

Pembelajaran Daring Pendidikan Seni Rupa Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi di Masa Pandemi *Covid-19*

Irna Khaleda Nurmeta¹, Astri Sutisnawati², Irmawati³

¹Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

²Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

³Program Studi PIAUD, STAI Pangeran Dharma Kusuma Segeran Indramayu

irnakhaleda@ummi.ac.id

Disubmit: (05/04/2021) | Direvisi: (21/04/2021) | Disetujui: (01/05/2021)

Abstrak: Penelitian ini berjudul Pembelajaran Daring Pendidikan Seni Rupa Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi Di Masa Pandemi Covid-19, yang bertujuan untuk mendeskripsikan tentang proses pembelajaran pendidikan seni rupa mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi di masa pandemi covid-19 dan kendala-kendala yang dihadapi mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi selama proses pembelajaran masa pandemi covid-19. Untuk menggali data, digunakan metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Alasan penggunaan metode tersebut yaitu sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggambarkan dan mendeskripsikan mengenai proses pembelajaran pendidikan seni rupa di masa pandemi covid-19 dan kendala-kendala yang dihadapi. Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa: proses pembelajaran pendidikan seni rupa mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi di masa pandemi covid-19 mengharuskan menggunakan beberapa aplikasi untuk tercapainya suatu pembelajaran, adapun aplikasi yang digunakan diantaranya yaitu *Whatsapp group*, dan *Instagram* serta materi yang disampaikan pada perkuliahan daring ini salah satunya ialah Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi dengan membuat karya seni yang berbentuk virus *corona* diharapkan karya seni tersebut mampu menjadi karya monumental yang dapat dikenang dari satu generasi ke generasi berikutnya, bahwa seluruh rakyat di dunia pernah mengalami masa-masa sulit saat pandemi covid-19. Proses pembuatan karya ini memakan waktu kurang lebih 4 minggu terhitung sejak tanggal 30 Mei 2020 - 4 Juni 2020. Kemudian kendala-kendala yang dihadapi mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi selama proses pembelajaran masa pandemi covid-19 sangatlah beragam, diantaranya sinyal internet dan kuota, stabilnya sinyal internet dan ketersediaan kuota sangatlah penting karena jika salah satu atau keduanya tidak memadai, tentu akan mengganggu proses perkuliahan.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Covid-19

Abstract: This research is entitled Online Learning of Fine Arts Education for PGSD Students of Muhammadiyah Sukabumi University during the Covid-19 Pandemic, which aims to describe the learning process of fine arts education for PGSD students at Muhammadiyah University of Sukabumi during the Covid-19 pandemic, and the obstacles faced by PGSD students of Muhammadiyah University of Sukabumi during the learning process during the Covid-19 pandemic. To explore the data, a descriptive analysis method was used with a qualitative approach. The reason for using this method

is that it is in accordance with the research objectives which want to describe and describe the process of learning fine arts education during the Covid-19 pandemic and the obstacles faced. The findings of the research show that: the learning process of fine arts education for PGSD Muhammadiyah University students in Sukabumi during the Covid-19 pandemic requires using several applications to achieve learning, As for the applications used, namely the Whatsapp group, and Instagram and the material presented in this online lecture, one of which is the Three-Dimensional Artwork by making works of art in the form of a corona virus, it is hoped that these works of art can become monumental works that can be remembered from one generation to another the next generation, that all people in the world have experienced difficult times during the Covid-19 pandemic. The process of making this work took approximately 4 weeks from 30 May 2020 - 4 June 2020. Then the obstacles faced by PGSD students of Muhammadiyah Sukabumi University during the learning process during the Covid-19 pandemic were very diverse, including internet signal and quota, stable internet signal and availability of quotas are very important because if one or both of them are inadequate, it will certainly interfere with the lecture process.

Keywords: Online Learning, Covid-19

PENDAHULUAN

Pendidikan Seni merupakan salah satu bidang ilmu yang harus dikuasai oleh mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Hal tersebut merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh calon guru atau calon pengajar dalam memenuhi kebutuhan di tingkat sekolah dasar, karena pendidikan seni merupakan media pengembangan kreatifitas dan pengembangan bakat seni bagi peserta didik.

Menurut Sukarya (2010:3.1.1.), terdapat dua konsep dasar pendidikan seni, yang pertama ialah Seni Dalam Pendidikan dan yang kedua Pendidikan Melalui Seni. Konsep yang pertama ini bertujuan mewariskan, mengembangkan dan melestarikan berbagai jenis kesenian kepada peserta didik. Konsep ini menyiapkan peserta didik menjadi tenaga ahli dalam bidang seni. Untuk itu, diperlukan guru yang benar-benar menguasai bidangnya.

Sedangkan konsep yang kedua yaitu Pendidikan Melalui Seni, seni dipandang sebagai sarana atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan bukan untuk tujuan seni. Konsep ini tidak menyiapkan peserta didik menjadi seniman. Oleh sebab itu, pembelajaran yang menggunakan pendekatan ini lebih menekankan atau menitikberatkan pada prosesnya, bukan hasil. Berdasarkan hal tersebut, konsep Pendidikan Melalui Seni dapat diberikan pada siswa SD yang bertujuan untuk membantu proses kecerdasan perkembangan manusia.

Dari ungkapan di atas selaras dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Pamadhi (2008) dalam Soetopo (2015, hlm. 26) bahwa Pendidikan Melalui Seni, menggunakan seni untuk mendorong perkembangan peserta didik secara optimal menciptakan keseimbangan rasional dan emosional, keseimbangan kinerja otak kanan dan otak kiri. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dipahami bahwa Pendidikan Melalui Seni tidak menuntut siswa menjadi pelaku seni, akan tetapi memberikan mereka pengalaman berkesenian agar mampu menjadi manusia yang kreatif. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Kurniati (2019, hlm. 6) bahwa Seni juga tidak mengharapakan anak untuk menjadi seorang seniman yang pandai

menggambar, menari, menyanyi dan sebagainya akan tetapi pendidikan seni di tingkat sekolah dasar dijadikan sebagai upaya atau sarana untuk menyiapkan anak yang kreatif dan inovatif serta memiliki kepekaan yang tinggi dan kepribadian yang baik. Beberapa aspek penting dalam Pendidikan seni terdiri dari kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran berkelompok dan daya cipta. Dengan demikian, maka Pendidikan seni bertujuan untuk menciptakan cipta rasa keindahan dan kemampuan mengolah menghargai seni (Budi, 2012 hlm, 5).

Pendidikan seni yang harus dikuasai oleh mahasiswa PGSD sebagai calon guru, salah satunya ialah Pendidikan Seni Rupa. Pendidikan Seni Rupa bertujuan untuk memberikan pengalaman estetis, sebagaimana diungkapkan oleh Kurniati (2019, hlm.8) bahwa dalam mencapai tujuan pendidikan yang diantaranya untuk mencapai kecerdasan spiritual, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, maka Pendidikan seni rupa hadir untuk meningkatkan kecerdasan estetika. Pendapat lain menyatakan bahwa Pendidikan seni juga sebagai media untuk melatih kecerdasan emosional. (Sternberg, Saloveri dalam Tolopan; 1997) mengungkapkan bahwa Kemampuan mengelola emosi merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan perasaannya sendiri, sehingga tidak meledak dan akhirnya dapat mempengaruhi perilakunya secara wajar. Selaras dengan hal tersebut, Budi (2012, hlm. 6) mengungkapkan bahwa dengan seni rupa akan membantu anak-anak untuk mengerti orang lain dan memberikan kesempatan dalam pergaulan sosial dan perkembangan terhadap emosional mereka. Anak-anak dengan kemampuan ini cenderung mempunyai banyak teman, pandai bergaul.

Menurut Budi (2012, hlm. 5) menyatakan bahwa Pendidikan Seni Rupa adalah mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu Seni Rupa, dan mempromosikan gagasan multikultural. Adapun Pendidikan seni rupa itu sendiri mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa: lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya (Sukarya, 2010:3.3.16). Pendidikan seni di SD tidak lepas dari peran guru dalam mengajarkan setiap materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tentunya mudah diterapkan oleh siswa (Retnoningsih, 2017). Maka dari itu, setiap calon guru harus mempunyai kemampuan seni yang dapat diajarkan kepada peserta didiknya kelak.

Melihat pentingnya peran Pendidikan seni dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan manusia, maka Pendidikan seni yang meliputi musik, tari dan rupa selalu dimasukkan dalam kurikulum mulai dari satuan Pendidikan dasar, menengah hingga Pendidikan tinggi khususnya di PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi (UMMI). Proses pembelajaran Seni Rupa di PGSD UMMI pada dasarnya terdiri dari 30% teori dan 70% praktek yang membutuhkan pertemuan tatap muka secara langsung. Tentunya proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila sesuai dengan Rencana Perkuliahan Semester (RPS) yang telah disepakati antar dosen dan mahasiswa. Namun kegiatan perkuliahan beberapa waktu terakhir mengalami kendala atau permasalahan yang lebih kompleks, yaitu adanya

pandemi Covid 19 yang mengharuskan kegiatan perkuliahan dilaksanakan secara online atau daring.

Kasus Covid 19 pertama kali ada di Indonesia pada bulan Maret 2020 yang diumumkan langsung oleh Presiden Joko Widodo di Istana Kepresidenan (Ihsanuddin, 2020). Konferensi pers tersebut menjadi awal mula perubahan sistem Pendidikan sampai saat ini. Kegiatan pembelajaran mulai dari tingkat Pendidikan usia dini hingga Pendidikan tinggi dilaksanakan secara online, yang bertujuan untuk memutus rantai penularan virus tersebut. Brasmati (2020) mengungkapkan bahwa Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo, akan memperpanjang pembelajaran dengan sistem daring hingga akhir tahun 2020. Kondisi ini tentunya berpengaruh pada proses perkuliahan di PGSD UMMI yang mana rencana perkuliahan, metode, model, strategi, serta media pembelajaran seluruhnya harus disesuaikan proses online. Hal ini tentunya menjadi tantangan baru bagi tenaga pendidik untuk merancang ulang perkuliahan agar tetap terlaksana dengan efektif serta materi pembelajaran dapat dipahami oleh seluruh mahasiswa PGSD UMMI.

Namun dibalik maraknya covid-19 yang menyebabkan system pembelajaran di kampus kurang efektif, pendidik justru mendapatkan sebuah inspirasi atau ide dalam memberikan materi mengenai karya seni rupa yakni, mahasiswa diarahkan untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi yang berbentuk virus corona. Pembuatan karya seni rupa berbentuk virus corona ini bertujuan untuk menghasilkan karya monumental yang kelak dapat mengingatkan kembali bahwa seluruh dunia pernah mengalami masa-masa sulit saat pandemi covid 19 di tahun 2020. Hal ini tentunya menarik untuk dianalisis dan dikaji mengingat materi Pendidikan Seni Rupa didominasi oleh kegiatan praktek. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan 1) Proses pembelajaran 2) kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pembelajaran

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistaem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dasopang (2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Adapun menurut Hudojo dalam Trianto (2009), menyatakan bahwa system pembelajaran dalam pandangan konstruktivis memberikan perbedaan yang nyata. Ciri-cirinya adalah: (a) siswa terlibat aktif dalam belajarnya. Siswa belajar materi secara bermakna bekerja dan berpikir, dan (b) informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya ialah proses interaksi antar pendidik dan peserta didik yang menghasilkan suatu perubahan baik pola piker maupun tingkah laku.

B. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau dalam jaringan merupakan cara belajar yang menggunakan jaringan internet untuk menghubungkan interaksi antar pendidik dan peserta didik yang berada di lokasi berbeda. pembelajaran daring memberikan manfaat bagi dosen dan mahasiswa. Selain tidak mengharuskan kehadiran di kelas, pembelajaran daring bermanfaat untuk melatih kemandirian dan interaksi antarmahasiswa. Dalam proses pelaksanaannya, pembelajaran daring membutuhkan media yang cukup mumpuni baik itu perangkat maupun ketersediaan jaringan internet. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013).

Pelaksanaan pembelajaran daring juga harus didukung oleh penggunaan platform yang dapat memudahkan dosen dan mahasiswa. Hadirnya Covid-19 ini menuntut dosen untuk lebih selektif dan kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran dan platform yang akan digunakan, sehingga mahasiswa tidak merasa bosan dalam menerima materi maupun tugas yang diberikan. Adapun platform yang dapat digunakan menurut (Wilson, 2020, hlm. 68) diantaranya

1. *WhatsApp Group* Sebagai media sosial chat, Whatsapp memudahkan penggunaanya untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi serta berdiskusi secara online dan tidak terlalu menghabiskan biaya terlalu banyak dalam pemakaiannya;
2. *Google Classroom* Aplikasi ini dikhususkan untuk media pembelajaran online, sehingga dapat memudahkan dosen dalam membuat, membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi;
3. *Edmodo* Sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen dan siswa/mahasiswa yang menyediakan beberapa fitur untuk mendukung e-learning seperti penugasan, kuis, penilaian, dan lain sebagainya;
4. *Zoom* Aplikasi ini menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh. Zoom memungkinkan pengguna melakukan meeting sampai 100 partisipan;
5. *Google Meet* Secara default, Meet telah diaktifkan untuk G Suite for Education. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 30 pengguna lainnya per pertemuan;
6. *Webex* Aplikasi ini adalah teknologi kolaborasi yang dapat digunakan sebagai media tatap muka virtual antara dosen dan murid. Dosen akan mengajar seperti biasa melalui video, termasuk berbagi konten presentasi dan berinteraksi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/smartphone;
7. *Loom Loom* adalah aplikasi screen recorder atau aplikasi untuk merekam segala aktifitas yang kita lakukan di layar komputer atau laptop dan dapat diupload langsung ke sebuah link;

8. Quizizz Merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan

Bagi dosen, pembelajaran daring memberi kesempatan untuk merubah gaya belajar yang konvensional menjadi lebih variatif dan efisien yang berdampak pada peningkatan profesionalitas (Zhafira et al., 2020). Namun selain itu, pembelajaran daring juga tentunya memiliki hambatan yang harus dihadapi baik oleh dosen maupun mahasiswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Dindin (2020) beberapa hambatan tentu akan ditemukan dalam proses pembelajaran daring, sehingga mahasiswa pun pada umumnya harus mencari sendiri solusi akan hambatan yang dihadapi. Berbagai hambatan yang ditemukan selama dalam proses pembelajaran daring dapat berpengaruh terhadap kondisi psikis mahasiswa, sehingga diperlukan adanya solusi atas berbagai hambatan tersebut, misalnya kemampuan untuk dapat menghasilkan karya seni.

C. Seni Rupa

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang banyak ditemukan hasil karyanya, misalnya patung, lukisan, bahkan seni terapan seperti pot bunga, dll. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan (Binti dkk, 2020). Berdasarkan wujudnya, seni rupa terbagi menjadi dua yaitu seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi. Menurut Soetedja, Zakaria Dkk (2016:6) Seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang mempunyai dua ukuran panjang dan lebar. Adapun pengertian seni rupa menurut Kartono, Ario Dkk (2007:4) yaitu karya seni rupa berbentuk datar atau dua ukuran (panjang dan lebar) yang hanya dapat dipandang dari arah depan saja. Dapat disimpulkan bahwa karya seni rupa dua dimensi ialah karya seni yang dapat dilihat hanya dari satu arah, memiliki Panjang dan lebar tetapi tidak memiliki ruang. Berbeda dengan seni rupa dua dimensi, dimensi dapat dihasilkan dengan kegiatan membentuk. Menurut Sumanto dalam Yoan (2020) membentuk adalah proses kerja seni rupa dengan maksud untuk menghasilkan karya seni tiga dimensi (tri matra) yang memiliki volume dan ruang, dalam tatanan seni rupa yang indah dan artistik yang bertujuan sebagai benda hias, media ritual, media ekspresi, dan sebagai tanda atau monumen. Seni rupa memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai media komunikasi, media ekspresi, media pengembangan bakat dan media Pendidikan (Budi, 2012 hlm. 4).

Dalam pembuatan karya seni rupa baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi, terdapat banyak teknik yang dapat digunakan, yaitu

1. Menggambar, menurut Sumanto dalam Rosyid (2016) merupakan kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna serta merupakan proses menuangkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dengan menggunakan peralatan tertentu;

2. *Finger painting*, menurut Solahudin dalam Nina Astria (2015) merupakan teknik melukis dengan mengoleskan kanji pada kertas atau karton dengan jari jemari atau telapak tangan;
3. Melukis, menurut Pamadhi dan Sukardi (2008, hlm. 3) melukis adalah kegiatan belajar dan bermain bentuk dan warna serta garis yang disusun dalam bentuk media baik dikertas, kain, kanvas, atau dinding;
4. Membentuk, menurut Budi (2012, hlm. 9) dapat dimaksudkan sebagai mengubah, membangun dan mewujudkan. Membentuk dalam kaitan kegiatan seni rupa adalah terjemahan dari kata dalam bahasa Belanda "boetseren" atau bahasa Inggris "modeling". Umumnya bahan yang dipergunakan untuk kegiatan membentuk adalah bahan-bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, malam lilin, playdog dan sejenisnya;
5. Mencetak, menurut Sumanto (2005, hlm. 16) dalam Ardita (2016, hlm. 7) adalah proses berkarya senirupa yang bertujuan untuk menghasilkan karya dalam jumlah banyak dan memiliki wujud yang sama sesuai alat cetak yang digunakan dan dilakukan dengan cara, mula-mula dibuatlah alat cetak, lalu pada alat tersebut diberi cat atau tinta dan kemudian dicetakkan pada bidang cetak misalnya kertas, hasil cetakan inilah yang disebut karya cetak; Menjiplak, cukup menempatkan sehelai kertas putih diatas permukaan pelat dan dengan krayon, menggosok-gosokannya bahkan dengan keras untuk mendapatkan gambarannya (Budi, 2012, hlm. 11);
6. Kolase menurut Syakir Muharrar dan Sri Verayanti (2013) dalam Primayana (2020, hlm. 95) adalah suatu tehnik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru;
7. 3M (Menggunting, menempel, Melipat) menurut Budi (2012, hlm. 12) merupakan proses manipulasi lembaran kertas menjadi suatu bentuk tiga dimensi. Di Jepang teknik seperti ini disebut teknik origami.

METODE

Penulisan dalam artikel ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Alasan penggunaan metode tersebut yaitu sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggambarkan dan mendeskripsikan mengenai proses pembelajaran daring Pendidikan seni rupa yang dilaksanakan oleh Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi, sehingga akan menggambarkan permasalahan yang tengah diteliti dalam bentuk narasi deskriptif berupa kata-kata. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2008) bahwa dalam metode penelitian dengan menggunakan metode deskriptif maka hasil penelitian yang disajikan berupa kata-kata dan bukan penyanjian hasil penelitian dalam bentuk perhitungan statistik.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber yaitu sumber primer yang diperoleh dari informan yang mana merupakan mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi, serta sumber sekunder yang diperoleh melalui kajian buku, jurnal dan peraturan perundang-undangan. Teknik analisis data dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Creswell (2007) yang

menyatakan bahwa analisis data dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini akan dibagi kedalam 2 (dua) sub-bab pembahasan yang terdiri dari: Pertama, proses pembelajaran, Kedua kendala yang dihadapi selama pembelajaran seni rupa di masa pandemi.

Proses Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi di masa pandemi covid-19

Pada mulanya, proses pembelajaran Pendidikan Seni Rupa pada Mahasiswa semester 3 PGSD UMII dilaksanakan seperti biasa secara tatap muka atau offline. Lalu pada bulan Maret 2020, Pemerintah mengeluarkan surat edaran bahwa semua kegiatan dilaksanakan dari rumah, baik itu bekerja maupun belajar. Peraturan tersebut diberlakukan karena adanya virus corona yang masuk ke Indonesia, bahkan sudah tersebar di kota Jakarta. Virus tersebut dapat menular secara cepat dari satu orang ke orang lain. Untuk menindaklanjuti peraturan pemerintah tersebut dalam rangka mencegah penularan virus corona, maka pada tanggal 15 Maret 2020 Rektor Universitas Muhammadiyah Sukabumi mengeluarkan surat edaran bahwa kegiatan perkuliahan dilaksanakan secara online. Setelah keluarnya surat edaran tersebut, kegiatan perkuliahan dilaksanakan secara online hingga akhir semester genap 2019-2020.

Kondisi seperti ini mengharuskan dosen dan mahasiswa melakukan berbagai macam cara agar kegiatan perkuliahan bisa dilaksanakan serta materi tetap bisa disampaikan secara baik kepada mahasiswa, salah satunya mata kuliah Pendidikan Seni Rupa pada mahasiswa PGSD semester 3 di Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Proses perkuliahan tersebut menggunakan aplikasi yang mampu menciptakan interaksi antar dosen dengan mahasiswa. Fauzi (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berbasis internet dengan memanfaatkan berbagai macam platform atau aplikasi seperti website daring kampus, google classroom, google meet, zoom, webex, whatsapp dan lainnya dengan sistem perkuliahan yang berupa pemberian tugas mandiri dan terstruktur kepada mahasiswa. Berkaitan dengan hal tersebut, proses perkuliahan Pendidikan Seni Rupa pada Mahasiswa PGSD UMMI menggunakan beberapa aplikasi, diantaranya Whatsapp group dan Instagram.

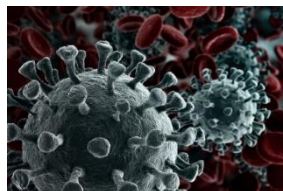
Adapun materi yang disampaikan pada perkuliahan ini salah satu nya ialah Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi. Sebagaimana yang telah dipaparkan oleh Yoan (2020) bahwa karya seni rupa tiga dimensi salah satunya bertujuan untuk membuat sebuah monumen. Dengan adanya pandemi covid-19, dosen terinspirasi untuk membuat karya seni yang berbentuk virus corona. Karya seni tersebut diharapkan mampu menjadi karya monumental yang dapat dikenang dari satu generasi ke generasi berikutnya, bahwa seluruh rakyat di dunia pernah mengalami masa-masa sulit saat pandemi covid-19. Karya yang dibuat berbahan dasar kertas yang sudah

tidak terpakai, selain bertujuan untuk mengurangi timbunan sampah kertas, penggunaan bahan tersebut juga diharapkan dapat membuat mahasiswa lebih kreatif dalam berkarya seni rupa dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar mereka.

Penyampaian materi perkuliahan dilakukan dengan cara, dosen mengirimkan video proses pembuatan karya melalui Whatsapp Group. Lalu mahasiswa membuat karya berdasarkan video yang telah dikirimkan oleh dosen, selain itu juga sesi tanya jawab dilaksanakan di dalam WhatsApp Group. Adapun Proses pembuatan karya ini memakan waktu kurang lebih 4 minggu terhitung sejak tanggal 30 Mei 2020 - 4 Juni 2020.

Proses perkuliahan di minggu pertama ialah penyampaian tujuan, alat dan bahan serta cara membuat karya seni tersebut. Alat dan bahan yang harus disiapkan oleh mahasiswa, yaitu ember, air, limbah kertas, lem kayu, sapu lidi, alat tumbuk, cat tembok dan cat timbul. Tahap pertama pembuatan karya seni ini yaitu tahap perendaman dengan cara limbah kertas di sobek-sobek menjadi kecil, lalu dimasukkan kedalam ember berisi air, dengan perbandingan air 60% dan kertas 40%. Proses perendaman ini memakan waktu hingga satu minggu.

Minggu kedua masuk pada tahap pembuatan bentuk. Disini kertas yang telah direndam selama satu minggu di di bilas dengan air bersih, bertujuan untuk menghilangkan bau tidak sedap yang ditimbulkan selama proses perendaman. Setelah dibilas, kertas tersebut di peras tetapi kandungan airnya masih disisakan kurang lebih 10%, hal ini bertujuan untuk mempermudah proses penumbukan. Lalu kertas tersebut di tumbuk hingga halus dan berwarna ke abu-abu an. Proses penumbukan ini memakan waktu cukup lama, kurang lebih 1-2 jam tergantung tenaga yang dikeluarkan oleh tiap mahasiswa. Setelah kertasnya halus, umumnya kertas berubah warna menjadi abu-abu, lalu tahap berikutnya ialah membentuk kertas tersebut menjadi bulat. Selain itu juga membuat kertas berbentuk lonjong-lonjong kecil yang nantinya akan ditempelkan pada kertas berbentuk bulat. Pada tahap ini, mahasiswa dituntut untuk mampu membuat bentuk yang menyerupai virus corona, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Virus Corona

Setelah kertas menyerupai bentuk virus corona, berikutnya kertas tersebut ditusuk menggunakan sapu lidi dari ujung ke ujung untuk menghasilkan lubang, lubang tersebut nantinya digunakan untuk memasukan benang Kasur yang akan

disusun pada tahap pemajangan karya. Lalu tahap berikutnya ialah proses pengeringan. Disini waktu yang dibutuhkan kurang lebih 2 minggu dikarenakan cuaca yang terkadang hujan, sedangkan karya tersebut harus dijemur di bawah sinar matahari langsung.

Minggu ke empat ialah proses pewarnaan. Kertas yang telah kering selanjutnya diberi warna dasar dari cat tembok, lalu diberi ornamentasi menggunakan cat timbul. Pada tahap ini, mahasiswa dengan bebas mengeluarkan kreatifitasnya masing-masing, mulai dari pemilihan warna, pencampuran warna hingga pemberian ornamentasi pada karya. Berikut ini salah satu contoh hasil karya mahasiswa:



Gambar 2 Karya Corona Cici Yulinda,
Sumber: <https://www.instagram.com/p/CBTBaxYh9Xa/>

Gambar di atas memperlihatkan hasil karya virus corona dengan menggunakan warna putih sebagai dasarnya, lalu diberi ornamentasi warna hijau biru dan merah serta terdapat juga nama dari mahasiswa tersebut. Selanjutnya seluruh hasil karya mahasiswa diupload pada aplikasi Instagram kelas yang telah dibuat sebelumnya.

Kendala yang dihadapi mahasiswa PGSD Univeritas Muhammadiyah Sukabumi selama proses pembelajaran masa pandemi covid-19

Proses perkuliahan offline maupun online tentu memiliki kendala tersendiri yang harus dihadapi oleh dosen dan mahasiswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Dindin (2020) bahwa kendala atau hambatan akan selalu ditemukan pada proses pembelajaran daring. Adapun kendala yang dihadapi dalam penelitian ini sangatlah beragam, diantaranya sinyal internet dan kuota, Pada perkuliahan daring, stabilnya sinyal internet dan ketersediaan kuota sangatlah penting karena jika salah satu atau keduanya tidak memadai, tentu akan mengganggu proses perkuliahan. Salah satu mahasiswa yang mengalami kondisi seperti ini ialah Halimah. Berdasarkan data hasil observasi saat perkuliahan, narasumber menyatakan bahwa lokasi rumahnya berada di daerah perbatasan Jawa Barat dan Banten yang mana ketersediaan sinyal internet sangat terbatas: "ini juga halimah lagi di puncak gunung bu, mklum rumah halimah nyublek bu di paling bawah".

Selain keterbatasan sinyal internet, kendala yang dihadapi pada proses perkuliahan ini ialah teknis pembuatan karya. Kendala yang dihadapi diantaranya pada saat perendaman kertas menimbulkan cacing-cacing yang cukup mengganggu

proses, sehingga pembuatan karya harus diulang dari tahap awal. Selain itu, terdapat juga kendala pada saat karya yang sedang dijemur yang mendadak hilang, kejadian ini dialami oleh mahasiswa bernama Putri, berdasarkan data yang diperoleh dari video presentasi karya di instagram kelas:

"saya sebenarnya sudah beres membuat karya ini, tapi ternyata dicuri, lalu temennya ade saya bilang kalau dia lihat karya corona saya lagi dimainin di dekat masjid dan dibuang ke sungai sama anak-anak kecil." Selain itu, ada pula kendala yang dihadapi saat proses pembuatan karya yang disampaikan oleh Shafira dalam video presentasi di Instagram kelas:

"Kesulitannya yaitu pada penumbukan karena harus lama agar benar-benar halus, dan juga pada pengeringan harus beberapa hari karena ada kendala hujan".

Selain mahasiswa, dosen pun mengalami kendala pada saat pengiriman video-video tutorial, dimana video-video tersebut menghasilkan ukuran yang besar sehingga sulit untuk dapat terkirim di WhatsApp Group. Akibatnya, memori hp harus dikosongkan terlebih dahulu, serta video pembelajaran harus di compress untuk mengurangi ukuran dari file agar tetap bisa terkirim di WhatsApp Group. Berdasarkan data di atas, ditemukan bahwa setiap mahasiswa dan dosen mengalami kendala yang berbeda, sehingga harus memikirkan cara untuk mengatasi kendala yang dihadapinya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa pada Mahasiswa PGSD UMMI di masa pandemic covid-19 masih bisa dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring ini memiliki sisi negatif dan positif. Sisi negatifnya ialah ketersediaan sinyal internet yang terkadang tidak stabil, menyebabkan proses perkuliahan menjadi terhambat. Adapun sisi positifnya ialah perkuliahan tetap dapat terlaksana pada waktu dan tempat yang berbeda, yang selama ini selalu terpatok oleh ruang kelas.

Pada proses perkuliahan daring, dosen dan mahasiswa dituntut untuk mampu mengatasi kendala yang dihadapi demi kelancaran perkuliahan. Selain itu, memanfaatkan aplikasi whatsapp dan Instagram menjadi pengalaman baru dalam kegiatan perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardita Destiani, S. S. (2016, 1(1)). Upaya Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Siswa Melalui Teknik Pencetakan Dengan Bantuan Media Asli. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7-14.
- Binti Muliati, M. K. (2020). Konsep Dasar Pendidikan Seni Rupa Madrasah Ibtidaiyah. *el MUBTADA: Journal Of Elementarty Islamic Education*, 1-10.

- Brasmati. (2020). Tak Ingin Grusa-grusu, Jokowi Masih Godok Penerapan New. Tribunnews.
- Budi, C. (2012). *Konsep Dasar Seni Rupa SD*. FKIP - UMS.
- Dasopang, M. D. (2017, 3 (2)). Belajar dan Pembelajaran. *FTIRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 333-352.
- Dindin Jamaluddin, T. R. (2020). *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pad Calon Guru: Hambatan, Solusi dan Proyeksi*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati .
- dkk, P. (2008). *Pengertian Melukis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauzi, A. R. (2020). Persepsi Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Menanggapi Perkuliahan Secara Daring Selama Masa Covid-19. *Modeling*, 7 (2), 143-153.
- Gikas, J. &. (2013). *Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media*. *Internet and Higher Education*. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2013.06.002>
- Ihsanuddin. (2020). *Fakta Lengkap Kasus Corona di Indonesia*. Retrieved from Kompas.Com:
<http://nasional.kompas.com/read/2020/03/03/06314981/fakta-lengkap-kasus-pertama-virus-corona-di-indonesia?page=all>
- Kurniati, D. (2019). *Analisis Hasil Karya Seni Rupa Anak di SDN Margadana 7 Kota Tegal*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Nina Astria, M. S. (2015, 3(1)). Penerapan Metode Bermain Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus. *eJournal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Primayana, K. H. (2020, 4(1)). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase . *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 91-100.
- Republik, I. (n.d.). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Retnoningsih, D. (2017). Eksistensi Konsep Seni Tari Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar* 7(1), 20-19.

- Rosyid, M. (2016, (27) 5). Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas IV SDN Ngancar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2614-2622.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Soetedja, Z. d. (2016). *Seni Budaya*. Jakarta: Kemendikbud.
- Soetopo, S. (2015). Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar Volume 2 Nomor 1*, 25-32.
- Sukarya, Z. (2010). *Pendidikan Seni*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wilson, A. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi Global. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 66-72.
- Yoan Sarasehan, S. B. (2020, 3 (1)). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 28-36.
- Zhafira, N. E. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(1), 37-45.