

PENGGUNAAN APLIKASI SKETCHBOOK PADA SMARTPHONE UNTUK MEMBUAT VARIASI PENGALAMAN KREATIF BERKARYA SENI PADA PEMBELAJARAN BIDANG STUDI SENI RUPA

I Putu Angga Tangkas Pratama¹, Gede Eka Harsana Koriawan²,
I Wayan Sudiarta³

^{1,2,3}Jurusan Seni Rupa dan Desain
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: tuangga87@gmail.com, harsana.koriawan@uindiksha.ac.id,
wayan.sudiarta@undiksha.ac.id

Abstrak

Kompetensi guru dalam menggunakan teknologi masih rendah, sehingga perlu adanya pelatihan bagi guru dalam menggunakan aplikasi dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran seni rupa. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menggambarkan proses dan kendala dalam pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphone di SMA Negeri 1 Susut. Metode penelitian merupakan penelitian Kualitatif. Informasi Penelitian ini diperoleh berdasarkan penjelasan dari narasumber yakni Guru pada mata pelajaran Seni Budaya dan siswa di SMA N 1 Susut. Gambaran proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphone di SMA Negeri 1 Susut yaitu siswa terlihat sangat antusias dan terlibat secara aktif dalam menggunakan aplikasi ini untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam seni rupa, terlihat bahwa penggunaan aplikasi Sketchbook pada smartphone telah memberikan peningkatan aksesibilitas dan fleksibilitas yang signifikan dalam pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Susut, siswa-siswa tampak terlibat aktif dalam eksplorasi fitur-fitur interaktif dan penggunaan alat bantu dalam aplikasi Sketchbook dan , kolaborasi dan umpan balik pada aplikasi Sketchbook memberikan kesempatan bagi siswa-siswa untuk belajar bersama, mengembangkan kreativitas, dan memperbaiki kualitas karya seni rupa mereka. Kendala dalam proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphone di SMA Negeri 1 Susut yaitu 1) keterbatasan aksesibilitas dan ketersediaan perangkat, 2) kendala teknis, 3) Kurangnya Pengetahuan dan Keterampilan Teknologi, 4) Keterbatasan Interaksi Sosial dan Kolaborasi, dan 5) Pengawasan dan Pemantauan Siswa.

Kata-kata Kunci: Aplikasi Sketchbook, Smartphone, Seni Rupa.

Abstract

The competence of teachers in using technology is still low, therefore there is a need for training for teachers in using applications in the teaching and learning process, especially for visual arts subjects. The objective of this research is to describe the process and challenges in teaching and learning visual arts by utilizing the Sketchbook digital application on smartphones at SMA Negeri 1 Susut. The research method used is qualitative research. The information for this research was

obtained based on explanations from the sources, namely the teachers of the Arts and Culture subject and the students at SMA N 1 Susut. The description of the teaching and learning process of visual arts by utilizing the Sketchbook digital application on smartphones at SMA Negeri 1 Susut is that the students appear to be very enthusiastic and actively engaged in using this application to explore their creativity in visual arts. It is evident that the use of the Sketchbook application on smartphones has provided significant improvements in accessibility and flexibility in teaching and learning visual arts at SMA Negeri 1 Susut. The students are actively involved in exploring interactive features and using the tools in the Sketchbook application. Collaboration and feedback in the Sketchbook application provide opportunities for students to learn together, develop creativity, and improve the quality of their artworks. The challenges in the teaching and learning process of visual arts by utilizing the Sketchbook digital application on smartphones at SMA Negeri 1 Susut are as follows: 1) limitations in accessibility and availability of devices, 2) technical constraints, 3) lack of technology knowledge and skills, 4) limitations in social interaction and collaboration, and 5) supervision and monitoring of students.

Keywords: Sketchbook Application, Smartphone, Visual Arts.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah melibatkan interaksi antara guru dan siswa, yang tidak dapat dipisahkan. Setelah mengamati situasi tersebut, terlihat bahwa komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran tidak selalu lancar. Sebagai kenyataannya, banyak siswa yang hanya hadir dan duduk di kelas tanpa sepenuhnya memahami pesan inti yang disampaikan. Keadaan seperti ini perlu dievaluasi agar proses belajar mengajar di sekolah dapat ditingkatkan di masa depan.

Di Indonesia, kurikulum 2013 telah memasukkan penggunaan teknologi informasi ke dalam setiap mata pelajaran dalam sistem pendidikan. Namun, tantangan muncul bagi para guru dalam menciptakan, merancang, dan memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar. Meskipun demikian, kenyataannya adalah sebagian besar guru masih belum sepenuhnya mampu mengintegrasikan teknologi informasi secara optimal dalam pembelajaran (Suanthara & Suastini, 2022).

Berdasarkan pengamatan awal di SMA Negeri 1 Susut, ditemukan bahwa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Seni Rupa, khususnya dalam menggambar, masih menggunakan metode manual dengan menggambar di kertas. Pendekatan pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa merasa bosan, sehingga diperlukan variasi dalam cara penyampaian materi pembelajaran yang lebih menarik (Ashyar, 2012).

Memanfaatkan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Budiana dkk, 2018). Dalam era perkembangan teknologi yang pesat, proses pembelajaran Seni Rupa dapat dimungkinkan dengan menggunakan bantuan komputer atau smartphone. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat memfasilitasi tahapan-tahapan pembelajaran secara efektif, sehingga program pengajaran Seni Rupa dapat dijalankan dengan lebih jelas, dan siswa dapat lebih baik menyerap materi yang disampaikan untuk diterapkan dalam karya seni. Oleh karena itu, salah satu solusinya adalah dengan memanfaatkan aplikasi multimedial pembelajaran.

Smartphone, atau handphone pintar, telah dilengkapi dengan kemampuan yang mirip dengan komputer. Smartphone memiliki berbagai fitur canggih, seperti panggilan video, kamera dengan resolusi tinggi, peramban web, dan berbagai aplikasi yang terus berkembang. Seperti yang disebutkan oleh Rouse dalam teachtarget.com (2018), perbedaan antara ponsel biasa dan smartphone adalah bahwa smartphone memiliki fitur yang lebih canggih, termasuk penjelajahan web, perangkat lunak aplikasi, dan sistem operasi mobile.

Smartphone memiliki beberapa fitur utama, termasuk koneksi internet, peramban web, kemampuan untuk menyinkronkan beberapa akun email ke perangkat, memori internal, Wi-Fi, koneksi dengan perangkat lain seperti komputer atau laptop, layar sentuh, kamera digital, game, GPS, dan kemampuan untuk mengunduh dan menjalankan aplikasi serta menghasilkan gambar multimedia.

Multimedia dapat didefinisikan sebagai bentuk media yang menggabungkan beberapa jenis media dan peralatan dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran multimedia, berbagai indera seperti penglihatan dan pendengaran terlibat melalui penggunaan teks, gambar statis, animasi dan video, serta audio. Selain itu, media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi juga turut digunakan. Dengan memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran, diharapkan materi konsep dan praktek seni rupa dapat divisualisasikan dengan lebih baik, sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tersebut.

Minimnya media yang digunakan pembelajaran juga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Dari hasil evaluasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menunjukkan jika media pembelajaran yang digunakan yaitu proyektor dan buku referensi. Artinya model pembelajaran yang diterapkan hanya satu arah dan siswanya mencontoh dari tampilan proyektor dan mengikuti gambar tersebut secara manual menggunakan buku gambar. Perbedaan hasil menggambar dengan buku dan smartphone tentu

berbeda. Di smartphone siswa dapat menggunakan imajinasinya dari menggunakan kombinasi warna sehingga menghasilkan gambar seni rupa yang menarik. Siswa juga akan merasa terbantu dengan penggunaan media smartphone ini. Karena siswa akan dengan mudah menerapkan pada pelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan topik, "Penggunaan Smartphone Pada Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Sma Negeri 1 Susut".

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif. Peneliti menjadikan media elektronik aplikasi Sketchbook pada Smartphone dalam media pembelajaran menggambar digital pada pelajaran seni rupa sebagai bahan penelitian, dengan maksud untuk memberikan suatu metode pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan minat siswa mengikuti pelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Susut. Informasi Penelitian ini diperoleh berdasarkan penjelasan dari narasumber yakni Guru pada mata pelajaran Seni Budaya dan siswa di SMA N 1 Susut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan daftar pertanyaan wawancara. Lembaran observasi digunakan untuk mencatat proses belajar mengajar pada pelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Susut menggunakan media elektronik aplikasi Sketchbook pada Smartphone. Sedangkan daftar pertanyaan wawancara digunakan untuk menggali lebih dalam terkait proses belajar mengajar pada pelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Susut menggunakan media elektronik aplikasi Sketchbook pada Smartphone.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Seni Rupa Dengan Memanfaatkan Media Digital Aplikasi Sketchbook pada Smartphone di SMA Negeri 1 Susut

Berdasarkan hasil temuan yang ditemukan peneliti di kelas terkait dengan proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi sketchbook pada smartphone di SMA Negeri 1 Susut, peneliti menemukan pelaksanaan dari pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi sketchbook pada smartphone di SMA Negeri 1 Susut yaitu sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam menggunakan aplikasi Sketchbook untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam seni rupa. Mereka dengan semangat menjelajahi fitur-fitur yang tersedia dan mencoba berbagai alat bantu seperti pensil digital, kuas, dan palet warna. Siswa menunjukkan kemampuan kreatif yang luar biasa dalam menghasilkan karya seni rupa mereka. Mereka menggabungkan berbagai teknik dan gaya lukisan, menciptakan efek visual menarik dan unik. Mereka juga menggunakan fitur blending dan zoom dalam aplikasi untuk menciptakan transisi warna yang halus dan detail yang presisi.

Siswa-siswa menunjukkan peningkatan keterampilan seni rupa dalam penggunaan aplikasi Sketchbook. Mereka lebih terampil dalam mengendalikan gerakan tangan, menciptakan garis yang lebih halus, dan fokus pada detail kecil dalam karya seni mereka. Tingkat ketelitian yang lebih tinggi terlihat dalam sentuhan akhir yang lebih halus. Terdapat keberagaman gaya dan pendekatan dalam karya seni rupa siswa. Setiap siswa memiliki keunikan dan kecenderungan masing-masing dalam menghasilkan karya seni. Beberapa siswa cenderung menghasilkan karya yang ekspresif dan penuh warna, sementara yang lain lebih condong ke arah minimalis dengan penggunaan warna yang terbatas. Hal ini mencerminkan kebebasan dan keragaman ekspresi dalam pembelajaran seni rupa dengan aplikasi Sketchbook.

Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Sketchbook memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka, meningkatkan keterampilan seni rupa, dan mengeksplorasi berbagai gaya dan teknik lukisan. Aplikasi ini memberikan platform yang mendukung siswa dalam mengeksplorasi dan mengekspresikan diri secara artistik.

Fatimah (2014) menyatakan bahwa pemanfaatan smartphone dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu media yang menarik, karena siswa dapat menggunakan smartphone sebagai sumber belajar yang berbeda. Penggunaan smartphone tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar tanpa batasan waktu, sehingga mereka dapat mempelajari materi di luar jam pelajaran. Hal ini memiliki dampak positif bagi siswa dalam memanfaatkan smartphone sebagai alat bantu dalam proses belajar..

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi dkk (2019). Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa penggunaan strategi ini dalam pembelajaran PAI efektif dalam memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran. Hal ini terbukti dengan peningkatan aktivitas belajar siswa, di mana siswa mampu memberikan informasi terkait penghafalan atau presentasi dengan lebih lancar.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Sketchbook pada smartphone memberikan manfaat signifikan dalam pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Susut. Penggunaan aplikasi ini telah meningkatkan aksesibilitas bagi siswa, yang sebelumnya menghadapi kendala ruang dan peralatan fisik terbatas. Dengan aplikasi ini, siswa dapat mempraktikkan seni rupa secara fleksibel, tanpa terikat oleh lokasi atau waktu tertentu. Hal ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka tanpa batasan fisik.

Selain itu, penggunaan aplikasi Sketchbook juga memberikan fleksibilitas dalam mengatur waktu dan tempat pembelajaran. Siswa dapat mengakses aplikasi ini sesuai dengan jadwal dan preferensi mereka sendiri, baik di rumah, di sekolah, atau tempat lain yang mereka anggap cocok. Fleksibilitas ini meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat belajar seni rupa dengan lebih nyaman dan sesuai dengan kebutuhan individu.

Dengan demikian, observasi hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Sketchbook pada smartphone telah memberikan peningkatan aksesibilitas dan fleksibilitas yang signifikan dalam pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Susut. Siswa-siswa dapat dengan mudah mengakses aplikasi ini, memiliki fleksibilitas dalam waktu dan tempat pembelajaran, serta dapat mengembangkan kreativitas mereka secara mandiri.

Hidayat (2020) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi smartphone dalam konteks pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan aktivitas belajar. Dalam hal ini, smartphone dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran bergerak atau mobile learning. Penerapan teknologi ini juga dapat dikembangkan sebagai solusi aksesibilitas bagi siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pampattiwat dan Chhangani (2014), terdapat modifikasi aksesibilitas Android yang memungkinkan smartphone digunakan dengan lebih mudah oleh penyandang tunanetra. Fitur-fitur seperti pengenalan abjad, angka, dan suara dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran.

Ruci dan Angge (2021) juga menyatakan bahwa salah satu kemudahan dalam aplikasi SketchBook adalah Fleksibilitas dan Portabilitas: Artinya, aplikasi SketchBook dapat digunakan di berbagai platform dan perangkat, memungkinkan pengguna untuk menggambar dan mengedit kapan saja dan di mana saja.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Murni dkk (2023). Temuannya menyatakan bahwa sebanyak 55,3% mahasiswa memiliki persepsi yang positif terkait kemudahan akses smartphone. Dikarenakan fitur-fitur canggih yang dimiliki oleh smartphone dan kemampuannya untuk mengakses berbagai aplikasi, penggunaan smartphone yang tepat akan sangat menguntungkan bagi mahasiswa dalam mendukung proses perkuliahan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan fitur interaktif dan alat bantu dalam aplikasi Sketchbook memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa. Fitur-fitur seperti zoom in dan zoom out memungkinkan siswa untuk melihat detail-detail halus dalam karya seni rupa mereka, sementara fitur rotasi memungkinkan mereka melihat karya dari sudut pandang yang berbeda. Penggunaan fitur-fitur ini membantu siswa dalam memeriksa, menyempurnakan, dan mengoreksi komposisi serta proporsi dalam karya mereka.

Selain itu, alat bantu seperti pensil digital, kuas, dan fitur blending juga digunakan dengan baik oleh siswa. Mereka menggunakan alat-alat ini dengan kreativitas dan presisi untuk menciptakan efek-efek visual yang menarik dalam karya seni rupa digital mereka. Penggunaan fitur interaktif dan alat bantu dalam aplikasi Sketchbook memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan seni rupa mereka, meningkatkan kemampuan kreativitas, dan menjelajahi seni rupa digital dengan lebih luas.

Menurut, Ruci dan Angge (2021) SketchBook menawarkan berbagai pensil dan kuas digital yang dapat digunakan untuk menggambar sketsa dan ilustrasi. Setiap pensil atau kuas memiliki berbagai opsi dan pengaturan, seperti ukuran, kekerasan, opasitas, dan aliran tinta, yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan berbagai efek dan gaya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Mutiaraningrum dan Nugroho (2021). Temuan penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* dalam kelas dapat memperluas rentang kosakata, memberikan latihan untuk latihan, memiliki fitur menarik dan interaktif, serta mendorong otonomi, regulasi diri, dan pembelajaran mandiri karena kepraktisan, portabilitas, aksesibilitas, dan fleksibilitasnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan fitur kolaborasi dan umpan balik dalam aplikasi *Sketchbook* memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa-siswa dalam mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kualitas karya seni rupa mereka. Melalui kolaborasi, siswa-siswa dapat bekerja sama dalam menghasilkan karya seni rupa, berbagi ide, dan menggabungkan gaya serta teknik yang berbeda. Kolaborasi ini membantu mereka belajar bekerja dalam tim, menghargai perspektif orang lain, dan menggabungkan elemen kreatif yang beragam. Sementara itu, umpan balik yang diberikan oleh sesama siswa melalui fitur komentar dan markah pada kanvas memungkinkan siswa untuk belajar dari sudut pandang orang lain, memperbaiki kelemahan dalam karya mereka, dan mengembangkan kemampuan kritis dalam mengapresiasi seni rupa. Kolaborasi dan umpan balik ini juga menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi kreatif dan pertumbuhan artistik siswa. Siswa-siswa saling menginspirasi, bertukar ide, dan mendorong perkembangan kreativitas satu sama lain. Pembelajaran kolaboratif ini melampaui batas-batas kelas dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk tumbuh dan berkembang bersama. Secara keseluruhan, kolaborasi dan umpan balik dalam aplikasi *Sketchbook* memfasilitasi interaksi online yang berharga dan memperkaya pengalaman belajar siswa dalam seni rupa.

Baridwan (2010) menyatakan bahwa teori yang relevan dalam konteks penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran menggambar adalah teori pembelajaran kolaboratif. Teori pembelajaran kolaboratif menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam pembelajaran. Dalam konteks penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran menggambar, siswa dapat berbagi karya mereka dengan rekan sejawat, mendapatkan umpan balik, dan berpartisipasi dalam proyek kolaboratif melalui platform media sosial atau aplikasi khusus. Melalui kolaborasi, siswa dapat belajar dari pengalaman dan perspektif orang lain, serta memperluas pemahaman mereka tentang berbagai gaya, teknik, dan pendekatan dalam menggambar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hafis dan Meliasari, (2021). Temuannya mengungkapkan bahwa Aplikasi pembelajaran di *smartphone* memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi siswa dalam mempelajari konten secara efektif. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan interaksi antara siswa satu sama lain tanpa batasan waktu dan tempat. Penggunaan aplikasi pembelajaran *smartphone* memungkinkan instruktur untuk menyesuaikan aktivitas pembelajaran, metode pengajaran, serta memberikan penilaian dan umpanbalik yang lebih kuat kepada siswa.

Kendala Dalam Proses Pembelajaran Seni Rupa Dengan Memanfaatkan Media Digital Aplikasi *Sketchbook* pada *Smartphone* di SMA Negeri 1 Susut

Beberapa kendala yang mungkin dihadapi dalam proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan aplikasi *Sketchbook* pada *smartphone* di SMA Negeri 1 Susut antara lain:

Aksesibilitas perangkat merupakan kendala yang dihadapi oleh beberapa siswa dalam menggunakan aplikasi *Sketchbook*. Beberapa siswa tidak memiliki perangkat yang kompatibel atau

akses internet yang stabil, yang menghambat kemampuan mereka untuk menggunakan aplikasi ini secara optimal. Selain itu, pembatasan fisik perangkat yang digunakan, seperti layar yang retak atau baterai yang cepat habis, juga memengaruhi pengalaman pengguna

dalam menggunakan aplikasi. Guru seni rupa menyadari keterbatasan ini dan berusaha mencari solusi alternatif, seperti penggunaan komputer di laboratorium atau berbagi perangkat jika diperlukan, untuk memastikan semua siswa memiliki kesempatan yang adil dalam mengakses aplikasi Sketchbook dan mengembangkan kreativitas mereka dalam seni rupa. Dengan mengatasi keterbatasan aksesibilitas ini, diharapkan semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan adil dan memanfaatkan potensi aplikasi Sketchbook untuk pengembangan kreativitas mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Setyawan dan Amrullah (2021). Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran online di SD Muhammadiyah 2 Krian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam berbagai aspek. Kendala-kendala tersebut meliputi keterbatasan perangkat yang tersedia, keterbatasan jaringan internet, dan pemahaman terbatas siswa terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait penggunaan aplikasi Sketchbook, terdapat beberapa kendala teknis yang dihadapi oleh siswa. Salah satu kendala utama adalah masalah kecepatan dan kinerja aplikasi. Siswa melaporkan bahwa aplikasi sering mengalami lag atau respons yang lambat terhadap perintah pengguna. Hal ini mengganggu alur kerja siswa dan mempengaruhi pengalaman pengguna mereka secara keseluruhan. Selain itu, beberapa siswa juga mengalami masalah crash aplikasi di mana aplikasi Sketchbook tiba-tiba berhenti bekerja saat mereka sedang menggunakannya. Kejadian seperti ini dapat menyebabkan kehilangan data atau bahkan kerusakan pada karya seni rupa yang sedang dikerjakan oleh siswa. Kehilangan data tersebut dapat menghambat kemajuan siswa dalam pembelajaran seni rupa dan menyebabkan rasa frustrasi.

Guru seni rupa di SMA Negeri 1 Susut menyadari dampak negatif dari kendala teknis ini terhadap pengalaman pengguna siswa dalam pembelajaran seni rupa. Mereka memahami bahwa lambatnya kinerja aplikasi, seringnya lag, dan masalah crash dapat mengganggu produktivitas siswa dalam menciptakan karya seni rupa dan mempengaruhi motivasi mereka dalam menggunakan aplikasi. Guru seni rupa berkomitmen untuk membantu siswa dalam mengatasi kendala teknis ini dan mencari solusi yang memungkinkan siswa tetap fokus pada kreativitas mereka. Upaya dilakukan agar siswa dapat mengatasi masalah ini dan memperoleh pengalaman pengguna yang lebih baik dalam menggunakan aplikasi Sketchbook.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Novitasari dan Nurfiqih (2022). Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa beberapa masalah teknis ditemui oleh guru dalam penggunaan smartphone pada pembelajaran termasuk kendala sinyal wifi yang tidak stabil, ketidaktahuan dalam mendownload file, ketidaktahuan dalam mengunggah gambar, dan kesulitan dalam menggunakan fitur Kinemaster dan istilah-istilah yang terkait dengannya. Masalah-masalah ini disebabkan oleh tingkat literasi teknologi yang rendah.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa beberapa siswa menghadapi kendala dalam pengetahuan dan keterampilan teknologi yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi tersebut secara efektif. Beberapa siswa tidak terbiasa dengan penggunaan aplikasi digital dalam konteks seni rupa dan membutuhkan waktu untuk belajar dan memahami fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi ini. Selain itu, beberapa siswa mungkin tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang teknologi dan tata cara penggunaan aplikasi, seperti menyimpan atau membagikan karya seni digital mereka. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan ini dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran dan membatasi potensi kreativitas siswa dalam menggunakan aplikasi Sketchbook.

Guru seni rupa di SMA Negeri 1 Susut menyadari dampak kurangnya pengetahuan dan keterampilan teknologi ini terhadap kemampuan siswa dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran seni rupa. Mereka mencatat bahwa beberapa

siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari fitur-fitur aplikasi dan mengembangkan kemampuan dalam menggunakannya dengan efektif. Selain itu, siswa juga menghadapi kendala dalam tata cara penggunaan aplikasi,

seperti menyimpan atau membagikan karya seni digital. Kurangnya pengetahuan ini dapat membatasi kreativitas siswa dan menghambat proses pembelajaran

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Wati dan Nora (2020). Temuan penelitiannya mengungkapkan bahwa pada pembelajaran menggunakan smartphone Guru yang mengajar menghadapi kendala yaitu masalah jaringan yang tidak stabil dan kesulitan dalam menyampaikan materi dengan baik kepada siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak paham dan tidak mengerti dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selama penelitian yang dilakukan terkait penggunaan aplikasi Sketchbook, ditemukan bahwa siswa mengalami keterbatasan dalam interaksi sosial dan kolaborasi. Aplikasi ini cenderung mengedepankan penggunaan individu, di mana siswa bekerja pada karya mereka sendiri dengan sedikit interaksi antara sesama siswa. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa untuk berbagi ide, memberikan umpan balik, dan bekerja secara kolaboratif dalam menciptakan karya seni rupa. Observasi menunjukkan bahwa siswa jarang berinteraksi secara langsung dalam konteks penggunaan aplikasi Sketchbook. Mereka cenderung bekerja sendiri pada perangkat masing-masing, tanpa adanya diskusi atau pertukaran ide secara langsung.

Keterbatasan interaksi sosial ini dapat mengurangi kesempatan siswa untuk belajar dari teman sekelas dan untuk berkolaborasi dalam proyek seni rupa. Ketika interaksi terjadi, biasanya melalui platform komunikasi online seperti forum atau grup diskusi. Namun, interaksi tersebut tidak seefektif atau seinteraktif seperti interaksi langsung di dalam kelas. Siswa mungkin menghadapi keterbatasan dalam menyampaikan makna atau mengungkapkan diri secara verbal melalui media online. Selain itu, keterbatasan kolaborasi juga menjadi masalah yang muncul selama observasi. Aplikasi Sketchbook memungkinkan pengguna untuk berbagi karya seni mereka, tetapi siswa jarang bekerja secara langsung bersama untuk menciptakan sebuah karya secara kolaboratif. Hal ini dapat menghambat pengembangan keterampilan kolaboratif siswa dan mengurangi kesempatan mereka untuk belajar dari kerja sama dengan teman sekelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengawasan dan pemantauan siswa dalam penggunaan aplikasi Sketchbook memiliki keterbatasan dalam memantau proses kreatif dan interaksi siswa secara langsung. Aplikasi ini lebih fokus pada hasil akhir karya seni dan pengawasan yang dilakukan bersifat pasif, sehingga guru menghadapi kendala dalam memberikan bimbingan dan dukungan secara real-time saat siswa membutuhkannya. Pengawasan ini terutama terfokus pada melihat karya seni yang dihasilkan oleh siswa, tanpa melibatkan pemantauan langsung terhadap setiap langkah atau proses kreatif yang mereka lakukan.

Keterbatasan pengawasan ini dapat menjadi kendala ketika siswa membutuhkan bimbingan atau dukungan dalam tahap-tahap awal atau saat menghadapi kesulitan tertentu dalam menggunakan aplikasi Sketchbook. Guru memiliki keterbatasan dalam memberikan umpan balik yang relevan dan bimbingan yang tepat pada saat yang tepat karena tidak dapat memantau proses kreatif siswa secara langsung. Selain itu, pengawasan bersifat pasif dan hanya melihat hasil akhir karya, sehingga umpan balik tidak dapat diberikan secara real-time.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Wati dan Nora (2020). Temuan penelitiannya mengungkapkan bahwa kendala guru dalam mengimplementasikan penggunaan smartphone dalam pembelajaran yaitu kurangnya pengawasan yang baik terhadap siswa yang menggunakan aplikasi yang berada di smartphone.

PENUTUP

Berdasarkan temuan penelitian, simpulan dalam penelitian ini yaitu gambaran proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphoned di SMA Negeri 1 Susut yaitu siswa terlihat sangat antusias dan terlibat secara aktif dalam menggunakan aplikasi ini untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam seni rupa, terlihat bahwa penggunaan aplikasi Sketchbook pada smartphone telah memberikan peningkatan aksesibilitas dan fleksibilitas yang signifikan dalam pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Susut, siswa-siswa tampak terlibat aktif dalam eksplorasi fitur-fitur interaktif dan penggunaan alat bantu dalam aplikasi Sketchbook dan , kolaborasi dan umpan balik pada aplikasi Sketchbook memberikan kesempatan bagi siswa-siswa untuk belajar bersama, mengembangkan kreativitas, dan memperbaiki kualitas karya seni rupa mereka.

Kendala dalam proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphone di SMA Negeri 1 Susut yaitu 1) keterbatasan aksesibilitas dan ketersediaan perangkat, 2) kendala teknis, 3) Kurangnya Pengetahuan dan Keterampilan Teknologi, 4) Keterbatasan Interaksi Sosial dan Kolaborasi, dan 5) Pengawasan Dan Pemantauan Siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Baridwan, Z. 2010. *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Budiana, I. K., Sudarmawan, A., Si, M., & Budiarta, I. G. M. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbentuk Gambar Binatang Realis Dan Gambar Binatang Kartun Terhadap Kegiatan Menggambar Anak-Anak Di TK Pra Widya Dharma Kembang Sari Kintamani. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 8(3), 160-168. Diakses pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/15147> tanggal 17 Juni 2023.
- Dewi, N. L., Muttaqin, A. I., & Muftiyah, A. 2019. Implementasi Strategi Information Search dengan Memaksimalkan Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran PAI Kelas X MIPA 1 DI SMA Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 171-186. Diakses pada <http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/266> tanggal 6 Mei 2023.
- Fatimah, S. 2014. Pengembangan media pembelajaran IPA-fisika smartphone berbasis android sebagai penguat karakter sains siswa. *Jurnal Kaunia*, 10(1), 59-64. Diakses pada <https://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/kaunia/article/view/1066> tanggal 14 Juni 2023.
- Hafis, M., & Meliasari, R. 2021. Analisis Penggunaan Aplikasi pada Smartphone sebagai Media Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(8), 740-747. Diakses pada <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/339> tanggal 14 Juni 2023.
- Hidayat, L. 2020. Assistive Technology Pada Aplikasi Android Untuk Tunanetra. *Exponential (Education For Exceptional Children) Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 144-152. Diakses pada <https://journal.upy.ac.id/index.php/PLB/article/view/969> tanggal 17 Juni 2023.
- Murni, D., Jamna, J., Solfema, S., & Handican, R. 2023. Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi Mahasiswa?. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 590-603. Diakses pada <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/2153> tanggal 15 Juni 2023.
- Mutiaraningrum, I., & Nugroho, A. 2021. Smartphone-based mobile assisted language learning application in higher vocational education in Indonesia. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 6(1). Diakses pada <https://jees.umsida.ac.id/index.php/jees/article/view/26-34> tanggal 12 Juni 2023.
- Novitasari, N. F., & Nurfiqih, D. 2022. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Guru MTs Nurul Huda Paowan Situbondo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(1), 178-187. Diakses pada <https://jurnal.unmabanten.ac.id/index.php/jppm/article/view/29> tanggal 17 Juni 2023.

- Pampattiwar, R., & Chhangani, A. 2014. Smartphone accessibility application for visually impaired. *International Journal of Research in Advent Technology*, 2(4), 377-380. Diakses pada <https://ijrat.org/downloads/Vol-2/april-2014/paper%20ID-242014173.pdf> tanggal 15 Juni 2023.
- Ruci, W. H. N., & Angge, I. C. 2021. Pelatihan Menggambar Digital dengan Media Handphone melalui Aplikasi Sketchbook. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 5(1), 147-153. Diakses pada <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/622/507> tanggal 2 Juni 2023.
- Setyawan, A. A., & Amrullah, M. 2021. Learning Strategies at SD Muhammadiyah 2 Krian During the Covid-19 Pandemic. *Proceedings of The ICECRS*, 10. Diakses pada <https://icecrs.umsida.ac.id/index.php/icecrs/article/view/1429?articlesBySameAuthorPage=4> tanggal 17 Juni 2023.
- Suanthara, I. N. D. E., & Suastini, N. N. (2022). Penggunaan Media Cetak Dan Media Gambar Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Seni Budaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Kubutambahan. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 161-170. Diakses pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/41309> tanggal 17 Juni 2023.
- Wati, M. N., & Nora, D. 2020. Penggunaan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Lubuk Basung di Era Pandemi Pada Mata Pelajaran Sosiologi (Studi Kasus Kelas XII IPS 1, 2 dan 3). *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 85-92. Diakses pada <http://sikola.ppj.unp.ac.id/index.php/sikola/article/view/77> tanggal 17 Juni 2023.