluan yaitu absensi tidak semua siswa hadir dalam pembelajaran. Pada kegiatan inti, tidak semua siswa paham akan apa yang dijelaskan. Gangguan jaringan yang terjadi pada seluruh kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Urutan langkah-langkah dalam RPP Seni Rupa yang terabaikan.
5	Durasi	<ul style="list-style-type: none"> Keterbatasan waktu yaitu 3×45, 45 menit sinkronus <i>Google Meet</i>, 90 menit siswa belajar mandiri secara asinkronus.
6	Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> Pada pemberian tugas keterampilan melukis dimana tidak semua siswa memiliki cat warna.

Ada beberapa permasalahan guru yang memiliki solusi. Berikut tabel permasalahan dan solusi yang dilakukan guru Seni Rupa SMP Negeri 2 Malang.

Tabel 3. Solusi terhadap proses pembelajaran

No	Permasalahan	Solusi
1	Ketika pembelajaran sinkronus tidak semua siswa mengikuti pembelajaran melalui <i>Google Meet</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Solusi yang dilakukan guru ketika hal tersebut terjadi adalah dengan memanfaatkan fitur yang dapat merekam <i>Google Meet</i> tersebut. Rekaman tersebut bermanfaat bagi siswa yang kurang paham tentang instruksi yang diberikan juga bermanfaat untuk siswa yang tidak mengikuti kelas <i>Google Meet</i> tersebut.
2	Pada pemberian tugas keterampilan melukis dimana tidak semua siswa memiliki cat warna	<ul style="list-style-type: none"> Guru berinisiatif mengajak siswa untuk eksplor yaitu mengembangkan media alternatif dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar dan mudah ditemui di dapur seperti melukis dengan teknik <i>aquarel</i> dengan menggunakan bahan dari kopi sebagai pewarna alami.
3	Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dalam kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup	<ul style="list-style-type: none"> Solusi yang dilakukan guru Seni Rupa tersebut yaitu melakukan kegiatan evaluasi mengenai kekurangan dan kelebihan dari proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga untuk kegiatan pembelajaran daring selanjutnya dapat lebih efektif.

Dari hasil data temuan penelitian dalam proses pembelajaran adalah Media yang digunakan pada saat pembelajaran adalah salah satunya WhatsApp. WhatsApp merupakan aplikasi yang untuk berkirim pesan, panggilan suara, panggilan video, berkirim foto, video, dokumen, dan pesan suara (Pustikayasa, 2019). Oleh karena itu pengiriman tugas dilakukan melalui foto atau video, sedangkan interaksi tanya jawab dilakukan melalui fitur *chat* yang ada di aplikasi *Whatsapp*.

Selain WhatsApp, Google Classroom dan Google Meet juga merupakan aplikasi yang sering digunakan. Melalui Google Classroom, guru dan siswa dapat memiliki wadah untuk pemberian materi dan instruksi kegiatan keterampilan. Hal tersebut tersebut telah dikonfirmasi bahwa setiap guru bisa dengan mudah mengunggah power point, video maupun lembar kerja siswa yang berisi soal-soal dengan menggunakan Google Classroom (Salamah, 2020). Google Meet memberi kesempatan guru dan siswa untuk berkomunikasi melalui panggilan secara audiovisual dengan jumlah orang yang banyak (Pernantah et al., 2021). Untuk aplikasi Google Meet guru dan siswa dapat saling bertemu muka dalam satu waktu untuk melakukan pembelajaran sinkronus. Salah satu guru Seni Rupa SMP Negeri 2 Malang menyatakan bahwa dalam sinkronus pemberian tugas keterampilan oleh guru dilakukan di Google Meet yaitu sebelum praktik guru akan memberikan instruksi terlebih dahulu kepada siswa.

Permasalahan jaringan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Sulitnya mendapatkan jaringan internet secara stabil merupakan salah satu permasalahan guru (Munte, 2023). Masalah ini juga terdapat pada mata pelajaran Seni Rupa (Apriastuti et al., 2021). Temuan masalah pada guru dalam tahapan proses pembelajaran adalah permasalahan pada kegiatan pendahuluan yaitu absensi yang tidak lengkap karena adanya siswa yang tidak hadir. Pada kegiatan inti, siswa tidak paham dengan instruksi materi keterampilan yang dijelaskan. Permasalahan pada seluruh kegiatan pembelajaran yaitu pendahuluan, inti, dan penutup seperti masalah sulit mengakses jaringan.

Dalam permasalahan kondisi jaringan yang buruk di sisi lain terdapat solusi pada penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Radio Untuk Mengatasi Keterbatasan Jaringan pada Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi”. Pembelajaran daring berbasis media radio dapat cukup mengakses wilayah pendengar yang sulit menerima atau bahkan tidak memiliki jaringan internet. Terdapat tiga sesi dalam menjalankan program tersebut yaitu sesi 1 pemberian materi, sesi 2 pendidik menjawab pertanyaan pendengar, dan sesi 3 penutup yang berisikan kesimpulan. Pada penelitian pemanfaatan radio ini telah terbukti berguna untuk masyarakat di daerah terpencil yang tidak terjangkau sinyal internet (Amin Mustajab et al., 2021).

3.3. Evaluasi Pembelajaran

Permasalahan dan solusi dalam evaluasi pembelajaran dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Permasalahan dan solusi evaluasi pembelajaran

No	Permasalahan	Solusi
1	Tugas keterampilan tidak dikerjakan dan terlambat mengumpulkan oleh siswa	• Mengadakan pendekatan internal, <i>home visit</i> , atau memperkecil bentuk tugas
2	Originalitas karya yang kabur	• Membuka bantuan via internet

Guru Seni Rupa di SMP Negeri 2 Malang menggunakan platform digital berupa *Google Classroom* untuk memberi media pengumpulan karya keterampilan dan media untuk memberi

penilaian. Penilaian dipergunakan untuk melihat hasil dari proses belajar siswa dan untuk melihat hasil dari interaksi antar guru dan siswa (Sinambela, 2008).

Kegiatan evaluasi atau penilaian bertujuan sebagai tahap akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa agar dapat mengetahui sampai mana siswa paham terhadap pembelajaran yang dilakukan sebelumnya (Merisa, 2023). Pengalaman dalam proses belajar mencipta seni disebut sebagai pembelajaran berkarya (Yuningsih, 2019). Penilaian adalah aktivitas yang wajib dilaksanakan oleh guru setelah proses pembelajaran berakhir. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang dibuat (Febrina, 2018). Apabila siswa tidak atau mengumpulkan tugas dengan karya orang lain maka, siswa tersebut belum memiliki pengalaman berkarya sehingga tujuan pembelajaran yang dibuat guru belum tercapai. Untuk mengatasi siswa yang mengumpulkan tugas dengan karya orang lain, guru dapat menggunakan berbagai cara yang efektif. Berikut adalah beberapa tips dan solusi yang dapat digunakan seperti *memberikan umpan balik efektif*: Guru harus memberikan umpan balik yang konstruktif dan efektif kepada siswa. Umpan balik yang efektif dapat membantu siswa belajar dan berkembang, menunjukkan kepada mereka di mana mereka perlu melakukan penyesuaian (Anggraini et al., 2021) dan bisa juga *mengatur waktu dan tanggung jawab*: Guru dapat mengatur waktu untuk mengerjakan tugas dan mengajak siswa untuk mengikuti jadwal. Ini akan membantu siswa untuk menjaga tingkat disiplin dalam pengumpulan tugas (Sinaga et al., 2023). Intinya segala hal dapat dicoba untuk mengarahkan dan memotivasi siswa hingga dapat memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan serta mencapai tujuan pembelajaran Seni Rupa yang telah ditetapkan sebelumnya.

4. Simpulan

Secara umum pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 2 Malang selama masa pandemi COVID-19 belum bisa disimpulkan sepenuhnya sebagai proses pembelajaran yang efektif. Terdapat berbagai permasalahan terhadap setiap tahapan pembelajaran. Seperti kesulitan menciptakan model pembelajaran kreatif, masalah ukuran data video yang besar sehingga sulit diakses siswa, kendala jaringan pada semua kegiatan proses pembelajaran keterampilan sehingga terjadinya miskomunikasi pada instruksi yang diberikan, dan masalah terhadap evaluasi siswa berupa tidak mengumpulkan tugas karya keterampilan dan karya yang tidak asli. Solusi dari permasalahan yang dilakukan diantaranya membuat model pembelajaran kreatif yang dapat bersaing dengan *game* siswa, melakukan evaluasi diri terhadap guru Seni Rupa setelah proses pembelajaran berakhir, dan memperkecil bentuk tugas keterampilan bagi siswa yang kesulitan dan tidak mengumpulkan tugas. situasi tersebut dapat dikemukakan saran berupa perlunya guru Seni Rupa melakukan pengembangan diri terhadap perkembangan model pembelajaran dan teknologi digital, terutama platform digital sebagai sarana pembelajaran yang dinamis, efisien, dan menyenangkan. Untuk kedepannya perlu dilakukan penelitian lanjutan agar dapat mengetahui masalah dan solusi baru terkait dengan tahapan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Amelia, I. Z., Suartini, L., & Budiarta, I. G. M. (2021). Pembelajaran Daring Seni Budaya Di Kelas VIII A4 SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 11(2), 80–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsp.v11i2.40125>
- Amin Mustajab, Syamsijulyanto, T., Zaky Tatsar, M., & Rian Priyadi. (2021). Pemanfaatan Radio Untuk Mengatasi Keterbatasan Jaringan pada Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 560–565. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i3.4608>
- Anggraini, P. W., Fauzy, T., & Putri, R. D. (2021). Analisis Kemandirian Siswa dalam Menyelesaikan Tugas-Tugas Pembelajaran Daring Di SMA Karya Ibu Palembang. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 293–303. <https://doi.org/10.33369/consilia.4.3.293-303>

- Apriastuti, F. P., Djau, N. S., & Muniir, A. (2021). Problematika Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 11 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(8), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i8.48715>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Febriansyah, A., Nofrianda, E., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Pembelajaran E-Learning Dengan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3942–3951.
- Febrina, D. (2018). Studi Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Geografi Berdasarkan Standar Proses di SMA Negeri 7 Padang. *Jurnal Buana*, 2(1), 338–349. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/student.v2i1.81>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Iriaji, Rochbeind, F., & Desta R., K. (2021). Analysis of the Local Wisdom on Character Education within the Transmission System of Pottery Culture in Three Pottery Centres in Malang. *KnE Social Sciences*, 2021(1), 130–144. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i3.8534>
- Kemdikbud. (2019). *Surat Edaran Nomor 14 Tahun 2019 Tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. <https://doi.org/http://ppg.fkip.unsyiah.ac.id/wp-content/uploads/2020/01/Edaran-Mendikbud-Nomor-14-Tahun-2019-Tentang-Penyederhanaan-RPP.pdf>
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Lestari, S. W. (2020). Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam Masa Pandemi Ditinjau dari Media Pembelajaran. *Academia: Accelerating the World's Research*, 19(17), 1–7.
- Lismaini, L., Hidayah, N., & Hotifah, Y. (2023). Merdeka Belajar sebagai Implementasi Filsafat Konstruktivisme dalam Kurikulum untuk Membangun Pembelajaran yang Memandirikan: Sebuah Kajian Teori. *Prosiding Seminar Nasional Orientasi Pendidik Dan Peneliti Sains Indonesia*, 2, 29–35.
- Merisa, N. (2023). Pengelolaan Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Disiplin Siswa Di SMP Negeri 3 Pangandaran. *Sosiosaintika*, 1(1), 40–45.
- Munte, T. A. D. (2023). Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum Merdeka Di SMP Negeri 5 Sibolga. *Khidmat*, 1(1), 13–22.
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53>
- Pernantah, P. S., Nova, N., & Ramadhani, A. S. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Meet dalam Menunjang Keefektifan Belajar Daring Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 3 Pekanbaru. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 45–50. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.991>
- Pustikayasa, I. M. (2019). Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53–62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533–538. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.29099>
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Sari, R. A. (2013). Analisis Perencanaan Pembelajaran Seni di Kelas XI SMK Negeri 4 Padang. *SERUPA: The Journal Of Art Education*, 2(1), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/sr.v2i1.2866>
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(5), 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Simamora, E. (2019). *Perkembangan Inovasi Pembelajaran Seni Budaya Di Era Digital*.
- Sinaga, D. R., Nasution, F. K., Husna, M., & Sal'ati, H. (2023). Keterampilan Mengelola Kelas dan Disiplin Kelas: Keterampilan, Mengelola Kelas, Disiplin Kelas. *EDU MANAGE-Journal of STAI Nurul Ilmi Tanjungbalai*, 2(2).
- Sinambela, P. N. J. M. (2008). Faktor-Faktor Penentu Keefektifan Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction). *Jurnal Generasi Kampus*, 1(2), 74–85.
- Wahyuni, R., Yahya, & Awrus, S. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Seni Rupa pada Mata Pelajaran Seni Budaya Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Konvensional pada Siswa

- Kelas VII SMPN 7 Padang. *SERUPA: The Journal Of Art Education*, 3(2), 1–18. <https://doi.org/http://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/view/5586/4384>
- Wasito. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun RPP Daring Melalui Active Knowledge Sharing. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 101–106. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1283>
- Wati, J. U. M., Rikza, Q., & Rahmawati, A. D. (2021). Pengelolaan Kelas Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Masa Pandemi di Kelas VII G MTS Negeri 4 Ngawi. *Indonesian Journal Of Education and Learning Mathematics*, 2(1), 14–26. <https://doi.org/http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/IJELM/article/view/385/191>
- Yuningsih, C. R. (2019). Pembelajaran Seni Rupa Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/https://jurnal.stkip11april.ac.id/index.php/JESA/article/view/59>
- Zaharah, Kirilova, G. I., & Windarti, A. (2020). Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. *Salam: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar'i*, 7(3), 269–282. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15104>