



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGAMBAR SECARA DARING DI SMK MUHAMMADIYAH 1 SEMARANG

Irene Arraafi Putri[✉], Muhammad Ibanan Syarif

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2022

Disetujui Desember 2022

Dipublikasikan Januari 2023

Keywords:

Learning effectivity, online learning, picture

Abstrak

SMK Muhammadiyah 1 Semarang menggunakan sistem pembelajaran daring guna tetap dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran selama pandemi virus Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggambar secara daring di SMK Muhammadiyah 1 Semarang. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana pembelajaran menggambar secara daring di SMK Muhammadiyah 1 Semarang?, 2) Bagaimana gambar yang dihasilkan siswa melalui pembelajaran secara daring di SMK Muhammadiyah 1 Semarang? dan 3) Apakah pelaksanaan pembelajaran menggambar secara daring terbukti efektif?. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Animasi SMK Muhammadiyah 1 Semarang. Penelitian ini menunjukkan hasil seperti berikut: 1) Pembelajaran menggambar secara daring di kelas X Animasi SMK Muhammadiyah 1 Semarang dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Penugasan keterampilan serta pengetahuan untuk memberikan evaluasi kepada siswa dibagi menjadi tiga yang mengacu pada masing-masing kompetensi dasar (KD) seperti membuat karya gambar dengan menggunakan tema yang telah ditentukan yaitu "lima objek model peralatan makan atau dapur", dan dikumpulkan melalui *Whatsapp* pribadi guru, 2) Jumlah karya yang terkumpul ada 11 dan dibagi menjadi tiga kategori yang meliputi kategori baik berjumlah 1, kategori cukup baik berjumlah 6 serta kategori kurang baik berjumlah 4, dan 3) Berdasarkan hasil penelitian diatas pelaksanaan pembelajaran menggambar secara daring yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Semarang menghasilkan data yang kurang efektif, selain itu dilihat melalui profesionalitas guru perlu adanya perbaikan dan peningkatan.

Abstract

SMK Muhammadiyah 1 Semarang uses an online learning system to continue to carry out learning activities during the Covid-19 virus pandemic. This study aimed to determine the effectiveness of online drawing learning at SMK Muhammadiyah 1 Semarang. The problems studied in this study are: 1) How to learn online drawing at SMK Muhammadiyah 1 Semarang, 2) How are drawings produced by students through online learning at SMK Muhammadiyah 1 Semarang and 3) Is the implementation of online drawing learning proven effective. This research method used descriptive qualitative method. The research subjects targeted were students of class X Animation at SMK Muhammadiyah 1 Semarang. This study shows the following results: 1) Learning to draw online in class X Animation at SMK Muhammadiyah 1 Semarang is carried out through 3 stages, namely planning, implementation and evaluation. The assignment of skills and knowledge to provide evaluations to students was divided into three which refer to each basic competence (KD) such as making drawings using a predetermined theme, namely "five objects of cutlery or kitchen models", and collected via the teacher's personal *Whatsapp*; 2) The number of works collected was 11 and was divided into three categories which include a good category of a fairly good category of 6 and a poor category of 4, and 3) Based on the results of the research above, the implementation of online drawing lessons conducted at SMK Muhammadiyah 1 Semarang produces less effective data. In addition, it is seen through the professionalism of teachers that there is a need for improvement and improvement.

PENDAHULUAN

Di seluruh negara termasuk Indonesia saat ini tengah dihadapkan dengan penyebaran virus Covid-19, hal ini membuat pemerintah mengharapkan kepada masyarakat untuk selalu berada di rumah serta menghentikan seluruh kegiatan aktivitas luar dengan memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk mencegah terjadinya penyebaran virus yang akan semakin meluas. Terjadinya pandemi Covid-19 ini telah membawa perubahan besar bagi dunia termasuk Indonesia, karena pandemi ini memberikan pengaruh dampak yang sangat besar dalam sektor perekonomian, sosial, termasuk dalam dunia Pendidikan (Matdio, 2020:2)

Kebijakan dari negara pun mengharuskan sekolah dasar hingga perguruan tinggi terpaksa harus ditutup sementara untuk mengantisipasi terjadinya penyebaran virus Covid-19, maka dari itu kebijakan dari pemerintah yaitu dengan menerapkannya *Work From Home* (WFH) karena hal ini tidak memungkinkannya pembelajaran dapat dilakukan secara langsung. Maka dari itu untuk mencegah terjadinya hal tersebut, pemerintah Indonesia menemukan salah satu penanggulangan masalah pendidikan tentang penyelenggaraan pembelajaran yang dapat dilakukan pada masa pandemi yaitu dengan menerapkan sistem pembelajaran daring (Matdio, 2020:2).

Tak terkecuali di SMK Muhammadiyah 1 Semarang khususnya pada pembelajaran seni rupa. Menurut Suhaya (2016:2) pendidikan seni di sekolah memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter siswa menjadi manusia yang paham akan kebudayaan dan memiliki rasa seni. Melalui pembelajaran yang terarah, seni dapat membantu mengembangkan pengekspresian diri, menciptakan konsep karya serta kemampuan dalam mengapresiasi terhadap ragam jenis karya seni. Salah satu pembelajaran seni rupa yang terdapat pada sekolah yakni kegiatan menggambar. Menurut Olivia (dalam Anita, 2017:2) bahwa aktivitas dari menggambar bebas merupakan media untuk menuangkan ide dan gagasan pikiran mengenai apa yang ingin disampaikan kepada orang lain melalui coretan pada kertas yang menghasilkan bentuk suatu objek yang ada di dalam pemikiran seseorang dengan lingkungannya. Pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Semarang salah satunya terdapat mata pelajaran menggambar yang diajarkan pada siswa kelas X Animasi.

Keterampilan menggambar akan dapat dicapai dengan baik apabila mengetahui terlebih dahulu pengetahuan dasar yang ada di dalamnya. Dalam menggambar aspek penting yang harus di perhatikan yaitu dengan memahami beberapa prinsip-prinsip senirupa dalam menggambar yang meliputi (1) Kesatuan, (2). Keselarasan, (3) Irama, (4) Penekanan, (5) Keseimbangan, (6) Proporsi, (7) *Angle* objek dan perspektif. Di samping itu Menurut Dolong (2016:295) tujuh komponen pembelajaran di antaranya meliputi: (1) tujuan pendidikan, (2) peserta didik, (3) pendidik, (4) bahan dan materi pembelajaran, (5) metode, (6) media, dan (7) evaluasi. Menurut Saefuddin & Berdiati (2014:34) bahwa pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran yang telah dibuat berhasil dijalankan dalam pembelajaran, mampu memberikan pengalaman baru, mengantarkan siswa kedalam tujuan yang ingin dicapai secara optimal serta dapat membentuk kompetensi siswa menjadi hal-hal yang harus dicapai dalam pembelajaran efektif. Seorang pendidik diharuskan mampu dalam mengelola serta merancang pembelajaran dengan menggunakan model ataupun metode yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Keefektivitasan pembelajaran dapat tercapai apabila indikator pembelajaran efektif telah terpenuhi. Menurut Sinambela (dalam Futriani Hidayah et al., 2020:54) bahwa suatu hal bisa dikatakan efektif apabila dapat mencapai sasaran yang diinginkan, dari segi prestasi siswa yang maksimal maupun tujuan dari pembelajaran. Beberapa indikator pembelajaran efektif yaitu di antaranya seperti ketercapaian keefektivan aktivitas dari siswa atau pencapaian waktu dalam melakukan setiap kegiatan yang ada dalam rencana pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, ketercapaian ketuntasan belajar siswa, respon siswa dalam mengikuti pembelajaran serta ketercapaian efektivitas kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran.

Menurut Yusuf (2017:16) ada lima indikator pembelajaran efektif yang meliputi: (a) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, (b) respon siswa dalam mengikuti pembelajaran, (c) proses komunikatif antara guru dengan siswa, (d) aktivitas belajar siswa, dan (e) hasil belajar siswa. Pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila indikator-indikator tersebut masuk dalam kategori minimal baik atau telah tercapai dengan baik namun jika ada salah satu indikator yang masuk kedalam kategori kurang baik maka pembelajaran belum dinyatakan efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari (1) pengelolaan materi dan

pembelajaran yang tepat, (2) respon siswa dalam pembelajaran, (3) hubungan komunikasi antar guru dan siswa, (4) aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, (5) antusiasme dan penguasaan materi pembelajaran pada siswa, serta (6) hasil belajar siswa. Indikator-indikator tersebutlah yang dapat menyatakan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif atau tidaknya. Jika indikator sudah tercapai dengan baik maka akan dinyatakan efektif, namun jika ada salah satu indikator yang masih dinyatakan kurang baik berarti pembelajaran dinyatakan belum berjalan dengan efektif

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang sekelumit media dan teknik pembuatan karya Burung Cendrawasih kuning Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Ukir Kayu.

Dalam penelitian ini, masalah yang akan dikaji adalah hasil efektivitas pembelajaran menggambar secara daring di SMK Muhammadiyah 1 Semarang. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian merupakan siswa kelas X Animasi SMK Muhammadiyah 1 Semarang. Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Semarang yang terletak di Jalan Indraprasta Nomor 37 Pindrikan Lor, Kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang Jawa Tengah. Sasaran penelitian ini adalah mengenai efektivitas menggambar secara daring yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Semarang pada kelas X Animasi yang meliputi: proses pembelajaran, hasil pembelajaran dan keefektifitasan pembelajaran menggambar secara daring di SMK Muhammadiyah 1 Semarang.

Teknik yang digunakan peneliti dalam melakukan pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif deskriptif yang meliputi observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Menggambar Secara Daring Pada Siswa Kelas X Animasi di SMK Muhammadiyah 1 Semarang Karya Cendrawasih 1

Pembelajaran menggambar secara daring di kelas X Animasi SMK Muhammadiyah 1 Semarang dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu perencanaan,

pelaksanaan dan evaluasi.

Perencanaan

Kegiatan pembelajaran ini berlangsung dengan alokasi waktu selama 4JP x 30 Menit (2 kali pertemuan) yang akan dilaksanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran *online* seperti *platform Zoom Meeting dan Whatsapp Group* mengacu pada kompetensi dasar “Menerapkan teknik dan media gambar dan membuat karya gambar menggunakan model objek”. Setelah itu, guru merancang dan mencari referensi materi yang dapat digunakan melalui buku referensi relevan atau internet sebagai acuan dalam membuat bahan ajar yang nantinya akan disampaikan kepada siswa menggunakan slide *Power Point* sebagai media pembelajaran serta membuat lampiran rubrik penilaian yang digunakan untuk memasukkan atau mendata nilai para siswa. Penugasan keterampilan serta pengetahuan untuk memberikan evaluasi kepada siswa dibagi menjadi tiga yang mengacu pada masing-masing kompetensi dasar (KD) seperti membuat karya gambar dengan menggunakan tema yang telah ditentukan yaitu “lima objek model peralatan makan atau dapur”, dan dikumpulkan melalui *Whatsapp* pribadi guru.

Pelaksanaan

Untuk pertemuan minggu pertama dan kedua materi pembelajaran yang akan disampaikan adalah (KD) 3.3 Menerapkan teknik dan media gambar serta untuk pertemuan minggu ketiga dan keempat materi yang akan disampaikan adalah (KD) 3.4 Menerapkan teknik menggambar sketsa dan membuat karya gambar. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui *online* atau daring dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti serta evaluasi. Penugasan soal-soal pertanyaan, merangkum atau menuliskan kembali serta membuat karya gambar diberikan pada tiap sebelum pembelajaran akan berakhir.

Pertemuan 1, kegiatan meliputi pendahuluan kemudian pembagian file materi KI KD 3.3 Menerapkan teknik dan media gambar dikirim melalui *Group Whatsapp* kelas agar siswa dapat mencermati dan memahami secara garis besar mengenai menggambar. Kegiatan inti dilakukan dengan cara tanya jawab. Setelah itu pada kegiatan akhir guru memberikan tugas berupa tugas merangkum atau menuliskan kembali apa saja teknik dan media yang dapat digunakan dalam menggambar kedalam buku tulis dan tugas yang telah selesai langsung untuk segera dikumpulkan atau dikirim melalui *Whatsapp* pribadi guru dengan batas waktu yang telah ditentukan.

Pertemuan 2, Kegiatan meliputi pendahuluan kemudian kegiatan inti penyampaian materi mengenai

KI KD 3.3 Menerapkan teknik dan media gambar berupa *PPT (Power Point Slide)* melalui *Zoom Meeting*. Kemudian setelah penyampaian materi, guru bersama-sama mengajak siswa untuk mengidentifikasi contoh karya gambar berdasarkan teknik dan medianya secara langsung melalui *Zoom Meeting*. Pada kegiatan akhir guru mengingatkan kembali tugas yang sebelumnya telah diberikan agar dapat terkumpul semua serta mengakhiri pembelajaran.

Pertemuan 3, kegiatan meliputi pendahuluan kemudian pembagian file materi KI KD 3.4 Menerapkan teknik menggambar dan membuat karya gambar dikirim melalui *Group Whatsapp* kelas agar siswa dapat mencermati dan memahami secara garis besar mengenai menggambar. Kegiatan inti dilakukan dengan cara tanya jawab. Setelah itu pada kegiatan akhir guru memberikan tugas berupa soal-soal pertanyaan uraian mengenai teknik dan prosedur menggambar kedalam buku tulis dan tugas yang telah selesai langsung untuk segera dikumpulkan atau dikirim melalui *Whatsapp* pribadi guru dengan batas waktu yang telah ditentukan.

Pertemuan 4, Kegiatan meliputi pendahuluan kemudian kegiatan inti penyampaian materi mengenai KI.KD 3.4, yakni menerapkan teknik menggambar sketsa dan membuat karya gambar berupa *PPT (Power Point Slide)* melalui *Zoom Meeting*. Kemudian setelah penyampaian materi, guru mengajak siswa untuk menonton video prosedur dalam menggambar secara bersama-sama melalui *Zoom Meeting* kelas secara langsung. Pada kegiatan akhir guru menyampaikan tugas yang harus dikerjakan oleh para siswa, tugas tersebut berisikan tugas praktik menggambar menggunakan 5 objek model peralatan dapur serta mengingatkan kembali tugas yang sebelumnya telah diberikan agar dapat terkumpul semua serta mengakhiri pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran menggambar secara daring dikelas X Animasi SMK Muhammadiyah 1 Semarang menggunakan 2 tahapan penilaian yang dilakukan oleh guru yaitu penilaian pengetahuan dan uji keterampilan. Penilaian pengetahuan dilakukan melalui pengamatan terhadap siswa mengenai penugasan merangkum dan soal yang sebelumnya telah diberikan oleh guru. Sedangkan untuk penilaian uji keterampilan dilakukan dengan penilaian langsung pada penugasan praktik menggambar.

Hasil Karya Gambar Secara Daring di Kelas X Animasi SMK Muhammadiyah 1 Semarang

Berdasarkan hasil karya gambar secara daring yang telah dibuat oleh siswa kelas X Animasi SMK Muhammadiyah 1 Semarang jumlah karya yang terkumpul ada 11 dan dibagi menjadi tiga kategori yang meliputi kategori baik berjumlah 1, kategori cukup baik berjumlah 6 serta kategori kurang baik berjumlah 4. Berikut contoh hasil karya siswa berdasarkan kategorinya:

Kategori Baik



Gambar 1. Karya Devi Nur Avitasari
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Karya gambar milik Devi telah sesuai dengan tema yang diberikan. Tema yang di berikan adalah 5 objek model peralatan dapur atau makan. Kelancaran garis dalam karya tersebut masih di ditampilkan dengan kurang baik. Garis digambarkan dengan cara berulang-ulang secara tidak teratur sehingga menampakkan kesan ragu, bingung dan berantakan. Belum dapat menampilkan garis yang tegas dan berani. Namun meski begitu objek gambar sudah terlihat luwes tidak kaku. Tarikan garis menggunakan alat berupa *drawing pen* sehingga garis terlihat lebih tebal. Penempatan antara objek gambar dengan bidang gambar tampak masih kurang sebab dapat dilihat penempatan objek yang digambar ada yang terlalu berdempet kebawah menyebabkan objek terpotong sehingga pemanfaatan bidang gambar belum diperhatikan dengan tepat serta saat dipandang karya menjadi kurang seimbang. Walau begitu penyusunan antarobjek bentuk disusun menggunakan keseimbangan *asimetris* yaitu peletakan objek yang disusun secara berbeda tempat namun tetap memberikan kesan seimbang. Kemudian objek gambar telah digambar dengan tampak jelas bentuknya. Objek bentuk ditampilkan dengan menggunakan *drawing pen* sehingga garis tampak lebih tebal sehingga bentuk objek sudah terlihat jelas dengan apa yang dimaksud oleh seniman. Di samping itu proporsi antara objek terlihat tampak belum cukup baik. Beberapa proporsi antarobjek digambarkan dengan kurang dapat dilihat dari perbandingan ukuran gelas yang hampir setara dengan ukuran *mixer* roti serta pengocok telur yang letak jaraknya jauh digambarkan dengan ukuran yang lebih besar daripada ukuran *talenan* yang seharusnya

digambarkan lebih besar karena letak jaraknya berada di depan atau lebih dekat. Selanjutnya Kemudian untuk *angle* atau sudut pandang yang ditampilkan pada karya milik Devi menggunakan sudut pandang *angle eye level* atau sudut pandang yang sejajar dengan objek benda sehingga tangkapan bentuk objek terlihat wajar.

Kategori Cukup Baik



Gambar 2. Arsyad Surya Putra
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Karya gambar milik Arsyad telah sesuai dengan tema yang diberikan. Tema yang di berikan adalah 5 objek model peralatan dapur atau makan. Kelancaran garis dalam karya tersebut telah di ditampilkan dengan baik, spontan, dan luwes. Kemudian penggunaan alat berupa pensil menghasilkan garis yang cukup tipis, walau garis yang dihasilkan tipis bentuk objek masih terlihat jelas dan tegas. Penempatan posisi objek gambar belum digambarkan dengan cukup baik. Posisi objek terlihat tidak seimbang dengan bidang gambar, terlalu menjorok ke bagian atas bidang sehingga bidang kertas belum dimanfaatkan dengan baik dan tepat. Selain itu susunan objek bentuk benda tampak kurang seimbang sebab gambar terlihat berat sebelah kiri sedangkan bagian sebelah kanan agak kosong. Sehingga penyusunan objek perlu adanya peningkatan lagi agar terlihat menyatu. Kemudian objek gambar telah digambar dengan tampak jelas walau menggunakan garis yang tipis tetap objek terlihat bentuknya. Namun demikian, penambahan tulisan pada objek bentuk tidak perlu, sebab jika objek bentuk telah digambarkan dengan baik dan tepat maka orang yang melihat pasti akan tahu bentuk objek apa yang dimaksud oleh seniman. Maka dari itu tulisan tersebut tidak perlu ditambahkan karena akan terlihat agak mengganggu. Di samping itu proporsi atau ukuran antarobjek bentuk juga telah di ditampilkan dengan baik. Selanjutnya untuk posisi *angle* atau perspektif menggunakan *angle eye level* (pengambilan sudut pandang mata sejajar dengan objek benda). Sehingga bentuk keseluruhan objek tampak lebih nyaman untuk di lihat.

Kategori Kurang Baik



Gambar 3. Muhammad Saddam
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Karya milik Saddam belum sesuai dengan tema yang diberikan. Tema yang di berikan adalah 5 objek model peralatan dapur atau makan. Namun satu di antara objek bentuk tidak sesuai dengan tema. Di samping itu objek bentuk tidak berjumlahkan lima, hanya ada empat. Tarikan garis tampak spontan, sekali tarikan dan sederhana. Penggambaran garis pada objek gambar tampak dibuat dengan cara menggunakan tarikan tangan bebas (*freehand*) sehingga sapuan garis tampil dengan lancar. Objek gambar dengan bidang gambar tampak belum baik. Pemanfaatan bidang kertas tampaknya kurang diperhatikan. Di samping itu penyusunan objek bentuk perlu ditinjau lebih lagi sebab penyusunan objek yang terpisah-pisah membuat karya tidak terlihat menyatu. Kemudian objek gambar telah digambarkan tampak jelas dengan garis sederhana dan spontan. Garis dibuat menggunakan alat berupa spidol pada *outline* objek dengan arsiran menggunakan alat berupa pensil. Proporsi pada karya belum ditampilkan dengan baik. Proporsi antar benda masih dikatakan belum tepat, banyak objek yang digambarkan dengan proporsi yang masih kurang dapat dilihat dari objek berbentuk spatula dengan ukuran kepala dan gagangnya serta kepala pisau dengan gagangnya. Selain itu *angle* atau sudut pandang menggunakan sudut pandang yang diambil dari atas. Sehingga tangkapan gambar terlihat datar, kurang menarik dan tampak kurang baik.

Berdasarkan hasil karya gambar secara daring yang telah dibuat oleh siswa kelas X Animasi SMK Muhammadiyah 1 Semarang jumlah karya yang terkumpul ada 11 dan dibagi menjadi tiga kategori yang meliputi kategori baik berjumlah 1, kategori cukup baik berjumlah 6 serta kategori kurang baik berjumlah 4. Tampak dari sebagian hasil karya siswa telah sesuai dengan tema yang diberikan, penguasaan teknik dan estetika visual. Namun hasil karya tersebut banyak yang dikumpulkan melewati batas waktu yang telah ditentukan. Pemberian contoh telah diberikan melalui

video melalui *Zoom Meeting* dan gambar langsung dari guru melalui *Whatsapp Group*, cara tersebut dilakukan agar siswa lebih dapat memahami bagaimana cara menggambar dengan baik dan benar. Akan tetapi pada kenyataannya ternyata ada beberapa dari hasil karya siswa yang masih terlihat kurang baik. Kurangnya pemahaman siswa dikarenakan pembelajaran tidak dilakukan secara langsung sehingga siswa kesulitan dalam memahami isi materi misalnya pembelajaran yang menggunakan praktik seperti menggambar. Jika dijelaskan atau dipraktikkan secara langsung secara tatap muka siswa mungkin akan lebih paham dan guru dapat memantau dengan lebih mudah, namun karena kondisi pandemi virus menyebabkan mau tidak mau pembelajaran dilakukan secara daring.

Efektivitas Pembelajaran Menggambar Secara Daring Pada Siswa Kelas X Animasi di SMK Muhammadiyah 1 Semarang

Berikut uraian pembahasan mengenai efektivitas pembelajaran menggambar sebagai berikut:

Profesionalitas Guru dalam Pembelajaran Daring

Guru yang profesional adalah yang memiliki tanggung jawab dalam membina, membimbing, mendidik, menilai dan mengevaluasi para siswa nya. Guru sebagai pendidik yang profesional harus berusaha sekuat mungkin dalam mengembangkan kemampuannya agar pembelajaran daring atau jarak jauh berjalan dengan efektif sehingga penyampaian materi dapat diterima oleh siswa di tengah keterbatasan bertatap muka dengan siswa. Dilihat melalui profesionalitas guru perlu adanya perbaikan dan peningkatan. Penguasaan materi menggambar oleh guru melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa dasar materi pembelajaran gambar sudah cukup banyak. Namun persiapan penguasaan materi terbilang belum secara mendalam dan penyampaian materi kepada siswa juga belum cukup baik. Kurangnya penguasaan materi oleh guru yang menyebabkan siswa tidak benar-benar memahami materi apa yang telah disampaikan. Materi pembelajaran oleh guru hanya didapatkan melalui sumber internet saja tidak ada buku mengenai gambar yang dapat digunakan dalam mengajar. Sehingga materi ajar yang disampaikan kurang mendalam. Di samping itu penyampaian materi dalam pembelajaran daring lebih banyak menggunakan metode ceramah yang membuat para siswa menjadi lebih mudah merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan guru dituntut harus bisa berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang

menyenangkan. Di samping itu guru dalam melakukan pembelajaran tidak membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Tidak adanya RPP yang dibuat karena guru telah meyakini bahwa materi pembelajaran sudah sepenuhnya dikuasai sehingga tidak perlu adanya pembuatan RPP. Namun sebenarnya dengan adanya RPP pembelajaran dapat berjalan dengan sistematis, mempermudah keberhasilan belajar siswa, memudahkan penyampaian materi, dan dengan mudah mengatur pola pembelajaran. Penguasaan teknologi dalam berkomunikasi melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil yang cukup baik.

Kesiapan Siswa Kelas X Animasi SMK Muhammadiyah 1 Semarang dalam Pembelajaran Daring

Kesiapan fisik melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa kesiapan fisik dari siswa terlihat cukup baik. Kesiapan siswa ini meliputi keadaan fisik seperti kondisi badan yang sehat, stamina dan indra yang baik dalam mengikuti pembelajaran daring. Hal tersebut dapat diketahui melalui presensi siswa yang selalu hampir penuh tanpa adanya siswa yang memberikan keterangan izin atau sakit. Melalui *Zoom Meeting* banyak siswa yang terlihat sehat dan tidak terlihat lesu. Menjaga kesehatan tubuh menjadi hal utama dalam melakukan pembelajaran daring khususnya di saat kondisi pandemi virus Covid-19.

Kemudian kesiapan psikis merupakan kesiapan dalam konsentrasi dan fokus dalam belajar, tingkat motivasi yang ada dalam diri siswa, dan kesiapan dalam memberikan respon. Kesiapan psikis pada siswa kelas X Animasi mendapatkan hasil yang cukup rendah. Siswa yang kurang motivasi akan lebih cenderung bermalasan dan memilih untuk bermain daripada belajar. Pembelajaran yang dilakukan secara daring hanya bisa bertemu melalui jaringan internet tidak dapat bertemu secara langsung dengan teman ataupun guru tentunya membuat siswa menjadi sangat bosan dan merasa tidak menyenangkan.

Kemudian kesiapan dari teknologi melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa sebagian besar dari siswa telah memiliki perangkat penunjang pembelajaran. Perangkat penunjang pembelajaran yang dimiliki oleh siswa tersebut di antaranya seperti laptop dan *smartphone*. Meskipun perangkat tersebut bukan milik peserta didik melainkan milik orang tuanya. Sebagian kecil dari siswa merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran daring karena terbatasnya perangkat atau teknologi penunjang pembelajaran. Hal inilah yang juga menyebabkan

terjadinya keterlambatan dalam menggumpulkan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru. Sebab dengan terbatasnya perangkat, siswa menjadi kesulitan dalam menggumpulkan tugas bahkan beberapa dari siswa juga ada yang tidak dapat menggumpulkan tugas. Disamping itu kuota dan sinyal jaringan internet yang dimiliki oleh siswa juga terbatas. Karena siswa SMK Muhammadiyah 1 Semarang masuk pada golongan ekonomi menengah ke bawah maka tidak semua orang tua mampu untuk memberikan kuota internet secara terus-menerus. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi penunjang pembelajaran seperti halnya *video conference* agar guru dapat dengan mudah membuat kelas dan bisa saling bertatap muka dengan siswa menggunakan *Zoom Meeting* yang boros dalam pemakaian kuota, kemudian aplikasi *Whatsapp* untuk komunikasi antara guru dengan siswa, belum lagi dengan eksplorasi sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa juga menguras kuota. Namun demikian pemahaman teknologi dalam pembelajaran daring oleh siswa dapat dikatakan telah memiliki kesiapan.

Kesiapan mengelola waktu belajar pada siswa kelas X Animasi melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa pengelolaan waktu belajar belum baik. Banyaknya tugas yang diberikan membuat siswa kewalahan sehingga banyak tugas dari guru yang dikumpulkan terlambat melebihi batas waktu atau bahkan tidak dikumpulkan. Kesiapan dalam mengakses internet pada siswa kelas X Animasi melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa cukup baik. Siswa kelas X Animasi terlihat sudah terbiasa dalam mengakses internet dan mengoperasikan aplikasi *Zoom Meeting* dan *Whatsapp* sebagai media pembelajaran. Sebab pada saat pembelajaran dilaksanakan secara luring, Aplikasi *Whatsapp Group* telah dimanfaatkan oleh guru agar penguatan penyampaian tugas dan materi dapat lebih mudah. Siswa tidak ada yang tampak kesulitan dalam hal tersebut.

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Daring

Dalam pembelajaran berbasis daring di SMK Muhammadiyah 1 Semarang pada kelas X Animasi tentunya ada kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dan kelemahan tersebut di antaranya meliputi:

Kelebihannya yakni: (1) Fleksibilitas tempat dan waktu, (2) Akses lebih mudah, (3) Meningkatkan *skill* dalam menggunakan teknologi informasi, dan (4) Melatih kemandirian siswa. Sementara kelemahannya

yakni: (1) Terbatasnya kuota dan jaringan internet yang tidak stabil sering kali membuat para siswa menjadi kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, (2) Keterbatasan perangkat penunjang pembelajaran.

Pengaruh pandemi virus Covid-19 memberikan dampak yang sangat fatal bagi sekolah, (1) Tidak adanya motivasi belajar dalam diri siswa, (2) Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, (3) Kurangnya pemahaman materi oleh siswa, dan (4) Minimnya pengawasan

PENUTUP

Pembelajaran menggambar secara daring di kelas X Animasi SMK Muhammadiyah 1 Semarang dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan Perencanaan guru merancang dan mencari referensi materi yang dapat digunakan melalui buku referensi relevan atau internet sebagai acuan dalam membuat bahan ajar yang nantinya akan disampaikan kepada siswa menggunakan slide *Power Point* sebagai media pembelajaran serta membuat lampiran rubrik penilaian yang digunakan untuk memasukkan atau mendata nilai para siswa. Penugasan keterampilan serta pengetahuan untuk memberikan evaluasi kepada siswa dibagi menjadi tiga yang mengacu pada masing-masing kompetensi dasar (KD) seperti membuat karya gambar dengan menggunakan tema yang telah ditentukan yaitu "lima objek model peralatan makan atau dapur", dan dikumpulkan melalui *Whatsapp* pribadi guru. Dalam kegiatan pelaksanaan penyampaian materi pembelajaran kepada para siswa dengan menggunakan metode diskusi, ceramah, tanya jawab, dan penugasan melalui media yang digunakan dalam pembelajaran menggambar secara daring yakni melalui *Whatsapp Group* dan *Zoom Meeting*. Sedangkan kegiatan evaluasi dilakukan oleh guru dengan pemberian kesimpulan, membahas kembali materi yang telah dipelajari pada setiap akhir pembelajaran usai serta pemberian penugasan berupa merangkum, soal pertanyaan dan keterampilan berkarya. Hasil evaluasi menggunakan 2 tahapan penilaian yang dilakukan oleh guru yaitu penilaian pengetahuan dan uji keterampilan.

Hasil karya gambar kelas X Animasi menggunakan tema yang telah diberikan oleh guru yaitu mengambil "5 model objek peralatan dapur atau makan" dengan media dan teknik yang telah disampaikan, nilai berdasarkan indikator kesesuaian tema, indikator penguasaan teknik serta indikator estetika visual. Jumlah karya yang terkumpul ada 11 dan dibagi menjadi tiga kategori yang meliputi kategori baik berjumlah 1, kategori cukup baik berjumlah 6 serta kategori kurang baik berjumlah 4.

Berdasarkan hasil penelitian di atas pelaksanaan

pembelajaran menggambar secara daring yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Semarang menghasilkan data yang kurang efektif, baik dari hasil wawancara guru dan hasil angket tanggapan siswa. Karena pada saat dilaksanakannya pembelajaran daring kendala atau hambatan yang dihadapi oleh para siswa dan guru cukup banyak. Banyaknya hambatan-hambatan yang dialami siswa dan guru pada pelaksanaan pembelajaran daring yakni seperti keterbatasan perangkat oleh siswa, keterbatasan pulsa, kuota, jangkauan sinyal internet yang kurang memadai sehingga hal ini sangat berpengaruh dalam jalannya pembelajaran menggambar secara daring. Namun pada kenyataannya alasan utama yang menjadikan hambatan oleh para siswa yaitu akibat dari keterbatasan ekonomi yang menurun karena dampak pandemi virus Covid-19 yang sedang terjadi, sehingga mereka kesulitan dalam mengikuti pembelajaran daring. Selain itu dilihat melalui profesionalitas guru perlu adanya perbaikan dan peningkatan. Penguasaan materi menggambar oleh guru melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa dasar materi pembelajaran gambar sudah cukup banyak seperti halnya pengertian gambar, teknik dalam gambar, media dalam gambar, alat dalam gambar, prosedur dalam gambar serta memberikan contoh prosedur dalam menggambar sebab guru berasal dari lulusan pendidikan seni rupa. Namun persiapan penguasaan materi terbilang belum secara mendalam dan penyampaian materi kepada siswa juga belum cukup baik. Kurangnya penguasaan materi oleh guru yang menyebabkan siswa tidak benar-benar memahami materi apa yang telah disampaikan. Materi pembelajaran oleh guru hanya didapatkan melalui sumber internet saja tidak ada buku mengenai gambar yang dapat digunakan dalam mengajar. Sehingga materi ajar yang disampaikan kurang mendalam. Di samping itu penyampaian materi dalam pembelajaran daring lebih banyak menggunakan metode ceramah yang membuat para siswa menjadi lebih mudah merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ini guru hendaknya dapat lebih inovatif, kreatif dan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam menyampaikan materi pembelajaran menggambar yang mudah dan menyenangkan. Dengan demikian siswa dapat lebih mudah memahami, tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di samping itu dari pihak sekolah hendaknya mencari solusi bagi

siswa yang mengalami kendala atau permasalahan dengan fasilitas ataupun media pembelajaran serta dapat lebih bijak dalam membagi waktu sehingga proses pembelajaran menggambar dapat berjalan dengan lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, A. (2017). Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas terhadap Kreativitas Anak di Kelompok B Tk Permataku Desa Lenju Kecamatan Sojol Utara Kabupaten Donggala. *Bungamputi*, 4 (3), 1–10.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5 (2), 293–300.
- Futriani Hidayah, A. A., Adawiyah, R. Al, & Rizqi Mahanani, P. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sosial : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 21 (2), 53–56. <https://doi.org/10.33319/sos.v21i2.61>
- Matdio, S. (2020). Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, 1, 1–3.
- Saefuddin, H. A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif* (A. Kamsyach (ed.)).
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni sebagai Penunjang Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1), 1–15. <https://journal.unnes.ac.id/nju/inadex.php/imajinasi/article/view/27704/pdf>
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13–20.