

PENGGUNAAN MEDIA DARING DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA PADA MASA PANDEMI COVID-19

Received: 5/11/2021; Revised: 30/12/2021; Accepted; 31/1/2022

I Kadek Anggardana Yasa¹, Hardiman², Luh Suartini³

Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Jurusan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: anggardanayasa@gmail.com, hardiman@undiksha.ac.id, luh.suartini@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan Proses Pembelajaran mahasiswa program studi Pendidikan seni rupa Universitas Pendidikan Ganesha pada masa pandemic Covid-19. Pada tahun 2019 dunia digemparkan oleh wabah virus Covid-19. Pemerintah Indonesia mengeluarkan peraturan untuk melaksanakan *School from Home* diupayakan untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19. Program studi Pendidikan seni rupa di Universitas Pendidikan Ganesha merupakan salah satu yang mengikuti program SFH ini. Media daring digunakan sebagai sarana pendukung perkuliahan online di masa pandemic. Dosen dan mahasiswa menggunakan media daring untuk perkuliahan secara teori dan juga praktik selama SFH berlangsung. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 10 responden, yaitu 6 responden dari dosen program studi pendidikan seni rupa dan 4 responden dari mahasiswa program studi Pendidikan seni rupa. Teknik pengambilan data menggunakan teknik wawancara secara tak terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara. Hasil penelitian ini mengungkap bahwa media daring berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan seni rupa khususnya mata kuliah teori. Namun kendala yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen lebih condong pada perkuliahan praktikum.

Kata-kata Kunci: *Pembelajaran, Media Daring, Pandemi*

Abstract

This qualitative research aims to describe the influence of student motivation in the Fine Arts Education study program at Ganesha Education University on the use of online media during the Covid-19 pandemic. In 2019 the world was shocked by the Covid-19 virus outbreak. The Indonesian government issued a regulation to implement *School from Home* to reduce the spread of the Covid-19 virus. The visual arts education study program at Ganesha University of Education is participating in this SFH program. Online media is used to support online lectures during a pandemic. Lecturers and students use online media for theoretical and practical lectures during SFH. In this study, the researcher used ten respondents, namely six respondents from lecturers of the art education study program and four respondents from students of the fine arts education study program. The data collection technique used an unstructured interview technique using interview guidelines. The results of this study reveal that online media affects student motivation in the Fine Arts Education study program, especially theoretical subjects. Some of the obstacles that make online media reduce the effectiveness of online learning are inadequate signals in each student's living area, and students also feel lacking in practical learning.

Keywords: SFH, Learning Media, Students

PENDAHULUAN

Akhir tahun 2019 dunia di gemparkan oleh suatu wabah akibat virus yang dikenal dengan sebutan Covid-19 atau Corona Virus. Penyebaran pertama terdeteksi di sebuah pasar hewan di kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Pasar ini merupakan salah satu tempat jual beli daging yang tidak umum untuk dikonsumsi, seperti tikus, kelelawar, anak anjing, buaya, ular, dan masih banyak binatang yang tidak umum dikonsumsi. Corona Virus merupakan sekumpulan virus dari subfamili Orthocoronavirinae dalam keluarga Coronaviridae dan Ordo Nidovirales. Diketahui bahwa penularan virus ini melalui air liur yang keluar saat batuk maupun bersin, selain itu melalui udara yang ada di luar ruangan.

Oleh karena itu seluruh bagian negara yang ada di Bumi hampir semuanya terdampak oleh pandemi akibat penyebab Corona Virus. Untuk itu beberapa negara melakukan upaya untuk melindungi negara dalam penyebaran virus ini dengan melakukan menutup daerah mereka atau disebut dengan Lockdown. Akibat hal ini hampir semua sektor yang ada di negara termasuk Indonesia menjadi terhenti sementara, seperti sektor ekonomi, sektor pariwisata, dan sektor pendidikan juga menjadi salah satu sektor yang mengalami dampak akan penyebaran Covid-19. Penggunaan media dalam jaringan guna meningkatkan motivasi belajar selama School from Home berlangsung.

Dalam hal ini motivasi berperan penting dalam berlangsungnya pembelajaran. Motivasi diambil dari kata latin «Motive» yang mana dapat diartikan sebagai dorongan. Motivasi adalah suatu hasrat atau dorongan untuk mencapai suatu tujuan. Secara umum motivasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi Internal yaitu dimana hasrat atau keinginan manusia datang dari manusia itu sendiri, sedangkan motivasi eksternal hasrat atau keinginannya datang dari luar manusia, bisa dikatakan ada pengaruh atau pendukung untuk manusia menggapai tujuannya.

Dalam menuntaskan suatu kependidikan sangatlah bergantung pada motivasi pelajar, motivasi yang bisa di ubah adalah motivasi eksternal. Motivasi eksternal pelajar dapat didukung atau dipengaruhi oleh berbagai macam cara, salah satunya adalah penggunaan media dalam mempengaruhi motivasi eksternal pelajar.

Selama berlangsungnya School from Home media online menjadi upaya yang digunakan guna meningkatkan pembelajaran selama pandemi berlangsung. Beberapa Media online yang disarankan dan sudah diaplikasikan pada pembelajaran saat ini adalah, Google Classroom, Zoom, Google Meeting, dan Schoology.

Oleh sebab penerapan School from Home, guna meningkatkan motivasi mahasiswa dalam perkuliahan media online sangatlah berpengaruh. Untuk membuat pelajar termotivasi dalam melakukan pembelajaran secara online, pendidik mengemas dan memilih media disesuaikan dengan kondisi kelas agar kelas menjadi komunikatif serta interaktif. Mahasiswa cenderung kehilangan motivasi saat School from Home, salah satu penyebabnya adalah kurangnya interaksi antar mahasiswa dengan dosen maupun mahasiswa dengan mahasiswa lainnya.

Selain itu penyebab yang paling sering diutarakan adalah pelajar mudah bosan selama pembelajaran secara online. Maka dari itu pemerintah serta pendidik berupaya menggunakan media dalam jaringan secara tepat. Ini disebabkan karena media yang digunakan akan berpengaruh pada motivasi pelajar saat pembelajaran online.

Dalam melakukan pembelajaran secara daring tentunya banyak melewati hambatan-hambatan yang diterima selama pembelajaran karena harus di sesuaikan dengan kultur budaya sekolah. Sehingga pemilihan media yang sesuai juga sangat berpengaruh pada motivasi mahasiswa dalam pembelajaran secara online. Media yang ditawarkan pun memiliki banyak fitur

yang membuat pelajar tertarik. Dengan memanfaatkan media online dalam pembelajaran dalam jaringan adalah suatu upaya dalam pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan media sebagai teknologi juga akan berdampak baik bagi pelajar dan juga pendidik. Adapun penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan pada penelitian ini sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Safarati, N.R (2021) dengan judul “Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid 19”. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Almuslim dengan objek penelitian berjumlah 20 mahasiswa pada program studi Pendidikan Fisika. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menjelaskan secara detail bagaimana kondisi objektif motivasi yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan survey yang mana pengumpulan datanya menggunakan google form. Pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa motivasi belajar mahasiswa sangatlah baik, didukung dengan hasil survey yaitu berjumlah 83,22%, secara singkat pembelajaran daring mampu meningkatkan motivasi dan minat, kemandirian belajar, keberanian mengemukakan gagasan dan pertanyaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hakim dan Mulyapradana (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19”. Penelitian ini dilaksanakan di Kampus ITS NU Pekalongan dan Politeknik dengan objek penelitian berjumlah 125 mahasiswa dari Program Studi Teknologi Informatika ITS NU Pekalongan dan Program Administrasi Perkantoran Politeknik Pusmanu. Tujuan diadakannya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media daring dan motivasi belajar terhadap kepuasan mahasiswa pada masa pandemi Covid-19. Metode penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa melalui penggunaan media daring memiliki pengaruh terhadap kepuasan mahasiswa dan motivasi belajar tidak terlalu berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Aurora dan Effendi (2019) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang”. Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Padang dengan menggunakan 69 Mahasiswa Program Studi Teknik Elektro sebagai objek penelitian. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media E-Learning terhadap motivasi belajar mahasiswa di Program Studi Pendidikan Elektro, Universitas Negeri Padang. Oleh karena itu, penelitian ini membuahkan hasil yaitu, Setiap penambahan dalam 1% untuk penggunaan E-Learning maka nilai motivasi mahasiswa bertambah 0,737.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi, Ramdhany, dan Tilawati (2016) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi”. Penelitian ini terjadi di SMA Negeri 18 Bandung, di kelas XII IPS dan objek penelitiannya sebanyak 140 siswa. Pada penelitian ini menggunakan metode survey verifikatif. Tujuan diadakannya penelitian ini diawali dengan karena motivasi belajar di SMA Negeri 18 bisa dikatakan rendah, sehingga peneliti berfokus pada faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa salah satunya media pembelajaran. Penelitian ini memperoleh hasil dengan penggunaan media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi sebesar 20,5%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Pada penelitian di atas sama-sama membahas tentang penggunaan media daring selama pembelajaran daring dan motivasi belajar namun perumusan masalahnya berbeda. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian di atas terlihat bahwa Media Daring dapat diterapkan dalam pengajaran khususnya kalangan Mahasiswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Penelitian kali ini akan berfokus pada pengaruh penggunaan media daring terhadap motivasi belajar selama pandemi Covid-19 pada Mahasiswa Seni Rupa di Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun

2021. Persamaan dalam penelitian dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menganalisis penggunaan media daring. Sedangkan, perbedaannya adalah peneliti meneliti bagaimana penggunaan media daring untuk perkuliahan online pada mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Ganesha, selama pandemic Covid-19. Kebaharuan dalam penelitian peneliti yang pertama adalah situasi dalam penelitiannya yang berbeda. Ini dikarenakan pandemi akibat penyebaran virus Covid-19, sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring. Oleh karena itu peneliti berkenan melakukan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada perbedaan pada motivasi belajar dalam penggunaan media daring dalam masa pembelajaran daring.

Adapun teori yang digunakan sebagai tolak ukur pada penelitian ini, Media Daring adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam batasan yang luas secara daring (*online*). Media daring biasa dimanfaatkan sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pembelajaran secara daring. Menurut pendapat M. Romli (2012) Pengertian media daring dapat dibagi menjadi dua yaitu umum dan khusus. Secara umum media daring diartikan sebagai segala jenis yang di akses melalui internet berisikan teks, video, dan suara. Secara singkat media daring dalam arti umum merupakan alat komunikasi secara daring, maka dari itu media sosial, *Whatsapp*, *E-mail*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Zoom* dapat dikategorikan sebagai media daring. Sedangkan secara khusus pengertian media daring adalah media yang digunakan dalam konteks komunikasi massa, dimana dalam bidang ilmu komunikasi, media daring memiliki karakteristik tertentu yaitu periodisitas dan publisitas.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kualitatif dengan hasil dari penelitian bersifat deskriptif yang berupa kata tertulis atau lisan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Pengumpulan data kualitatif berdasarkan kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, pergerakan social, dan hubungan kekerabatan. (Ghony & Almanshur, 2012). Metode yang digunakan tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang yaitu penggunaan media daring selama pembelajaran online oleh mahasiswa Pendidikan seni rupa di Universitas Pendidikan Ganesha. Selain itu, metode deskriptif kualitatif digunakan oleh peneliti untuk mendeskripsikan penggunaan media daring selama pembelajaran online berlangsung. Teknik Pengambilan data yang digunakan yaitu, Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Pengambilan sample menggunakan jenis Purposive Sampling. Proses pengambilan data dilakukan dengan tujuan menggali data sebanyak-banyaknya serta terperinci hingga habis tak tersisa dan tidak memunculkan suatu pertanyaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dihasilkan melalui proses wawancara. Wawancara menggunakan *interview guide* yang telah disusun oleh peneliti. Dalam proses wawancara dilakukan secara acak dan menyesuaikan dengan waktu para responden. Wawancara dilakukan dengan beberapa Dosen Pendidikan Seni Rupa dan juga Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa. Hasil wawancara berdasarkan pengamatan serta jawaban yang diberikan oleh para responden selama melakukan wawancara. Di awal kegiatan peneliti memastikan waktu terlebih dahulu kepada para responden dan juga kesediaan para responden. Setelah melakukan konfirmasi dari responden, peneliti dapat menyusun jadwal wawancara. Beberapa responden melakukan wawancara secara daring dikarenakan kondisi pandemic dan ada beberapa responden dilakukan secara luring namun tetap mentaati protokol kesehatan yang berlaku. Berikut table 1.1 hasil wawancara bersama para dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Ganesha.

Table 1.1 Hasil Wawancara dengan Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa

No	Nama Dosen	Media Daring yang digunakan
1	Dr. Drs. Hardiman, M.Si.	Whatsapp, Google Meet, YouTube, dan e learning undiksha
2	I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.Si.	Whatsapp, Google Meet
3	I Gusti Made Budiarta, S.Pd.M.Pd.	Whatsapp, Google Meet
4	Dra. Luh Suartini, M.Pd.	Whatsapp, Google Meet, E-Learning Undiksha, you tube
5	Dr. Drs. I Ketut Sudita, M.Si.	Whatsapp, Google Meet, Zoom, Google Classroom
6	Drs. Agus Sudarmawan, M.Si.	Whatsapp, Google Meet, Google Classroom
7	Drs. I Gusti Ngurah Sura Ardana, M.Sn.	Whatsapp, Google Meet

Proses wawancara daring, peneliti menyiapkan media yang akan digunakan nantinya dan memudahkan responden saat melakukan wawancara, ini bertujuan untuk membuat responden merasa nyaman dan juga saat melakukan wawancara berjalan secara efektif. Selain itu dalam proses wawancara luring, responden menjajaki tempat para responden atau sesuai dengan ketersediaan responden, ini juga bertujuan agar saat proses wawancara menjadi efektif. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dengan menggunakan proses wawancara. Wawancara dilakukan dengan beberapa Dosen Pendidikan Seni Rupa dan juga beberapa Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa.

Selama perkuliahan online akibat dari pandemi Covid-19 berlangsung, banyak media daring yang disediakan oleh pemerintah namun tidak semua media daring mudah untuk di akses. Jika dilihat dari hasil wawancara dengan dosen dan mahasiswa dari program studi Pendidikan Seni Rupa kebanyakan hasil jawabannya menggunakan media daring yaitu *whatsapp, google meet, zoom, e-ganesha, YouTube* dan *google classroom*. Ini dikarenakan fitur-fitur yang terdapat pada media daring tersebut mudah di akses.

Penggunaan media daring yang paling banyak digemari oleh mahasiswa serta dosen jika disimpulkan dari hasil wawancara adalah *whatsapp*. Ini disebabkan media daring tersebut mudah diakses serta dalam operasionalnya tidak memerlukan kuota internet yang besar dan tidak terlalu tinggi penggunaan sinyal. Hal ini disimpulkan berdasarkan pendapat dari mereka yang mana kendalanya secara general yaitu terkendala akan sinyal dan kuota internet.

Selain itu, hambatan yang dapat berdampak pada motivasi belajar mahasiswa adalah sinyal, yang mana untuk mengakses media daring sebagai sarana perkuliahan. Sehingga jika adanya sinyal yang layak maka untuk mengakses media daring menjadi mudah, perkuliahan berjalan lancar serta motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Seni Rupa tidak terganggu dan meningkat.

Kendala ini berdasarkan tempat tinggal mahasiswa yang tidak semuanya terdapat pada daerah yang memadai akan sinyal yang kuat. Sebagian dari mereka tinggal di daerah yang minim akan sinyal. Penggunaan media daring sangatlah berpengaruh pada Motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dengan adanya aneka ragam jenis media daring, mahasiswa dan dosen terbantu dengan adanya media daring sebagai sarana perkuliahan online.

Sebagai program studi yang mana lebih condong pada perkuliahan praktikum merasa kurang efektif ketika dilakukan secara online, namun ini tidak mengubah semangat belajar mereka. Beberapa dosen mensiasati dengan memberikan kebebasan kepada Mahasiswa untuk mengakses metode praktikum di salah satu media daring yaitu *YouTube*.

Saran

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang sangat penting demi kemajuan mahasiswa. Selain itu hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut mengenai pendekatan motivasi menggunakan media daring.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya, peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut tentang media daring ini, misalnya menyangkut efektifitas, keluasan, dampak, dst.
2. Bagi Universitas, peneliti menyarankan adanya meningkatkan pelatihan kepada para dosen-dosen dalam operasional media daring, dengan melihat bahwa Universitas juga telah memiliki media daringnya tersendiri. Sehingga perlunya pelatihan secara rutin guna meningkatkan efektifitas pembelajarn daring .

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pres.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019).” Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang”. *Jurnal Teknik Elektro Vokasional*, 5(2), 11–16. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>
- B. Uno, H. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Junwinanto (Ed.); 1st ed.). Bumi Aksara.
- Ghony, M. D., & Almanshur, F. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (R. T. Sari (Ed.)). AR-RUZZ MEDIA.
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 4(2), 154–160. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v4i2.8853>
- M. Romli, A. S. (2012). *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online*. Nuansa Cendekia.
- Mingseli. (2020). *No Title*. Mingseli. <https://www.mingseli.id/2020/10/pengertian-pengaruh-menurut-para-ahli.html>
- Mulyadi, A., Ramdhany, M. A., & Tilawati, D. S. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi*.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- S. Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (S. Natakusumah (Ed.)). Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Sabzian, F., Gilakjani, A. P., & Sodouri, S. (2013). Use of Technology in Classroom for Professional Development. *Journal of Language Teaching and Research*, 4(4). <https://doi.org/10.4304/jltr.4.4.684-692>
- Safarati, R. N. (2021). *Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi*. XII(1), 113–118.
- Sardiman, A, M. (1990). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pres.
- Siswoyo, D. (2007). *Ilmu Pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

World Health Organization. (2020). Covid-19 Situation Report. *World Health Organization*, 31(2), 61–66.

Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15083>