



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5783 - 5792

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis *Mobile Learning* bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pance Mariati^{1✉}, Ratih Asmarani², Sunanto³, Andini Hardiningrum⁴

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia^{1,3,4}

Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Indonesia²

E-mail: pance_mariati@unusa.ac.id¹, ratihasmarani0004@gmail.com², alif30@unusa.ac.id³, andinihardiningrum@unusa.ac.id⁴

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan inovasi pembelajaran seni berbasis *Mobile learning* pada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan pembelajaran seni berbasis *mobile learning*. Metode penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan Subjek penelitian mahasiswa PGSD semester 4 tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 100 mahasiswa. Teknik pengumpulan data yakni observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran, wawancara langsung dengan mahasiswa, dan dokumentasi hasil tugas pendidikan seni. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran seni berbasis *mobile learning* sangat efektif diterapkan selama pelaksanaan pembelajaran daring. Pembelajaran seni berbasis *mobile learning* memberikan pengalaman tersendiri bagi mahasiswa. Mahasiswa tetap dapat berapresiasi dan berkreasi seni meski pembelajaran dilakukan secara daring. Kekurangan dari penerapan pembelajaran berbasis *mobile learning* ini adalah mahasiswa tidak bisa praktek seni secara langsung, tidak dapat berinteraksi langsung dengan teman lain ketika berproses seni. Sedangkan kelebihanannya yakni pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja, mahasiswa bisa lebih mandiri dan dapat memperoleh pengetahuan lebih luas lagi melalui internet. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran seni berbasis *mobile learning* dapat meningkatkan pemahaman serta kreativitas Mahasiswa PGSD dalam berkarya seni meskipun dilaksanakan secara daring. Harapannya semoga para pendidik dapat terus berinovasi menciptakan strategi serta metode pembelajaran yang menarik guna meningkatkan ketrampilan peserta didik.

Kata Kunci: Inovasi, Pembelajaran Seni, *Mobile learning*.

Abstract

The purpose of this study is to describe the application of mobile learning-based art learning innovations to elementary school teacher education students and to identify the advantages and disadvantages of mobile learning-based art learning. This research method is a qualitative research method with research subjects of PGSD students in the 4th semester of the 2020/2021 academic year as many as 100 students. Data collection techniques are observations during the implementation of learning, direct interviews with students, and documentation of the results of art education assignments. The results of the study show that the application of mobile learning-based art learning innovations is very effectively applied during the implementation of online learning. Mobile learning-based art learning provides a separate experience for students. Students can still appreciate and create art even though learning is done online. The disadvantage of implementing mobile learning-based learning is that students cannot practice art directly, cannot interact directly with other friends when processing art. While the advantages are that learning can be carried out anywhere, students can be more independent and can gain wider knowledge through the internet. Based on the results of the study, it was concluded that the application of mobile learning-based art learning innovations could increase the understanding and creativity of PGSD students in making art even though it was carried out online. The hope is that educators can continue to innovate in creating interesting learning strategies and methods to improve the skills of students.

Keywords: Innovation, Art Learning, Mobile Learning.

Copyright (c) 2021 Pance Mariati, Ratih Asmarani, Sunanto, Andini Hardiningrum

✉ Corresponding author :

Email : pance_mariati@unusa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1741>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid 19 ini mengharuskan semua pendidik untuk lebih kreatif dalam penyampaian materi pelajaran. Materi pelajaran yang disampaikan selain menarik juga harus mampu memaksimalkan kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa. Pembelajaran seni yang biasanya dilakukan secara praktek langsung, saat ini juga harus dapat dilaksanakan secara daring (Dalam Jaringan). Sehingga, baik guru maupun siswa harus mampu untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang menjadi sarana pendukung dalam pembelajaran. Paradigma pendidikan yang semula sederhana kini mampu berjalan berdampingan dengan kemajuan zaman, sehingga proses belajar dan mengajar menjadi suatu hal yang lebih modern, efektif dan praktis dalam pelaksanaannya. Hal ini dikarenakan pendidikan adalah investasi jangka panjang bagi manusia, bangsa dan Negara (Fadhilaturrehmi et al., 2021a). Hal ini mengarah pada kecakapan seseorang dalam pemahaman terhadap literasi digital.

Menurut Amirullah dan Hardinata pada Kurikulum abad 21, literasi digital sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Tanggapan ini juga menjadi jawaban tentang dinamika Kurikulum 2013 yang mengarahkan pelaksanaan pembelajaran terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Sedangkan menurut Amirullah dan Hardinata, para pendidik diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuannya dalam pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang representatif sebagai media penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran (Amirullah & Hardinata, 2017).

Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, Sadiman, dkk (2009: 16) dalam (Fadhilaturrehmi et al., 2021b) mengemukakan bahwa terdapat beberapa fungsi media pendidikan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu: 1) lebih memperjelas penyajian informasi supaya tidak terlalu bersifat verbalitas; 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera; 3) Mampu mengatasi sifat pasif pada anak didik; 4) mampu menimbulkan pemahaman yang sama.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Disamping memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar, juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan serta menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Terutama pada saat pandemic saat ini yang mengharuskan semua aktivitas khususnya pembelajaran dilakukan di rumah dan dari rumah atau biasa disebut dengan pembelajaran daring (dalam jaringan).

Pembelajaran daring yakni pelaksanaan pembelajaran dengan mempertemukan peserta didik dan pendidik untuk melakukan interaksi pembelajaran melalui jaringan internet. Hal ini juga ditegaskan oleh Sadikin yang menyatakan bahwa pembelajaran *daring* merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan fleksibilitas, konektivitas, aksesibilitas serta kemampuan untuk memunculkan bermacam-macam interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tak terelakkan lagi (Agustina, 2013). Dalam hal ini, internet memiliki peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan interaksi pembelajaran. Internet menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat efektif digunakan bahkan sebelum adanya pandemi. Oleh karena itu, keadaan seperti ini mengharuskan kita baik dosen, mahasiswa dan semua orang agar lebih cangguh dalam pemanfaatan teknologi serta tidak mudah tertinggal oleh perkembangan jaman yang serba cangguh.

Pembelajaran daring juga berlaku pada matakuliah Pendidikan Seni untuk mahasiswa Pendidikan Guru SD. Matakuliah Pendidikan seni yang awalnya dilakukan secara praktek langsung baik materi teori seni maupun praktek berkesenian saat ini harus dilakukan secara daring. Hal ini menjadi tantangan tersendiri baik bagi mahasiswa atau dosen pengampunya, dikarenakan harus melakukan praktek berkesenian secara virtual.

Yang awalnya bisa mencontohkan secara langsung, saat ini contohnya dalam bentuk video maupun gambar. Disinilah internet memiliki peranan yang sangat penting dalam interaksi pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi ini biasa disebut dengan istilah *mobile learning* atau *m-learning*.

Mobile learning atau *M-Learning* yakni suatu bentuk inovasi pembelajaran yang memiliki peranan penting pada perubahan proses pembelajaran, dalam proses belajar peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari pendidik saja, akan tetapi peserta didik juga diharuskan untuk berperan aktif dalam melakukan aktivitas lain seperti mengamati dan juga mendemonstrasikan. Materi bahan ajar dapat disampaikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis serta interaktif, sehingga peserta didik (mahasiswa) akan termotivasi untuk aktif dan terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut. Menurut (Auliyah & Sari, 2021) Penggunaan *mobile learning* memberikan kemudahan selama kegiatan belajar mengajar baik pada kegiatan belajar efektif di kelas maupun kegiatan pembelajaran secara mandiri di luar kelas.

Mobile learning (M-learning) yakni suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan perangkat bergerak seperti PDA, telepon genggam, tablet PC dan Laptop, dimana peserta didik bisa mengakses materi, arahan serta aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun mereka berada (Majid, 2016). Sedangkan menurut Erlinawati, *mobile learning* merupakan bagian dari *electronic learning (e-learning)*, sehingga juga merupakan bagian dari *distance learning (d-learning)* pembelajaran berjarak (Erlinawati et al., 2014). Menurut (Auliyah & Sari, 2021) disampaikan bahwa *mobile learning* menjadi pilihan baru untuk perencanaan dan strategi pembelajaran yang efektif dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penulis akan membuat tulisan dengan judul Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis *M-Learning* pada Mahasiswa PGSD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan inovasi pembelajaran seni berbasis *mobile learning* pada mahasiswa PGSD serta mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan pembelajaran seni berbasis *Mobile learning*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini nantinya akan mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni yang dilaksanakan secara online dengan memanfaatkan teknologi internet guna menunjang proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah mahasiswa PGSD semester IV tahun pelajaran 2020/2021 sebanyak 100 mahasiswa. Posisi peneliti disini yakni sebagai dosen matakuliah Pendidikan Seni. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan pembelajaran secara online dengan mahasiswa. Wawancara dilakukan dengan mahasiswa baik secara langsung maupun secara online. Dokumentasi berkaitan dengan hasil karya tugas mahasiswa yang merupakan inovasi dari pembelajaran seni yang telah dilakukan. Teknik analisis data dilakukan dengan mengamati data-data tentang 1) Pelaksanaan pembelajaran melalui aplikasi esorogan yang di dalamnya berisi *video conference*, forum diskusi dan penugasan, 2) Pembuatan media pembelajaran seni, 3) Pembuatan tugas mahasiswa berupa video kreatif tentang pembelajaran seni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran Seni

Belajar seni di masa pandemi Covid-19 memberikan pengalaman baru bagi siswa dan guru. Begitupun terjadi pada pelajaran seni yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka langsung beralih menjadi online

atau daring. Sebanyak 87% mahasiswa PGSD lebih senang jika pelajaran seni dilaksanakan secara langsung dan 13% mahasiswa lebih senang dilaksanakan secara daring. Hal ini yang mendasari pendidik untuk menerapkan inovasi pembelajaran yang menarik selama pelaksanaan pembelajaran daring yakni pembelajaran berbasis *mobile learning*.

Seperti yang kita ketahui bahwa fungsi dan manfaat *mobile learning* dalam pembelajaran menurut Miftah (2010) dalam tulisannya yang berjudul implementasi teori belajar dan desain sistem pembelajaran *mobile learning* yakni terdapat tiga fungsi utama dalam penggunaan *mobile learning* dalam pembelajaran adalah sebagai *Suplement* (Tambahan), *Complement* (pelengkap), dan Substitusi (pengganti) (Suryani et al., 2017).

Mobile learning berfungsi sebagai *suplement* atau tambahan dapat diartikan bahwa peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih dan memanfaatkan *mobile* dalam mengakses materi pembelajaran dan menggunakannya sebagai media pembelajaran. Peserta didik dapat memilih materi pembelajaran dari sumber manapun yang dapat menambah wawasan peserta didik. Misalnya dari youtube, google, ruang guru dan platform media sosial yang lainnya. Sehingga dengan begitu, peserta didik (mahasiswa) memiliki pemahaman yang luas diluar dari apa yang sudah dijelaskan oleh pendidik (dosen).

Mobile learning juga dapat diartikan sebagai *Complement* atau pelengkap yaitu bisa digunakan sebagai pemberian pengayaan, penguatan, alat evaluasi serta bisa digunakan untuk mengulang kembali (*recalling*) pembelajaran yang telah dilakukan meskipun tanpa bantuan dan pendampingan dari pendidik. Sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri apabila masih merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Mobile learning berfungsi sebagai substitusi atau pengganti berarti bahwa peserta didik memiliki keleluasaan untuk memilih model pembelajaran yang diinginkan misal pembelajaran dengan cara memanfaatkan teknologi atau mix model yaitu dengan cara menggabungkan model pembelajaran konvensional dengan teknologi atau bisa juga sepenuhnya menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian dari fungsi atau manfaat *mobile learning* dalam pembelajaran di atas, berikut ini uraian penerapan media pembelajaran dengan memanfaatkan *mobile* pada pembelajaran seni:

1. Pemanfaatan *mobile learning* pada materi teori seni

Pembelajaran seni merupakan salah satu matakuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada matakuliah pendidikan seni ini terdiri dari materi teori seni dan praktek seni. Pelaksanaan pembelajaran seni di kelas yang dilakukan secara daring difasilitasi dengan menggunakan platform esorogan. Platform esorogan merupakan platform buatan kampus sendiri yang dirancang untuk memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Platform E-Sorogan yakni aplikasi berbasis teknologi informasi yang dibangun dengan konsep multi aplikasi yang terdiri dari Spada Unusa, Google Meet, Zoom, Google Classroom, dan Edmodo. Pada saat pembelajaran, mahasiswa bisa mengakses e-sorogan melalui website www.esorogan.unusa.ac.id., atau mengunduhnya di Play Store.

Selama pelaksanaan kegiatan perkuliahan daring, dosen bisa menentukan aplikasi apa yang akan digunakan, seperti *Learning Management System* (LMS) yang tersinkronisasi dengan e-Sorogan Unusa, misalnya: Google Classroom, Spada Unusa, Zoom, Google Meet, dan Edmodo. Dalam penggunaan aplikasi e-sorogan selama perkuliahan daring, memungkinkan mahasiswa dan dosen menggunakan fitur terbaru dan pengalaman terbaik dari setiap aplikasi yang dipilih untuk digunakan sebagai pilihan dalam perkuliahan daring. Di e-sorogan juga memiliki fitur unduh materi perkuliahan, Video Conference, Forum (Diskusi dan Penugasan). Inilah salah satu bentuk kepedulian Unusa dalam dunia pendidikan di era teknologi digital (Duta.co, 2021).

Pemanfaatan esorogan pada matakuliah Pendidikan seni berjalan dengan lancar. Jadwal perkuliahan sudah tersedia lengkap mulai dari pertemuan awal sampai pertemuan terakhir. Terdapat pula forum diskusi dan penugasan yang tersedia di dalamnya melengkapi aplikasi tersebut. Selain itu juga terdapat tempat untuk

upload materi kuliah yang akan disampaikan setiap pertemuan. Sehingga mahasiswa dapat mengakses materi yang diberikan oleh dosen dengan mudah.

Pada materi teori seni, mahasiswa dapat mengembangkan bahan kuliah dengan memanfaatkan aplikasi lain seperti Canva, kinemaster, Power Point dan sebagainya yang kemudian tugas tersebut diunggah di youtube. Berdasarkan hasil evaluasi pada tugas materi teori seni yang telah dikerjakan oleh mahasiswa. Sebanyak 85% tugas tersebut sangat bagus dan menarik dan 15% cukup bagus dan cukup menarik. Hal ini dapat juga dilihat dari jumlah viewer di youtube yang mencapai ratusan bahkan ribuan. Seperti yang diungkapkan oleh Erlinawati, melalui media pembelajaran *m-learning* akan terjadi proses belajar yang berkesinambungan, bukan hanya salah satu dari penguasaan pengetahuan berupa pengalaman. Oleh karena itu dengan mengintegrasikan pemanfaatan *mobile learning* dalam pembelajaran akan dapat memperluas pengetahuan peserta didik memahami bahan pembelajaran dan meningkatkan aksesibilitas mereka. Lingkungan M-Learning akan memberikan cara alami dan lebih fleksibel untuk belajar. Ini akan menggunakan komponen utama dari masing-masing lingkungan belajar yang terlibat untuk membuat cakupan yang luas dari semua model atau metode pembelajaran (Erlinawati et al., 2014).

2. Pemanfaatan *mobile learning* pada materi praktek seni

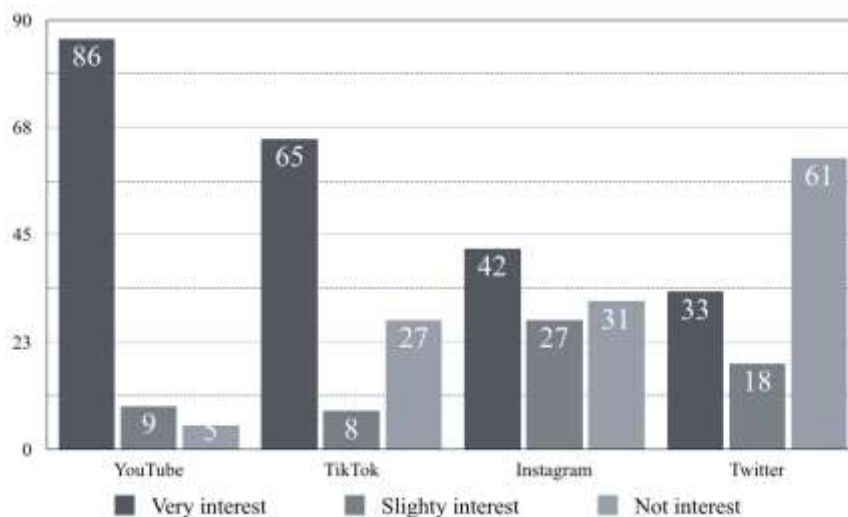
Pembelajaran seni sangat erat kaitannya dengan metode demonstrasi atau praktek langsung. Pada metode demonstrasi baik dosen maupun mahasiswa dapat berinteraksi secara langsung pada saat pembelajaran. Hal ini yang tidak dapat dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran daring. Baik dosen maupun mahasiswa hanya bisa berkomunikasi melalui alat komunikasi seperti notebook, tablet, smartphone, dan laptop. Oleh karena itu, pembelajaran praktek senipun juga dengan memanfaatkan benda tersebut untuk pembelajaran online.

Online learning menurut Williams diartikan sebagai “*a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources*” (Williams, 1999). Sedangkan pengertian *online learning* menurut Kitao dalam Riyana meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya serta memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa pesan, grafis, teks, maupun suara. *Online learning* juga dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya keseluruh penjuru dunia Kitao (1998) dalam (Riyana, 2015).

Pada pembelajaran seni lebih banyak menggunakan alat komunikasi mobile karena dapat digunakan serta dikembangkan guna membentuk kebiasaan belajar baru yang lebih mendidik, modern, dan demokratis. Budaya belajar yakni sebagian kecil dari budaya yang ada di masyarakat. Sedangkan budaya masyarakat dimaknai sebagai keterpaduan keseluruhan ide, objek, lembaga, pengetahuan, kebiasaan, cara mengerjakan sesuatu, nilai, pola perilaku, dan sikap setiap generasi dalam suatu masyarakat yang diterima suatu generasi dari generasi pendahulunya dan diteruskan dalam bentuk yang sudah berubah kepada generasi penerusnya (Kartasasmita, 2003) dalam (Majid, 2016).

Perkembangan teknologi pembelajaran pada awal abad 21 secara tidak langsung memaksa sistem pendidikan berubah dengan cepat (Mills, 2016). Hal ini karena kemampuan teknologi digital native untuk menyediakan lingkungan belajar seni dan budaya yang proaktif, mudah, dan komprehensif. Paradigma pendidikan saat ini menganggap teknologi digital native memberikan banyak kemudahan dalam menggunakan teknologi digital native dalam proses pembelajaran. Hal ini menuntut peran guru untuk lebih aktif terutama dalam pemanfaatan teknologi digital native yang dapat meningkatkan prestasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir siswa berbasis seni dan budaya. Lebih lanjut, mahasiswa di kelas memiliki harapan yang tinggi untuk mengintegrasikan teknologi digital native karena tergolong generasi milenial yang lahir dan tumbuh bersama teknologi dan dapat digolongkan sebagai generasi digital native

Inovasi pembelajaran seni berbasis *mobile learning* pada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu juga disesuaikan dengan hal-hal yang disukai oleh generasi muda atau biasa disebut dengan digital native. Pada pembelajaran seni ini terdapat beberapa platform social media yang dapat mendukung pembelajaran. Berikut ini diagram data minat mahasiswa terhadap platform media social yang menunjang pembelajaran seni.



Gambar 1. Minat mahasiswa dalam belajar menggunakan platform media sosial

Berdasarkan diagram tersebut diketahui sebanyak 86 mahasiswa yang sangat senang menggunakan platform media social YouTube untuk menunjang pembelajaran, sebanyak 65 mahasiswa yang senang memanfaatkan TikTok, 42 yang senang menggunakan Instagram dan 33 mahasiswa senang menggunakan Twitter. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa mayoritas peserta didik (mahasiswa) lebih senang menggunakan platform youtube untuk menunjang pembelajaran seni.

Teknik pelaksanaan pembelajaran seni pada materi praktek seni yakni mahasiswa diberikan contoh-contoh video seni pada esorogan. Kemudian mahasiswa mempraktekkan sendiri di rumah masing-masing dan dikonsultasikan pada saat tatap muka secara daring. Jika hasil praktek mahasiswa sudah bagus dan maksimal kemudian dilakukan pendokumentasian dalam bentuk video. Agar video tersebut terlihat lebih menarik maka mahasiswa memanfaatkan beberapa aplikasi edit video seperti cap cut, filmorago, kinemaster, canva, inshoot, movie maker dan lain sebagainya. Mahasiswa juga dapat berkreasi dengan menambahkan animasi pada video tersebut agar terlihat menarik dan banyak disukai oleh anak-anak khususnya anak Sekolah Dasar. Karena memang sasarannya yakni untuk pembelajaran seni di Sekolah Dasar. Hasil video tersebut kemudian diunggah di Youtube dengan channel khusus pembelajaran seni milik Program Studi PGSD.

Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Seni Berbasis *mobile learning*.

Pembelajaran seni berbasis *mobile learning* sangat menarik sekali untuk diterapkan selama pembelajaran daring. Terdapat beberapa manfaat yang diperoleh dalam penerapan pembelajaran seni berbasis *mobile learning* bagi pendidik maupun peserta didik. Manfaat yang dirasakan oleh pendidik dengan pemanfaatan *mobile learning* yakni mereka dapat lebih mudah melakukan pembaharuan materi-materi belajar sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan saat ini. Pendidik juga dapat meningkatkan pengembangan diri atau melakukan penelitian untuk peningkatan wawasannya. Selain itu, manfaat lain yang diperoleh pendidik yakni dapat mengontrol kegiatan belajar peserta didik, bahkan pendidik juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa

kali topik tertentu dipelajari ulang. Pendidik juga dapat melakukan pengecekan terhadap kelengkapan tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik (Majid, 2016).

Selain manfaat yang diperoleh pendidik terkait penerapan *mobile learning*, terdapat pula manfaat yang dirasakan oleh peserta didik atau mahasiswa. Pembelajaran seni dengan memanfaatkan kegiatan *Mobile learning* dapat memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar peserta didik yang lebih tinggi. Peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran (Majid, 2016)

Berdasarkan pemaparan terkait manfaat yang diperoleh dalam penerapan *mobile learning* pada pembelajaran seni, *mobile learning* juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam prosesnya. Adapun kelebihan dan kekurangan pembelajaran seni berbasis *mobile learning* adalah sebagai berikut:

Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Seni Berbasis *mobile learning*

Mobile learning memiliki kenggulan dan kekurangan dalam pelaksanaannya dalam pembelajaran seni, diantaranya yaitu:

Keunggulan *mobile learning*

Perkembangan teknologi dan munculnya era dan generasi digital native telah memposisikan pendidikan seni dan budaya pada posisi sentral, yaitu dari segi liminalitas terhadap arus global. Ruang liminal dapat dilihat sebagai ruang transformatif yang terjadi ketika hal-hal seperti pikiran, pengetahuan, atau ide dinegosiasikan untuk menjadi entitas yang cair dan fleksibel. Ruang di antaranya adalah keadaan liminalitas, di mana transisi dalam pembelajaran seni budaya melintasi ambang batas dan saling menyeimbangkan dengan bidang, aspek, atau faktor di sekitarnya (Cook-Sather & Alter, 2011; Gunn, 2020).

Beberapa kelebihan m-Learning dalam pembelajaran seni bagi mahasiswa PGSD dibandingkan dengan pembelajaran lain adalah melalui pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat menjadikan pembelajaran seni tetap menarik dan menyenangkan meskipun dilakukan secara daring. Mahasiswa juga masih tetap bisa berkreasi dan berkeaktifitas melalui seni. Pembelajaran seni dengan *Mobile learning* dapat digunakan untuk menghidupkan serta menambah variasi pada pembelajaran konvensional. Disamping itu pembelajaran seni dengan *Mobile learning* juga dapat digunakan untuk menghilangkan kesan formalitas yang dianggap pembelajaran non-tradisional kurang menarik atau lebih menakutkan, dan dapat membuat pelajaran menjadi menarik. Hal ini ditegaskan oleh (Suryani et al., 2017) bahwa *Mobile learning* juga dapat memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik baik secara individu maupun kelompok atau kolaboratif.

Pembelajaran seni berbasis *Mobile learning* dengan menggunakan aplikasi esorogan dan platform lain seperti youtube, tik tok, google, canva dan yang lainnya juga dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dan penilaian diri dalam pendidikan. Mahasiswa dapat berkreasi dan berinovasi seni dengan memanfaatkan berbagai materi yang ada di internet, seperti membuat video lagu anak dengan animasi bergerak. Membuat gambar-gambar yang menarik dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di smartphone dan lain sebagainya. Sehingga sangat tepat sekali apabila pembelajaran seni dengan memanfaatkan alat komunikasi yang sudah familiar dengan peserta didik untuk terus dikembangkan. (Rahardjo et al., 2019) mengemukakan bahwa ponsel android merupakan perangkat yang paling banyak digunakan untuk kegiatan *mobile learning* karena penggunaannya murah dan mudah untuk digunakan. Survei yang dilakukan oleh Puslitbang Aptika IKP Kominfo RI (2017) menunjukkan bahwa 2 dari 3 orang di Indonesia memiliki ponsel (Sutrisno et al., 2020). Oleh karena itu, sangat tepat sekali jika pembelajaran daring dengan memanfaatkan ponsel.

Selain ukuran dari perangkat tersebut yang kecil dan ringan daripada PC desktop, devais bergerak ini juga dapat digunakan dimana-pun pada waktu kapan-pun. Sehingga diperkirakan semua peserta didik dalam

hal ini adalah mahasiswa dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena *m-Learning* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kekurangan *mobile learning*

Mobile learning merupakan salah satu alternatif yang potensial untuk memperluas akses pendidikan. Terlebih lagi pada saat pembelajaran daring yang lebih banyak memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menunjang proses pembelajaran. Akan tetapi penerapan *mobile learning* pada pembelajaran seni tidak sepenuhnya bisa terlaksana sama seperti pembelajaran tatap muka langsung. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran seni yang biasanya dilakukan dengan metode demonstrasi dan simulasi harus beralih menjadi pembelajaran daring dengan memanfaatkan media *mobile learning*. Pada pembelajaran seni dengan metode demonstrasi, mahasiswa dapat melakukan praktek langsung dengan arahan dan bimbingan dari dosen sehingga terlihat jelas. Sedangkan pada saat pembelajaran daring, mahasiswa praktek seni di rumah masing-masing tanpa didampingi oleh dosen, ketika mengalami kesulitan tidak bisa langsung dibetulkan.

Pelaksanaan pembelajaran seni yang dilakukan cukup lama membutuhkan kuota yang besar pula, dan ini terkadang dikeluhkan oleh mahasiswa yang memiliki kuota internet terbatas. Sehingga mahasiswa terkadang tidak bisa mengikuti perkuliahan sampai selesai. Hal ini juga dibahas dalam artikel (Sadikin & Hamidah, 2020) yang menyatakan bahwa mahasiswa menghabiskan biaya cukup mahal untuk membeli kuota internet jika pembelajaran sering dilakukan dengan video conference, sedangkan menghabiskan sekitar 100.000 sampai 200.000 tergantung provider seluler yang digunakan jika pembelajaran dilakukan melalui diskusi online.

Pada pembelajaran berbasis *mobile learning*, mahasiswa lebih banyak memanfaatkannya pada waktu luang (*spare time*) saja, sehingga waktu untuk mengakses belajar juga terbatas. Hal ini menyebabkan konten pembelajaran harus dirancang secara khusus dan tidak dapat dengan serta merta diadopsi dari modul pembelajaran atau pembelajaran tradisional. Selain itu, pendidik juga harus lebih kreatif membuat konten materi yang menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi terkait seni. Tujuannya yakni agar mahasiswa mendapatkan hasil yang maksimal dan memiliki kreativitas seni. Karena hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai mahasiswa setelah menyelesaikan pendidikannya dari satuan pendidikan (Erlinawati et al., 2014). Hasil belajar juga dapat diartikan dengan prestasi belajar dari kegiatan pembelajaran yang dilakukannya, dan hasil belajar juga tidak harus berupa aspek kognitifnya saja, melainkan juga aspek afektif dan psikomotoriknya pula, karena setiap peserta didik mempunyai kemampuan masing-masing (Fadhilaturrahmi et al., 2021b).

Kelemahan lain yang dirasakan pada pembelajaran seni berbasis *mobile learning* yakni terkadang terkendala jaringan yang kurang bagus, sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak bisa berjalan dengan lancar. Mereka mengalami kesulitan sinyal selular ketika di daerah masing-masing, jikapun ada sinyal yang didapatkan sangat lemah. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan pembelajaran daring di Universitas Jambi. Pembelajaran daring memiliki kelemahan ketika layanan internet lemah, dan intruksi dosen yang kurang dipahami oleh mahasiswa (Astuti, P., & Febrian, F., 2019) dalam (Sadikin & Hamidah, 2020). Mahasiswa juga kurang disiplin dalam pembelajaran dengan mematikan video kamera sehingga pendidik atau dosen tidak bisa mengetahui secara langsung aktifitas yang dilakukan oleh mahasiswa, apakah memperhatikan atau tidak. Pendidik atau dosen juga perlu mengecek dengan detail kehadiran dan partisipasi mahasiswa.

Kedisiplinan dan kejujuran mahasiswa juga harus menjadi perhatian khusus oleh pendidik selama pelaksanaan pembelajaran maupun aktifitas lain seperti diskusi forum dan penugasan. Hal ini bertujuan untuk mengurangi tingkat plagiasi peserta didik dalam penyelesaian tugas. Meskipun pembelajaran seni dilakukan secara daring melalui media *mobile learning*, harapannya mahasiswa juga tetap bisa menguasai materi sesuai dengan capaian pada setiap mata pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Inovasi Pembelajaran Seni berbasis *mobile learning* pada mahasiswa PGSD, maka disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran seni yang dilakukan secara daring dapat berjalan dengan lancar dan memenuhi target capaian pembelajaran. Materi pelajaran yang terdiri dari teori dan praktek seni tetap bisa dilakukan meskipun tidak bisa bertatap muka secara langsung. Mahasiswa juga tetap dapat berkrasi dan berkarya seni melalui pembelajaran berbasis *mobile learning*. Mahasiswa dapat terus mengupgrade ilmu dan pengetahuannya tentang seni dari sumber-sumber yang ada di internet sesuai dengan perkembangan terkini. Selain memiliki kelebihan, pelaksanaan pembelajaran seni dengan *mobile learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya yakni terkendala sinyal, membutuhkan kuota yang cukup besar jika pembelajaran dilakukan dengan durasi yang cukup lama. Sehingga terkadang mahasiswa tidak bisa mengikuti perkuliahan sampai selesai. Meskipun demikian, inovasi pembelajaran seni berbasis *mobile learning* ini menjadi solusi pintar dalam menentukan strategi pembelajaran selama pelaksanaan pembelajaran daring. Harapan kedepannya semoga para pendidik dapat terus berinovasi menciptakan strategi serta metode pembelajaran yang menarik guna meningkatkan ketrampilan peserta didiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 12, 8–12.
- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97–101. <https://doi.org/10.21009/jkkp.042.07>
- Auliyah, N., & Sari, P. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Appy Pie Android Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3866–3876. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1127>
- Cook-Sather, A., & Alter, Z. (2011). What Is And What Can Be: How A Liminal Position Can Change Learning And Teaching In Higher Education. *Anthropology And Education Quarterly*, 42(1), 37–53. <https://doi.org/10.1111/j.1548-1492.2010.01109>.
- Erlinawati, N. A., Suherman, U., & Darmawan, D. (2014). Media Pembelajaran Mobile Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Praktikum. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 1(4), 52–59.
- Fadhilaturrahmi, Ananda, R., & Yolanda, S. (2021a). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Fadhilaturrahmi, Ananda, R., & Yolanda, S. (2021b). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Majid, A. (2016). Mobile Learning Или Информационно-Коммуникационные Технологии В Работе Преподавателя Иностранного Языка. *Педагогическое Образование В России*, 8.
- Maulana, L. M. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Dengan Platform Android Materi Keselamatan Kesehatan Kerja Dan Lingkungan Hidup (K3LH) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(2). Retrieved From <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/mekatronika/article/view/6870>
- Peters, R. S. (2009). Education And Human Development. *Education And The Development Of Reason*, 8(2), 373–387. <https://doi.org/10.4324/9780203861165>
- Rahardjo, T., Degeng, N., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Android Aksara Jawa Kelas X Smk Negeri 5 Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*,

- 5792 *Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar – Pance Mariati, Ratih Asmarani, Sunanto, Andini Hardiningrum*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1741>
- 2(3), 195–202. <https://doi.org/10.17977/Um038v2i32019p195>
- Riyana, C. (2015). Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online. *Modul Pembelajaran Universitas Terbuka Tangerang Selatan*, 1–43.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/Bio.V6i2.9759>
- Supriyono, H., Saputra, A. N., Sudarmillah, E., & Darsono, R. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android*, 8(2), 907–920. <https://doi.org/10.26555/Jifo.V8i2.A2057>
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26- 37. Retrieved From <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/9723>
- Suryani, N., Musahrain, & Suharno. (2017). Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media Dalam Pembelajaran Prosiding Seminar Pendidikan Nasional. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, 125–131. <https://doi.org/10.1007/BF00350647>
- Sutrisno, R. R., Hamdu, G., & Kwang, T. S. (2020). Aplikasi Mobile Learning Model Pembelajaran Stem Untuk Guru Sekolah Dasar. *School Of Education* , 3(3), 227–238. <https://doi.org/10.17977/Um038v3i32020p227>
- Ufie, A. (2011). Kearifan Lokal (Local Wisdom) Budaya Ain Ni Ain Masyarakat Kei Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal Untuk Memperkokoh Kohesi Sosial Siswa. *Repository.Upi.Edu*, 39–55
- Wahyono, Poncojari, H. Husamah, And Anton Setia Budi. 2020. “Guru Profesional Di Masa Pandemi Covid-19: Review Implementasi, Tantangan, Dan Solusi Pembelajaran Daring.” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1(1):51–65.