

Pembelajaran Daring: Dampak Serta Upaya Mengatasinya dalam Mata Pelajaran Gambar Bentuk

Angelie Yolanda Siregar¹, Adek Cerah Kurnia Azis²

¹ Universitas Negeri Medan, Indonesia. E-mail: angelie.ay@gmail.com

² Universitas Negeri Medan, Indonesia. E-mail: adekcerah@unimed.ac.id

ARTICLE INFORMATION

Submitted: 2021-04-13

Review: 2021-04-30

Review: 2021-05-04

Review: 2021-07-12

Accepted: 2021-07-13

Published: 2021-07-20

KEYWORDS

Pembelajaran Daring; Dampak; Upaya; Gambar Bentuk.

CORRESPONDENCE

angelie.ay@gmail.com

adekcerah@unimed.ac.id

ABSTRACT

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online* untuk menyampaikan materi ajar melalui media internet sebagai penghubungnya. SMA Dharma Pancasila Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pembelajaran daring serta upaya mengatasinya dalam mata pelajaran gambar bentuk. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sampel pada penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Quota Sampling*, dan keseluruhannya berjumlah 17 orang yang terdiri dari, 1 orang kepala sekolah, 1 orang guru bidang studi seni budaya, dan 15 orang siswa kelas X SMA Dharma Pancasila Medan. Data dalam hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik wawancara dan angket. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Adanya pembelajaran daring yang prosesnya dapat dilaksanakan dengan fleksibel, terbukti sangat membantu dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar di rumah selama masa pandemi *Covid-19*. Pembelajaran daring akan berjalan dengan baik apabila segala faktor pendukungnya dapat dipenuhi. Namun, dikarenakan adanya kendala yang dapat timbul dari berbagai faktor, seseorang dituntut untuk memiliki inisiatif dalam mengatasi masalahnya sendiri. Upaya persiapan sebelum belajar perlu dipertimbangkan agar kegiatan saat pembelajaran daring nantinya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

model pembelajaran yang baru dan modern agar dapat diterapkan sebagai strategi baru dalam kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam paradigma pembelajaran konvensional, proses belajar mengajar biasanya berlangsung secara tatap muka dengan kehadiran guru di dalam kelas dan pengaturan jadwal yang kaku, proses belajar ini hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi dari sebuah keberhasilan dan kemajuan suatu bangsa. Sekolah bisa maju disebabkan oleh pendidik yang profesional dan strategi pembelajaran yang baik. Pada masa kini, pendidik diharapkan mampu untuk terus menemukan/mengembangkan metode maupun

telah ditetapkan. Peran guru sangat dominan dan bertanggung jawab atas efektivitas proses belajar mengajar dan guru juga menjadi sumber belajar yang dominan. Model pembelajaran ini, sangat banyak diterapkan pada sistem belajar mengajar termasuk di Indonesia.

Mengingat kembali peristiwa pandemi *Covid-19 (Corona Virus Disease 19)* yang mulai memasuki Indonesia pada 2 Maret 2020, Pemerintah Indonesia mengimbau kepada seluruh masyarakatnya untuk membatasi kegiatan di luar rumah dan menyarankan *WFH (Work From Home)* bagi masyarakat yang bekerja hingga yang masih bersekolah demi keselamatan, kesehatan, serta untuk meminimalisir penyebaran virus *Covid-19* di Indonesia (Pranita, 2020). Hal ini tentu menjadi penghalang dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka. Untuk itulah, konsep yang disebut dengan *E-learning* atau yang akrab disebut dengan pembelajaran daring membawa pengaruh terjadinya transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital.

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas (Bilfaqih dan Qomarudin, 2015: 1).

Daring adalah singkatan dari ‘dalam jaringan’. Dalam bahasa Inggris, dikenali dengan istilah *online*. Kata ‘jaringan’ di sini mengacu pada jaringan internet. Artinya, daring adalah sesuatu yang terhubung melalui jaringan internet. Aktivitas daring terjadi saat perangkat elektronik seperti komputer, laptop, maupun ponsel terhubung ke internet. Aktivitas ini dapat mengacu pada kegiatan pembelajaran, dll (Putri, 2020).

Pembelajaran daring atau *E-learning* pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illinois di Urbana Champaign Amerika Serikat pada tahun 1960 dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*Computer Assisted Instruction*) yang dijalankan di komputer PLATO dan diciptakan oleh Profesor Don Bitzer. Sejak saat itu, perkembangan *E-Learning* berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi (Hayati, 2020).

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang cukup pesat, membawa perubahan mendasar dalam berbagai elemen kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial budaya, maupun pendidikan (Rikarno, 2015: 130).

SMA Dharma Pancasila Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring tersebut, mereka menerapkan program belajar daring untuk semua mata pelajaran yang biasa diajarkan secara tatap muka, termasuk mata pelajaran seni budaya. Seni budaya merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan kreativitas, khususnya pada pokok bahasan gambar bentuk. Gambar bentuk merupakan cara menggambar dengan meniru obyek dan mengutamakan kemiripan rupa. Obyek gambar bentuk bisa dari benda-benda seperti flora, fauna, manusia, atau alam sekitar. Dalam menggambar bentuk dituntut ketepatan bentuk benda yang digambar. Maka, diperlukan pengetahuan tentang dasar-dasar ketepatan bentuk yakni proporsi atau ukuran perbandingan dan ketepatan tekstur yang menunjukkan ketepatan jenis benda tersebut (Nareswari, 2020).

Pelajaran gambar bentuk sangat membantu daya kreativitas peserta didik dan membangkitkan keinginan melihat dan meniru sebuah benda. Gambar yang dibuatpun bervariasi, seperti menggambar bunga, buah-buahan, bola, kubus, balok, dan lain sebagainya (Siregar, Adek, Mesra, dan Mirwa, 2020: 95). Selain menggambarkan sebuah objek, bentuk juga merupakan sebuah penanda yang pada dasarnya dapat mewakili sebuah informasi yang dilihat ataupun yang dibayangkan (Dina, 2015: 277). Untuk itu, bentuk seni tidak hanya merupakan wujud dari sesuatu, melainkan bentuk seni memiliki pengertian yang berarti (Saadudin, 2016: 40).

Pembelajaran seni sangat penting dikarenakan seni dan manusia adalah dua objek yang tidak dapat dipisahkan, karena dalam setiap aspek kehidupan manusia akan selalu berhubungan dengan seni (Novandhi dan Yanuartuti, 2020: 113).

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa di sekolah dapat dilaksanakan melalui program pembelajaran pengalaman kreatif dan apresiatif. Salah satu kegiatan kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa adalah menggambar.

Keterampilan menggambar merupakan hal yang paling utama dalam bidang seni rupa, khususnya pada keterampilan siswa dalam ‘menggambar bentuk’. Gambar bentuk adalah menggambar dengan meniru bentuk objek alam atau objek benda yang sebenarnya. Dengan kata lain, menggambar bentuk merupakan suatu materi pelajaran seni rupa yang mengutamakan kecermatan dan ketelitian dalam mengamati objek, kemahiran tangan dalam menggambar benda nyata ke dalam bentuk karya dua dimensi sesuai dengan wujud aslinya (Islam dan Zaini, 2017: 392-393).

Pembelajaran menggunakan gambar juga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mempercepat pemahaman peserta didik terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Menggambar bentuk juga dapat digunakan sebagai kegiatan untuk mengembangkan potensi diri. Menggambar bentuk sangat penting sebagai salah satu kegiatan materi pembelajaran dalam pendidikan seni rupa (seni budaya) di sekolah untuk mewujudkan karakter bentuk yang digambar terhadap bermacam-macam kualitas visual yang ada di sekitarnya.



Gambar 1. Gambar Bentuk

Berdasarkan pengalaman saat melaksanakan program pembelajaran daring, ditemukan adanya dampak yang dirasakan selama mengikuti pembelajaran tersebut. Dampak dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat dalam setiap kegiatan ataupun keputusan, dampak juga dapat bersifat

menguntungkan (positif) maupun merugikan (negatif). Maka, dampak pembelajaran daring dapat simpulkan sebagai pengaruh atau akibat, baik yang bersifat menguntungkan (positif) maupun yang merugikan (negatif), yang ditimbulkan dari adanya kegiatan pembelajaran berbasis internet.

Adapun dampak positif ataupun kemudahan yang dirasakan selama mengikuti pembelajaran daring adalah, pelaksanaannya yang fleksibel, tersedianya sumber belajar dari internet yang berlimpah, serta pembelajaran daring juga dapat melatih siswa menjadi pribadi yang lebih mandiri. Ditinjau dari berbagai kemudahan yang dirasakan, pembelajaran daring tentunya dapat dipertimbangkan untuk mengatasi masalah pembelajaran tatap muka yang tidak dapat terlaksana disaat masa pandemi, untuk itulah pembelajaran daring kini banyak diterapkan di berbagai sekolah sebagai pengganti metode pembelajaran tatap muka. Selain berbagai dampak positif ataupun kemudahan yang diberikan, pembelajaran daring juga tentunya dapat menghasilkan berbagai dampak negatif ataupun kendala, misalnya keterbatasan fasilitas, jaringan internet yang belum merata, serta kurangnya interaksi antar sesama. Kendala ini sudah pasti menjadi penghambat dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring.

Berdasarkan fenomena tersebut, sangat penting mengetahui upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Upaya dapat diartikan sebagai tindakan yang dilakukan untuk mencari jalan keluar dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Upaya ini tentunya bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pembelajaran yang lebih baik dan lebih berkualitas.

Penelitian ini dilakukan di SMA Dharma Pancasila Medan. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Quota Sampling*. *Quota Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan jumlah yang telah ditetapkan terlebih dahulu, dan mengenai besarnya sampel yang ditetapkan tergantung kebutuhan menurut peneliti (Sugito dan Harahap, 2020: 60). Maka, peneliti menetapkan 17 orang sebagai sampel yang terdiri dari, 1 orang kepala sekolah, 1 orang guru bidang studi seni budaya, dan 5 orang siswa

yang telah dipilih dari masing-masing kelas X SMA Dharma Pancasila Medan yang terdiri dari 3 kelas, yang totalnya menjadi 15 orang siswa. Jumlah ini dianggap cukup dan dapat mewakili seluruh populasi untuk memperoleh data yang peneliti butuhkan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang sedang berlangsung dengan menggunakan fakta-fakta yang ada.

Data dari hasil penelitian diperoleh dengan melakukan teknik wawancara kepada kepala sekolah dan guru, serta penyebaran angket terbuka kepada siswa secara daring melalui *Google Form*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis oleh Miles dan Huberman. Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan informasi-informasi yang didapat selama proses penelitian berlangsung dan sudah melalui proses reduksi data sesuai dengan tujuan dalam penelitian yaitu untuk mengetahui dampak pembelajaran daring serta upaya pihak sekolah, guru, dan siswa untuk mengatasinya. Setelah data diperoleh, data-data tersebut akan diuraikan kedalam bentuk uraian teks yang jelas.

Berikut tahapan analisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019: 321):

1. Pengumpulan Data

Data yang dianalisis merupakan data yang diperoleh melalui wawancara dan angket. Data-data tersebut berisi uraian tentang dampak yang dialami atau dirasakan oleh sekolah, guru, dan siswa selama proses pembelajaran daring berlangsung serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi dampak negatifnya.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses menyederhanakan atau merangkum hal-hal penting yang dapat dikategorikan sesuai dengan fokus penelitian.

3. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan mengumpulkan informasi-informasi yang didapat selama proses penelitian berlangsung dan sudah melalui proses reduksi data. Dengan demikian,

peneliti akan mengerti dan dapat menyajikan data tersebut kedalam bentuk uraian teks yang jelas.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah memperoleh pemahaman yang tepat. Peneliti akan menguraikan dampak-dampak yang dirasakan oleh sekolah, guru, dan siswa selama proses pembelajaran daring berlangsung, serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi dampak negatifnya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dibahas ditujukan untuk menjawab tujuan penelitian mengenai dampak pembelajaran daring dalam mata pelajaran gambar bentuk serta upaya yang dilakukan untuk mengatasinya.

Sesuai dengan temuan data hasil penelitian yang telah diperoleh dalam kegiatan penelitian sebelumnya, berikut pembahasan hasil penelitian tersebut:

Pembelajaran Daring di SMA Dharma Pancasila Medan

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online* untuk menyampaikan materi ajar melalui media internet sebagai penghubungnya. SMA Dharma Pancasila Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah ditemukan bahwa, pelaksana sudah memulai program belajar daring pada bulan Maret tahun 2020 lalu, dan mereka menerapkan program belajar daring untuk semua mata pelajaran yang biasa diajarkan secara tatap muka, termasuk mata pelajaran seni budaya.

Sebelum menerapkan program pembelajaran daring di sekolah, pihak sekolah sudah mempersiapkan dengan matang segala sesuatu yang diperlukan apabila pembelajaran daring mulai berlaku nantinya, mulai dari pemilihan aplikasi daring, pelatihan tenaga pengajar, serta penyediaan fasilitas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berikut aplikasi yang dipilih oleh pihak sekolah

SMA Dharma Pancasila Medan dalam mengikuti pembelajaran daring:

1. *Google Classroom*

Google Classroom merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh *Google* dan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran. *Google Classroom* merupakan ruang kelas virtual terstruktur yang sering digunakan saat pembelajaran daring (Rikizaputra dan Sulastri, 2020: 108).



Google Classroom

Gambar 2. Logo *Google Classroom*

2. *Zoom*

Zoom merupakan layanan konferensi video termasuk pertemuan *online* ataupun pengiriman pesan grup. *Zoom* juga merupakan salah satu layanan yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring (Brahma, 2020: 101).



Gambar 3. Logo *Zoom*

3. *WhatsApp*

WhatsApp merupakan aplikasi pesan lintas yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya, karena *WhatsApp* menggunakan paket data internet yang sama untuk *E-mail*, *Browsing Web*, dan lain-lain (Anggraini dan Djatmiko, 2019: 2-3).



Gambar 4. Logo *WhatsApp*

Persiapan selanjutnya adalah melakukan pelatihan kepada tenaga pengajar mengenai alat dan aplikasi daring yang telah disepakati sebelumnya. Tujuan dari pelatihan ini adalah sebagai bekal para tenaga pengajar agar dapat mengoptimalkan penyampaian pembelajaran secara daring tersebut kepada siswa-siswanya.

Kemudian mengenai penyediaan fasilitas di sekolah, pihak sekolah juga sudah melengkapi segala fasilitas yang dapat digunakan saat belajar daring nantinya, seperti penyediaan jaringan wifi gratis hingga penyediaan perangkat komputer. Tujuan dari penyediaan fasilitas ini adalah untuk membantu guru ataupun siswa yang memiliki kendala mengenai fasilitas belajar. Adapun seluruh persiapan-persiapan ini adalah prioritas utama yang harus dipenuhi pihak sekolah untuk menjamin kualitas belajar daring nantinya.

Setelah persiapan yang cukup matang dari pihak sekolah, selanjutnya pihak guru mulai melaksanakan pembelajaran daring. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya, ditemukan langkah-langkah dalam memulai pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya adalah mengisi absen, mengirimkan materi pembelajaran ataupun video rekomendasi belajar, dan kemudian memberikan latihan kepada siswa. Selama melaksanakan pembelajaran daring, guru menggunakan aplikasi berupa *Google Classroom*, *Zoom*, dan *WhatsApp*. Setiap aplikasi ini saling berkaitan dan memiliki kegunaannya masing-masing, sehingga guru hanya perlu menyesuaikan aplikasi tersebut dengan kebutuhannya.

Pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Namun, dengan adanya pembelajaran daring yang prosesnya dapat dilaksanakan dengan fleksibel, terbukti sangat membantu dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar di rumah selama masa pandemi *Covid-19*.

Dampak Pembelajaran Daring di SMA Dharma Pancasila Medan

Dampak pembelajaran daring dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat, baik yang bersifat menguntungkan (positif) maupun yang merugikan (negatif), yang ditimbulkan dari adanya kegiatan pembelajaran berbasis internet.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket yang telah dilaksanakan kepada pihak sekolah, guru, dan siswa, berikut dampak positif dan dampak negatif yang dirasakan:

1. Dampak Positif

- Pembelajaran daring membantu dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar di rumah selama masa pandemi *Covid-19*.
- Pembelajaran daring lebih praktis dan efisien, karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- Pembelajaran daring memiliki jangkauan yang luas dan dapat diakses banyak orang.
- Mempermudah dalam mencari informasi tambahan dari berbagai sumber seperti *YouTube* dan *Google*.
- Materi belajar lebih bervariasi seperti video atau gambar.
- Semua materi belajar yang dikirim dapat disimpan dan dapat diakses kapan saja.
- Mudah melihat tugas, mengirimkan tugas, dan menerima tugas dari guru.
- Mengurangi biaya perjalanan, karena siswa dapat belajar di rumah tanpa harus ke sekolah.
- Siswa memiliki banyak waktu di rumah.
- Menghemat biaya pendidikan, karena tugas yang diberikan hanya dikirim.

- Siswa menjadi lebih mandiri, karena siswa mempersiapkan dan mencari solusi belajarnya sendiri.

2. Dampak Negatif

- Guru tidak dapat mengawasi kegiatan belajar siswa.
- Guru tidak dapat mengetahui tingkat kejujuran siswa dalam mengerjakan tugas.
- Hasil menggambar siswa mengalami penurunan.
- Siswa kurang fokus dikarenakan lingkungan rumah yang kurang kondusif.
- Terkadang ada materi atau tugas yang belum dimengerti.
- Sulit bertanya mengenai materi ataupun praktik menggambar yang belum dimengerti.
- Kurang interaksi antar guru dan juga teman sekelas.
- Siswa mulai jenuh dengan pembelajaran daring.
- Tidak semua siswa memiliki fasilitas belajar yang memadai.
- Kurang dana untuk membeli kuota data.
- Jaringan internet tidak stabil.
- Kendala saat listrik padam.

Upaya Mengatasi Dampak Negatif atau Kendala Pembelajaran Daring di SMA Dharma Pancasila Medan

Upaya merupakan tindakan yang dilakukan untuk mencari jalan keluar dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Ditinjau dari berbagai dampak negatif ataupun kendala yang dirasakan, berikut upaya yang mereka lakukan untuk mengatasinya:

1. Guru tidak dapat mengawasi kegiatan belajar siswa, serta guru tidak dapat mengetahui tingkat kejujuran siswa dalam mengerjakan tugas.

Upaya: Guru memanfaatkan media *Zoom* untuk melakukan pertemuan secara *online* pada saat kegiatan praktik menggambar. *Zoom* memiliki keunggulan untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan menggunakan audio visual dan dapat diikuti banyak orang layaknya tatap muka. Dengan adanya media tersebut, guru dapat memantau langsung kegiatan siswanya ketika belajar, sehingga dapat meminimalisir kecurangan siswa dalam mengerjakan tugas.

2. Hasil menggambar siswa mengalami penurunan.

Upaya: Guru menanyakan secara pribadi kepada siswa mengenai kesulitannya dalam menggambar, selanjutnya guru akan memberikan rekomendasi video tutorial menggambar kepada siswanya, dan kemudian guru akan meminta siswanya untuk mengulangi kembali hasil menggambar. Guru juga akan memberikan motivasi kepada siswanya agar tidak bermalas-malasan dalam belajar maupun mengerjakan tugas.

3. Siswa kurang fokus dikarenakan lingkungan rumah yang kurang kondusif.

Upaya: Siswa akan memilih lokasi yang nyaman dan tenang saat belajar di rumah, siswa juga perlu membiasakan diri untuk dapat berkonsentrasi dalam keadaan apapun dan berusaha untuk lebih fokus ke pelajaran dengan cara membaca materi yang dikirim guru dengan lebih teliti.

4. Terkadang ada materi atau tugas yang belum dimengerti, serta sulit bertanya mengenai materi ataupun praktik menggambar yang belum dimengerti.

Upaya:

- Siswa akan melihat, membaca, dan memahami kembali materi ataupun tugas yang diberikan gurunya hingga paham. Siswa perlu untuk selalu optimis

dan menumbuhkan semangat dalam dirinya sendiri, agar tetap terus giat dalam belajar dan tidak bermalas-malasan.

- Siswa menanyakan mengenai materi ataupun tugas yang belum dimengerti tersebut kepada gurunya melalui *WhatsApp*. Selain itu, siswa juga dapat bertanya kepada temannya yang lebih paham. Bertanya kepada guru dan teman akan membantu siswa untuk memahami materi ataupun tugas dengan lebih baik.
- Siswa juga akan mencari info tambahan melalui internet. Internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang luas bagi siswa. Siswa juga dapat melihat banyak video-video tutorial melalui *YouTube* yang akan membantunya dalam mengerjakan tugas praktik menggambar.

5. Kurang interaksi antar guru dan juga teman sekelas, serta siswa mulai jenuh dengan pembelajaran daring.

Upaya: Guru menjadwalkan pertemuan *online* dengan *Zoom* seminggu sekali. Selain dapat menjadi variasi dalam pembelajaran dan mengurangi kejenuhan akan belajar daring pada siswa, pertemuan *online* dengan *Zoom* juga dapat memberikan kebebasan baik pada guru maupun siswa untuk berinteraksi secara langsung.

6. Tidak semua siswa memiliki fasilitas belajar yang memadai.

Upaya: Siswa yang memiliki kendala mengenai fasilitas belajar seperti, kehilangan ataupun tidak memiliki HP pribadi, akan menggunakan fasilitas belajar yang telah disediakan di sekolah. Pihak sekolah telah menyediakan perangkat komputer ataupun wifi gratis, yang dapat digunakan oleh siswa untuk mengikuti pembelajaran daring.

7. Kurang dana untuk membeli kuota data.

Upaya: Bagi siswa yang terkendala dana untuk membeli kuota data, dapat memanfaatkan bantuan kuota belajar dari pemerintah. Namun,

apabila siswa tidak mendapatkan bantuan dari pemerintah, siswa akan datang ke sekolah dan menggunakan fasilitas wifi gratis yang telah disediakan oleh pihak sekolah, dengan tetap menerapkan protokol kesehatan sesuai anjuran pemerintah. Sebagian dari siswa juga ada yang meminta sambungan *hotspot* dari anggota keluarganya di rumah.

8. Jaringan internet tidak stabil.

Upaya: Siswa yang terkendala mengenai jaringan internet tidak stabil, akan berusaha untuk menemukan tempat di rumahnya yang memiliki jaringan internet stabil. Siswa juga dapat memilih katru perdana yang bagus ketika berada di daerah rumahnya. Atau siswa hanya akan menunggu hingga jaringan internet tersebut stabil kembali.

9. Kendala saat listrik padam.

Upaya: Siswa yang mengalami kendala saat listrik padam hanya menunggu sambungan listrik tersebut normal kembali. Namun, siswa dapat mengantisipasinya dengan cara mempersiapkan segala alat yang akan digunakannya saat belajar daring. Siswa dapat mengisi daya perangkat HP ataupun laptop yang akan digunakannya, agar nantinya tidak mengalami masalah dan tidak terkendala akibat pemadaman listrik.

KESIMPULAN

SMA Dharma Pancasila Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring, mereka menerapkan program belajar daring untuk semua mata pelajaran yang biasa diajarkan secara tatap muka, termasuk mata pelajaran seni budaya.

Sebelum menerapkan program pembelajaran daring di sekolah, pihak sekolah sudah mempersiapkan dengan matang segala sesuatu yang diperlukan apabila pembelajaran daring mulai berlaku nantinya, mulai dari pemilihan aplikasi daring seperti *Google Classroom* dan *Zoom*, pelatihan tenaga pengajar dalam memaksimalkan proses pembelajaran daring, serta penyediaan

fasilitas di sekolah seperti jaringan wifi gratis dan perangkat komputer.

Pelaksanaan pembelajaran daring pada siswa kelas X SMA Dharma Pancasila Medan memiliki dampak positif dan dampak negatif. Kelebihan pelaksanaan pembelajaran daring secara umum adalah pelaksanaannya yang praktis dan efisien karena tidak terhalang ruang dan waktu. Pembelajaran daring juga memberikan sumber pembelajaran yang luas bagi para penggunanya untuk memperoleh informasi yang berlimpah, dan yang terpenting pembelajaran daring dapat memberikan pengalaman baru bagi para penggunanya dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Ditinjau dari adanya kelebihan yang dirasakan, pembelajaran daring juga tidak luput dari berbagai kekurangan seperti, tidak semua orang memiliki fasilitas belajar yang memadai, terhalang dikarenakan jaringan internet yang tidak stabil, serta terhalang dikarenakan lingkungan rumah yang kurang kondusif menyebabkan sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar.

Pembelajaran daring akan berjalan dengan baik apabila segala faktor pendukungnya dapat dipenuhi. Pembelajaran daring juga memberikan akses penuh terhadap penggunanya untuk dapat mengendalikan kesuksesannya sendiri dalam belajar. Namun, dikarenakan adanya kendala yang dapat timbul dari berbagai faktor, seseorang dituntut untuk memiliki inisiatif dalam mengatasi masalahnya sendiri.

Berdasarkan kendala yang banyak dirasakan selama mengikuti pembelajaran daring, adapun upaya yang dapat dilakukan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum pembelajaran daring dimulai. Persiapan keperluan pembelajaran daring ini dapat meminimalisir kendala yang mungkin saja terjadi, seperti terganggu karena lingkungan yang kurang kondusif, jaringan internet tidak stabil, ataupun kendala saat listrik padam.

Berdasarkan kendala tersebut, seseorang dapat berupaya untuk menyediakan ruangan yang nyaman dan tenang, pemilihan kartu perdana yang memiliki jaringan yang bagus ketika berada di rumah, ataupun melakukan pengisian daya perangkat HP atau laptop yang akan digunakan pada saat pembelajaran daring nantinya.

Upaya persiapan tersebut perlu dipertimbangkan agar kegiatan saat pembelajaran daring nantinya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

KEPUSTAKAAN

Acton, B., & Koum, J. (2009). *WhatsApp*. <https://en.m.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>

Anggraini, R. A., & Djatmiko, A. A. (2019). Pemanfaatan Media Sosial (Group Whatsapp) dalam Menunjang Aktifitas Belajar Siswa di Luar Jam Sekolah di SMK Negeri 2 Tulungagung. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 13(1), 1–7.

Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.

Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97–102.

Dina, R. R. (2015). Makna dan Nilai Filosofis Masyarakat Palembang yang Terkandung Dalam Bentuk dan Arsitektur Rumah Limas. *Jurnal Ekspresi Seni*, 17(2), 275–282.

Hayati, N. (2020). *Metode Pembelajaran Daring/E-Learning yang Efektif*. <https://www.researchgate.net/publication/340478043>

Islam, F., & Zaini, I. (2017). Pembelajaran Gambar Bentuk Menggunakan Strategi Outdoor Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri I Wringinanom. *Jurnal Seni Rupa*, 5(2), 392–400.

Nareswari, F. D. (2020). *Menggambar Bentuk Obyek Tiga Dimensi: Pengertian dan Jenisnya*. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/16/143000469/menggambar-bentuk-obyek-tiga-dimensi--pengertian-dan-jenisnya?page=all#page2>

Novandhi, N. K., & Yanuartuti, S. (2020). Bentuk Musik dan Makna Lagu Garuda Pancasila. *Jurnal Ekspresi Seni*, 22(2), 113–123.

Page, L., & Brin, S. (2014). *Google Classroom*. https://en.m.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom

Pranita, E. (2020). *Diumumkan Awal Maret, Ahli: Virus Corona Masuk Indonesia dari Januari*. <https://amp.kompas.com/sains/read/2020/05/11/130600623/diumumkan-awal-maret-ahli--virus-corona-masuk-indonesia-dari-januari>

Putri, D. (2020). *Apa Itu Daring dan Apa Bedanya dengan Luring? Ini Penjelasan*. <https://www.google.com/amp/s/kids.grid.id/amp/472402168/apa-itu-daring-dan-apa-bedanya-dengan-luring-ini-penjelasan?espv=1>

Rikarno, R. (2015). Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Siswa. *Jurnal Ekspresi Seni*, 17(1), 129–149.

Rikizaputra, & Sulastri, H. (2020). Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. *Lectura - Jurnal Pendidikan*, 11(1), 106–118.

Rozi. (2015). *Pengertian Gambar Bentuk*. <https://www.rozisenirupa.com/2015/07/pengertian-gambar-bentuk.html?m=1>

Saaduddin. (2016). Analisis Bentuk, Fungsi, dan Makna Pertunjukan Teater Tanah Ibu Sutradara Syuhendri. *Jurnal Ekspresi Seni*, 18(1), 39–61.

Siregar, N. H., Azis, A. C. K., Mesra, & Mirwa, T. (2020). Analisis Gambar Bentuk Bunga Anggrek Dengan Teknik Pointilis Berwarna di SMP Al-Fityan School Medan. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 94–99.

Sugito, & Harahap, S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Medan: Unimed Press.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yuan, E. (2011). *Zoom Video Communications*. https://en.m.wikipedia.org/wiki/Zoom_Video_Communications