

PEMBELAJARAN SENI BERBASIS E-LEARNING DI ERA DIGITAL

Rahmatul Retha Efendi[✉], Murlina², Agung Setiawan³

¹²³Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Rokania

Corresponding Author: retharahmatul@gmail.com

INFORMASI

Artikel History:

Rec. 24 Mei 2024
Acc. 20 Juni 2024
Pub. Juni 2024
Page. 35-45

Kata kunci:

- E-elearning
- Pembelajaran Seni
- Teknologi

ABSTRAK

This research is motivated by e-learning in Art learning in the digital era. The purpose of this study is to describe the meaning of e-learning, the characteristics of e-learning, identify how Art learning is in e-learning, find out the function of e-learning, find out the advantages and disadvantages of e-learning, and find out what supporting applications are for e-learning. This type of research is a literature study. The writing technique in this study is by collecting data or searching for data or things related to variables in the form of notes, journals, and books. The results of this study can show that the use of technology in the learning process is increasingly effective and efficient with e-learning. Art learning in e-learning greatly helps educators and students in the teaching and learning process. Students can access learning materials online and motivate students to learn.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pengajaran Sejarah Seni merupakan kegiatan yang melibatkan berbagai bidang studi dan beberapa kompetensi. Pengetahuan tentang sejarah dan sastra, studi ilmu pengetahuan dan teknologi serta keterampilan analisis visual adalah landasannya menganalisis sebuah karya seni, memahami maknanya dan mempelajari bahasa seni. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis elearning, pengembangan ini akan sekaligus memberikan solusi terhadap kebutuhan yang dihadapi peserta didik, pendidik dan sekolah (Zagoto, Dakhi & Yarni, 2019). Pembelajaran dapat menjadi wadah bagi seseorang untuk meningkatkan potensi dan perubahan perilaku melalui pengalaman saat latihan (Satrianingsih, 2021).

Pembelajaran adalah suatu proses untuk mencapai tujuan pendidikan. Tugas utama guru dalam pembelajaran yaitu mengkondisikan ruang dan lingkungan belajarnya agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat membuat proses perubahan perilaku yang baik bagi siswa. Belajar Seni masih sering disepelekan oleh siswa karena dianggap mudah dan membosankan. Guru harus berupaya keras untuk menerapkan pembelajaran Seni yang inovatif agar dapat meningkatkan keberhasilan, dilakukan dengan cara yang inovasi agar pembelajaran dapat terlaksana secara efektif, aktif, dan kreatif.

Pesatnya perkembangan di era digital dengan teknologi sebagai peran utama dapat membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Teknologi telah menjadi bagian penting dalam menyatukan generasi masa kini. Upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran di era digital akan menjadi topik utama dengan cara meningkatkan mutu dalam pendidikan untuk mencapai tujuan belajar. Kemajuan teknologi ini mampu mendukung perkembangan di dalam pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan e-learning.

Penggunaan media E-learning dalam proses pembelajaran sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi Pasal 31 yang berbunyi bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan proses belajar mengajar dengan jarak jauh dengan menggunakan berbagai media komunikasi. Model pembelajaran E-learning tidak hanya mentransfer ilmu kepada peserta didik, melainkan bisa merubah kemampuan dari berbagai kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik (Susatio & Muhammad, 2022).

Seni, seperti berbagai ilmu pengetahuan, adalah dipelajari dan dikombinasikan dengan kemampuan dan bakat individu. Belajar dan mengajar seni selalu dikaitkan dengan kekhawatiran terutama di generasi muda sekarang. Kekayaan budaya dan seni pada masa sekarang kurang diminati karena pendidikan di bidang seni masih kurang berkembang. Dengan munculnya alat-alat digital, peluang dan terkadang ancaman muncul di

pendidikan seni. langkah-langkah yang harus diambil, untuk memasuki dunia e-learning di beberapa tahap secara perlahan dan tidak tergesa-gesa.

Memasuki pendidikan di dunia elektronik disambut baik di berbagai ilmu dan lingkungan. Penerimaan terhadap ilmu-ilmu yang diajarkan melalui perkuliahan cukup berbeda dengan penerimaan di ilmu sains yang membutuhkan penalaran. Namun pembelajaran seni sangat berbeda dan jauh lebih sulit untuk dilakukan bekerja di dalam dunia digital untuk pendidikan. Seni membutuhkan pendidikan yang mendalam dengan melakukan eksplorasi pengalaman dan persepsi siswa terhadap e-learning dibidang seni melalui wawancara. Keuntungan menggunakan metode ini waktu fleksibel, penyebab atau dampak yang ditimbulkan diketahui, dan dapat mendefinisikan karakteristik suatu kelompok dalam belajar seni.

Pendekatan Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran seni dapat berupa *Google Classroom*, video konferensif, penggunaan AI, penggunaan *adobe illustrator*, dan forum diskusi dan aplikasi kuis. Strategi yang dilakukan dengan melakukan simulasi pada siswa sebelum siswa menggunakan teknologi yang akan diterapkan serta membarikan modul pembelajaran yang interaktif. Dapat digunakan oleh siswa tingkat menengah atau tinggi. Pembelajaran seni yang dilakukan adalah pembelajaran *desain*, *performing arts*, *media arts*. Dan *visual art*.

Efektifitas hasil belajar. siswa memiliki akses yang lebih mudah dan luas ke berbagai materi pembelajaran seni, termasuk tutorial video, karya seni digital dan sumber daya *online*. Hal ini dapat memperkaya pemahaman siswa dan

keterampilan dalam berbagai disiplin seni. *E-learning* memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan belajar mereka sendiri dan mengulang materi sesuai kebutuhan individu sangat bermanfaat dalam seni dimana praktik dan pengulangan sangat penting untuk penguasaan keterampilan. Penggunaan perangkat lunak desain, alat digital dapat meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam seni digital. Namun keterampilan praktis tradisional seperti menggambar atau seni patung memerlukan pendekatan yang berbeda.

Terhadap platform *e-learning* yang interaktif dan alat digital yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa seperti proyek kreatif dan kolaborasi *online* dapat membuat pembelajaran seni lebih menarik. Partisipasi siswa dapat dilaksanakan dalam bentuk forum diskusi, proyek kelompok dan pameran karya seni siswa secara virtual serta galeri online dapat menampilkan karya kepada audiens yang lebih luas.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi pustaka. Menurut Sarwono di dalam Mirzaon dan Budi (2018) studi pustaka adalah teknik penelitian dengan cara mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber buku dan referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis.

Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian pustaka adalah suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data atau informasi dari berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Metode ini dilakukan dengan cara membaca, mencatat, dan menganalisis informasi yang diperoleh dari sumber pustaka tersebut.

Sedangkan menurut Arikunto (2010), metode penelitian pustaka adalah suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data atau informasi dari berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Metode ini dilakukan dengan cara membaca, mencatat, dan menganalisis informasi yang diperoleh dari sumber pustaka tersebut.

Studi pustaka merupakan kegiatan yang diharuskan dalam penelitian, khususnya pada penelitian akademik dengan tujuan utamanya mengembangkan aspek teoritis maupun aspek praktis. Studi pustakaan dapat dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama mencari dasar pijakan dan fondasi untuk memperoleh serta membangun landasan teori, landasan berpikir, dan dapat menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian.

Peneliti dapat mengelompokkan, mengalokasikan dan mengorganisasikan serta menggunakan berbagai variasi pustaka dibidangnya. Yaitu dengan melakukan studi pustaka. Seorang peneliti memiliki pendalaman yang luas terhadap suatu masalah yang akan diteliti.

Sumber data yang menjadi bahan penelitian penulis mencari dan mengumpulkan informasi berupa buku, jurnal, serta situs internet. Kemudian dapat mengatasi masalah tersebut menggunakan literatur atau sumber referensi secara mendalam. Menggunakan studi literatur dapat dilakukan oleh peneliti setelah menentukan topik penelitian yang ditetapkannya berupa rumusan

masalah, sebelum melakukan survei ke lapangan untuk mengumpulkan suatu data yang diperlukan (Darmadi, 2011).

Menurut Sugiyono (2018) Studi literatur berupa kajian teoritis yang menggunakan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang telah berkembang pada suatu situasi sosial yang akan diteliti. Dalam penelitian penulis memilih studi pustaka atau disebut juga studi literatur dengan cara mengumpulkan referensi berupa buku – buku yang berkaitan dengan pengelolaan surat serta penyimpanan surat. Teknik penulisan dalam penelitian ini adalah dengan cara mengumpulkan data atau mencari data dari berbagai sumber mengenai hal-hal yang berhubungan dengan variabel berupa catatan, jurnal, dan buku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Damika, dkk (2017) "*E-learning*" terbagi menjadi dua bagian, huruf "e" adalah singkatan elektronik dan kata learning artinya pembelajaran. E-learning adalah proses pembelajaran melalui alat bantu elektronik yang tersambung dengan internet (Silahuddin, 2015). E-learning dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan guru dan siswa didalam ruang belajar berbasis daring. Selanjutnya Rusman (2014) mengatakan e-learning menjadi salah satu bagian aplikasi laman untuk terciptanya perkembangan proses pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang menggunakan teknologi dan internet, dapat dikatakan sebagai pembelajaran berbasis web atau e-learning. Nurdyansyah dan Eni (2016) berpendapat bahwa *e-learning* merupakan suatu kegiatan belajar dengan menggunakan akses ke internet dalam berinteraksi, dan menyampaikan materi ke siswa.

E-learning adalah proses pembelajaran melalui alat bantu elektronik yang tersambung dengan internet (Silahuddin, 2015). E-learning digunakan untuk berkomunikasi dengan guru dan siswa didalam ruang belajar berbasis daring. Menurut Darmawan (2014) *e-learning* merupakan cara alternatif dalam pembelajaran serta digunakan oleh guru atau para pendidik.

Suartama (2014) mendefinisikan *e-learning* sangat pesat dalam mendorong pendidikan menuju pembelajaran yang efektif dan fleksibel dalam perkembangan teknologi. Menggunakan *e-learning* tidak berarti menggantikan pembelajaran, tetapi memperkuat pembelajaran melalui perkembangan teknologi. Dengan demikian e-learning merupakan bantuan alat atau perangkat elektronika yang membantu kegiatan pembelajaran.

Pengertian E-Learning

Secara sederhana *e-learning* dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi dan multimedia sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik. Abdul Barir Hakim (2016) mendefinisikan: "bahwa *e-learning* merupakan suatu proses pengajaran dan pembelajaran yang didukung dan akan dikembangkan melalui media digital, merupakan suatu bentuk dari konsep (*distance learning*)

belajar jarak jauh.

Novi Hidayati (2010) menjelaskan bahwa: “*E-learning* merupakan proses instruksi dengan pengguna peralatan elektronik untuk menciptakan, membantu dalam perkembangan serta menyampaikan informasi dan memudahkan dalam proses belajar mengajar dimana siswa berperan sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun”. Kun Khamidah dan Ramadian Agus Triyono (2013) mendefinisikan: “*E-Learning* ialah kepanjangan dari elektronik *learning* merupakan cara baru yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan sebuah media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya”.

Karakteristik *E-learning*

Menurut Wahyuningsih dan Rakhmat (2017) peran guru lebih sebagai pihak yang membuat siswa belajar dan memfasilitasi usaha siswa dalam upaya belajar. Pembelajaran *e-learning* akan menyeimbangkan keaktifan yang dimiliki oleh guru ataupun siswa. Apabila siswa aktif, maka guru berada diposisi pasif, sebaliknya jika siswa pasif maka guru aktif. Keaktifan guru dalam hal ini bukan untuk mengatur tindakan belajar siswa, melainkan berfungsi untuk mendorong siswa agar termotivasi untuk belajar.

Karakteristik *e-learning* adalah penggunaan keunggulan teknologi berbasis digital network dalam mengumpulkan, menyimpan, dan membagi informasi atau materi pembelajaran yang dapat diakses suatu waktu (Triyono dan Pipit, 2017). Beberapa unsur interaktivitas didukung dengan fitur-fitur komunikasi, serta terdapat output skor terhadap penilaian umpan balik yang dilakukan setelah siswa melakukan proses penilaian.

Dengan karakteristik tersebut, *e-learning* membawa macam manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan akses bagi pengguna, baik guru maupun siswa.
- b. Gaya proses pembelajar pada siswa yang berbeda dapat diakomodasikan melalui *e-learning*.
- c. Komponen pembelajaran yang terintegrasi mendukung pembelajaran yang efektif sekaligus efisien.
- d. Memberikan variasi strategi pembelajaran.
- e. *E-learning* yang dapat diakses berbagai tempat dan waktu yang fleksibel.

Pembelajaran Seni dalam *e-learning*

Menurut Triyono dan Pipit (2017) *e-learning* dapat bermakna sebagai cakupan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan media elektronik (*internet*). Pengembangan media pembelajaran *e-learning* untuk pembelajaran Seni membutuhkan model bagian dari komponen sistem pembelajaran untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Darmawan (2014) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran elektronik termasuk kedalam cara baru proses belajar mengajar. Pendidikan seni sebagai bentuk untuk membentuk sikap dan kepribadian anak yang mempunyai fungsi-fungsi jiwa yang meliputi fantasi, sensitivitas, kreativitas dan ekspresi. Seorang anak dapat berfantasi dalam hasil karyanya, melalui perasaan seorang anak dapat menuangkan ide serta gagasannya kedalam hasil karyanya menjadikan anak

memiliki kreativitas yang baik, serta dapat mengekspresikan hasil karya seni.

Emanuel Kant (Hajar Pamadi, 2012) menyatakan bahwa pendidikan seni adalah rasionalisasi, seni melalui keindahan. Keindahan adalah hal yang dapat diukur menggunakan alat tertentu dan sesuai dengan kebutuhan. Rasionalisasi terhadap keindahan dapat dilihat dengan susunan, keseimbangan, maupun maknanya. Ketiganya merupakan prinsip di dalam menciptakan karya seni.

Sumanto (2005) menyatakan tentang pengertian seni. Seni merupakan hasil atau proses kerja atau gagasan manusia yang melibatkan kemampuan keterampilan, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan piker untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, yang bernilai seni dan lainnya.

Belajar seni merupakan pemahaman estetika (keindahan) dan pengungkapan kembali estetika dalam sebuah karya seni. Memahami estetika merupakan suatu peristiwa menambahkan estetika melalui pengindraan, rasa dan berpikir untuk mengobyektifikasikan. Belajar seni mengemukakan estetika menggunakan metode konstruktivisme ialah peserta didik akan mendapatkan objek keindahan menggunakan pengalaman secara langsung, seorang anak akan mengamati sebuah karya seni, serta dapat mencontoh dan meniru serta dapat merasakan dan mengalami indahnya sebuah proses serta hasilnya.

Fungsi *E-learning*

Darmawan (2014) mendefinisikan bahwa fungsi dari *e-learning* dibagi menjadi tiga fungsi yaitu:

- a. Suplemen (tambahan), yaitu kebebasan siswa dapat memilih sebuah materi.
- b. Komplemen (Pelengkap) yaitu siswa dapat menambah materi yang diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran di dalam kelas.
- c. Substitusi (Pengganti) yaitu supaya siswa secara mudah mengolah proses pembelajaran sesuai dengan aktivitas dan waktu siswa.

Menurut David Wiley (2014): fungsi *E-learning* memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat masing-masing pembelajar. David Wiley (2014), menyatakan bahwa *E-learning* memfasilitasi penggunaan sumber daya pembelajaran terbuka yang dapat diakses secara gratis.

Kelebihan dan Kekurangan *E-learning*

Munculnya *E-learning* di era digital menjadikan *E-learning* sebagai media alternatif dan berdampak besar dalam pendidikan. Menurut Munir dalam Silahuddin (2015) beberapa kelebihan yang dimiliki dalam pembelajaran elearning, antara lain:

- a. Memberikan suatu kemudahan terhadap pemahaman materi belajar terhadap siswa.
 - b. Memberikan makna yang menarik bagi siswa.
 - c. Memudahkan proses informasi dan komunikasi.
 - d. Menjadi minat perhatian terhadap siswa dalam proses pembelajaran di era digital.
 - e. Menghemat waktu dan biaya.
-

Menurut Kusmana (2011) mengemukakan beberapa kelebihan dari *E-learning* sebagai berikut:

- a. Memudahkan komunikasi secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi guru dan siswa melalui fasilitas internet.
- b. Guru dapat menilai sejauh mana bahan ajar yang telah dipelajari. Adapun siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur melalui internet.
- c. Bahan ajar atau materi dapat diulang setiap saat agar siswa dapat belajar.
- d. Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang luas serta dapat melaksanakan diskusi melalui internet
- e. Menjadikan siswa lebih aktif.
- f. Pembelajaran *E-learning* relatif lebih efisien.

Selanjutnya menurut Silahuddin (2015) kelemahan dalam pembelajaran *E-learning* dapat dilihat sebagaimana berikut:

- a. Tidak semua guru dan siswa dapat memahami pemakaian teknologi.
- b. Tahap awal *e-learning* membutuhkan sebuah biaya yang cukup mahal karena membutuhkan infrastruktur atau programming yang baik.

Aplikasi Pendukung *E-learning*

E-learning mempunyai berbagai aplikasi. Menurut Wahyuningsih dan Rakhmat (2017) membagi aplikasi *E-learning* antara lain sebagai berikut:

- a. Aplikasi *Google*

Aplikasi *google* memiliki berbagai produk dan jasa yang dapat mendukung proses pembelajaran berbasis daring, dan *google* merupakan nama perusahaan yang menyediakan produk dan jasa seputar *internet*. *Google* termasuk dalam mesin pencari yang paling banyak digunakan oleh pengguna di dunia untuk mencari berbagai informasi.

- b. Aplikasi *Messenger*

Beberapa program *E-learning* yang dapat dimanfaatkan adalah *Whatsapp*, *Instagram*, *Line*, dan media sosial lainnya.

- c. Aplikasi *Teknologi Berbasis Web*

Web merupakan suatu akses panel yang ada pada *hosting* yang diperlukan untuk melakukan suatu pengaturan yang berhubungan dengan optimalisasi sebuah halaman.

Menurut Gilly Salmon (2013) "Aplikasi video conferencing seperti Zoom dan Microsoft Teams memungkinkan interaksi langsung dalam pembelajaran online. Manajemen tugas dan penilaian dengan aplikasi seperti Turnitin dan Edmodo dapat membantu pengajar dalam mengelola proses pembelajaran. Aplikasi peningkatan produktivitas seperti Trello dan Asana dapat membantu pengajar dan peserta didik dalam mengatur tugas dan jadwal."

Menurut Badrul Khan (2005), "LMS seperti *Blackboard* dan *Desire2Learn* menyediakan fitur-fitur penting untuk mengelola konten, aktivitas, dan penilaian pembelajaran online. Aplikasi video conferencing seperti *Adobe Connect* dapat memungkinkan instruktur untuk penyelenggaraan kelas secara langsung dengan vitur audio dan video, berbagi layar dan papan tulis interaktif."

Pembelajaran seni merupakan bagian integral dari pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berfikir kritis. Dengan kemajuan teknologi digital, *e-learning* telah menjadi alternatif yang menarik dan potensial dalam pembelajaran seni. *E-learning* menawarkan fleksibilitas dan ekseibilitas yang lebih besar, memungkinkan siswa untuk belajar seni di mana saja dan kapan saja.

Manfaat *e-learning* dalam pembelajaran seni memungkinkan akses ke materi pendidikan dari mana saja dan kapan saja. Ini sangat bermanfaat bagi siswa yang memiliki keterbatasan geografis dan waktu. Misalnya sebuah penelitian oleh Mohamad dan Wollard (2010) menunjukkan bahwa *e-learning* dapat meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan siswa dalam pendidikan seni.

Beragam sumber daya digital. Internet menyediakan berbagai sumber daya digital seperti video tutorial, kursus *online* dan galeri seni virtual. Menurut Chang et al. (2014), sumber daya digital ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memungkinkan mereka untuk mengakses karya seni dan teknik yang sebelumnya mungkin tidak tersedia di lingkungan sekolah tradisional.

Kolaborasi dan interaktif pada platform *e-learning* sering kali memiliki fitur kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan sesama siswa dan instruktur melalui forum, chat dan proyek bersama. Ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran kolaboratif. Penelitian oleh Laine et al. (2016) menemukan bahwa interaksi *online* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi seni dan mendorong kolaborasi kreatif.

Tantangan dalam pembelajaran seni berbasis *e-learning* kurangnya interaksi langsung. Pembelajaran seni sering kali memerlukan interaksi langsung dengan materi dan instruktur untuk memahami teknik dan nuansa tertentu. Dalam studi oleh Ng (2017), ditemukan bahwa *e-learning* mungkin kurang efektif dalam mengajarkan keterampilan praktis yang membutuhkan bimbingan langsung.

Keterbatasan teknologi tidak semua siswa memiliki akses ke teknologi yang diperlukan untuk *e-learning*, seperti komputer atau koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat membuat kesenjangan digital yang menghambat proses pembelajaran. Seperti yang dicatat oleh Ritzhaupt et al. (2013), kesenjangan digital tetap menjadi tantangan signifikan dalam penerapan *e-learning* yang efektif. *E-learning* memerlukan tingkat motivasi dan disiplin diri yang tinggi dari siswa. Menurut penelitian Artino (2008), siswa yang kurang termotivasi atau disiplin mungkin kesulitan untuk mengikuti dan menyelesaikan kursus *e-learning*.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang beragam terkait efektivitas *e-learning* dalam pembelajaran seni. Misalnya studi oleh Delen dan Liew (2016) mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia *e-learning* dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Namun penelitian lain seperti oleh Smith dan Dobson (2011) menyoroti bahwa pembelajaran seni melalui *e-learning* mungkin tidak bisa sepenuhnya menggantikan pengalaman

belajar tatap muka, terutama dalam aspek-aspek praktis dan emosional.

Keterbatasan penelitian banyak studi yang dilakukan dalam bidang ini menggunakan metode kualitatif yang mungkin tidak selalu memberikan gambaran yang lengkap dan efektivitas *e-learning* dalam pembelajaran seni. Menurut Yin (2014), penelitian kualitatif sering kali terbatas dalam generalisasi temuan karena sampel yang kecil dan kontekstual.

Implikasi terhadap perkembangan keilmuan perlu perluasan penelitian empiris dengan desain yang kuat dan sampel yang lebih besar. Penelitian logitudinal juga bisa membantu memahami dampak jangka panjang *e-learning* dalam pembelajaran seni. Pengembangan model pembelajaran mengingat kelebihan dan kekurangan *e-learning* pengembangan model pembelajaran hybrid yang mengembangkan elemen tatap muka dan *online* dapat menjadi area penting untuk penelitian lebih lanjut. Teknologi terbaru seperti *Augmented reality* (AR) dan *Virtual reality* menawarkan potensi baru dalam pembelajaran seni.

KESIMPULAN

Pembelajaran seni berbasis *e-learning* di era digital menawarkan banyak manfaat, termasuk aksesibilitas, fleksibilitas dan sumber daya digital yang beragam. Namun, tantangan seperti kurangnya interaksi langsung, keterbatasan teknologi, dan kebutuhan akan motivasi tinggi juga perlu diatasi. Pembelajaran seni berbasis *e-learning* dapat menjadi tambahan yang berharga untuk pendidikan seni tradisional jika dirancang dan diterapkan dengan baik, dengan mempertimbangkan temuan penelitian sebelumnya dan kebutuhan spesifik siswa.

Perkembangan teknologi membuat perubahan pada pendidikan. Sehingga pembelajaran di era digital menjadi Pembelajaran yang efektif dan memanfaatkan teknologi informasi secara optimal. Pembelajaran yang tersedia di era digital adalah pembelajaran *e-learning* yang memanfaatkan teknologi komputer dan *internet*. *E-learning* merupakan sarana interaksi, komunikasi dan pendidikan baru dalam strategi mencapai suatu keberhasilan serta kombinasi antara informasi. Di dalam pembelajaran berbasis *E-learning* guru dapat memberi materi pelajaran lewat sarana internet, siswa bisa mengakses materi Seni kapan saja dan di mana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Artino, A. R. (2008). Motivation to learn online: An exploration of the role of affective and motivational factors. *The Internet and Higher Education*, 11(4), 177-182.
- Awal, T., Akhir, T., Kesenian, P., di Padepokan, G., Dongdo, D., Dongdo, P. D., & Data, P. (2010). *Metodelogi penelitian*.
- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *e-learning* di era digital. *Prosiding Samasta*.
- Azizah, A. (2017). *Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling naratif* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

-
- Belawati, I. T. (2021). Sistem Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Chang, C.-S., Chen, T.-S., & Hsu, W.-H. (2014). The study on integrating WebQuest with mobile learning for the senior high school art education in Taiwan. *Computers & Education*, 52(1), 154-165.
- Delen, E., & Liew, J. (2016). The use of interactive environments to promote self-regulation in online learning: A literature review. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(2), 65-75.
- Fawaiz, S., Suryadi, A., Tazkiyah, A., Darmawan, A., & Nurhidayah, K. (2021). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BERBASIS HYBRID DENGAN MENGGUNAKAN E-LEARNING UNTUK GURU FISIKA SMA DI SITUBONDO SELAMA MASA PANDEMI. *Sarwahita*, 18(01), 106-120.
- Hamzah, R. E. (2015). Penggunaan Media Sosial di Kampus Dalam Mendukung Pembelajaran Pendidikan. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 14(1), 45-70.
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73.
- Khan, B. H. (Ed.). (2005). *Managing e-learning: Design, delivery, implementation, and evaluation*. IGI Global.
- Laine, T. H., Nygren, E., Dirin, A., & Suk, H.-J. (2016). Science Spots AR: A platform for science learning games with augmented reality. *Educational Technology Research and Development*, 64(4), 507-531.
- Mohamad, M., & Woollard, J. (2010). Bringing art into the classroom: WebQuest and Art Education. *International Journal of Technology and Design Education*, 20(1), 95-113.
- Ng, W. (2017). *New digital technology in education: Conceptualizing professional learning for educators*. Springer.
- Nora, E., Bukhori, I., Suputra, I. N., & Sinarti, T. (2023). WORKSHOP EDUKASI MEDIA E-LEARNING KREATIF DAN INTERAKTIF DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN SECARA ONLINE DAN OFFLINE BAGI GURU-GURU SMP NEGERI 2 TRAWAS KABUPATEN MOJOKERTO. *Journal Community Service Consortium*, 3(1).
- Nurwita, S. (2020). Meningkatkan perkembangan seni anak menggunakan media smart hafiz di paud aiza kabupaten kepahiang. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 34-37.
- Panda, L., Wijayanti, R., & Asmah, A. (2019, December). Meningkatkan Kemampuan Mengekspresikan Karya Seni Gambar Dengan Teknik Grafito Pada Peserta Didik Kelompok A Tk Trisula I Perwari Singosari Kabupaten Malang. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan (Vol. 3, pp. 996-1002)*.
- Purwitasari, E. D. (2023). Model Pembelajaran Pair Check untuk Keterampilan Menulis Siswa SD/MI. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 213-222.
- Puspa, P. I. S., Waspodo, W., & Alfitri, A. (2023). ANALISIS PEMBELAJARAN

-
- SOSIOLOGI BERBASIS E-LEARNING DI ERA DIGITAL. *Sosiologis: Kajian Sosiologi Klasik, Modern dan Kontemporer*, 1(03), 14-19.
- Pustikayasa, I. M., Permana, I., Kadir, F., Zebua, R. S. Y., Karuru, P., Husnita, L., ... & Suryani, I. (2023). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN: Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ritzhaupt, A. D., Dawson, K., & Barron, A. E. (2013). Lessons learned from the implementation of a one-to-one laptop program in a middle school. *Computers in the Schools*, 30(4), 296-315.
- Sanusi, E. N., & Haryadi, R. (2022). STUDI LITERATUR METODE PYTHAGORAS DALAM PENYELESAIAN SOAL-SOAL TEORI RELATIVITAS KHUSUS EINSTEIN. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 242-244.
- Satrianingsih, A. R. O. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif tari Melinting terhadap hasil pendidikan karakter dan hasil belajar seni tari. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 9-16.
- Sharipuddin, S., Effiyandi, E., & Febryanto, D. (2019). Perancangan Aplikasi E-Learning Pada Mts Negeri 1 Merangin. *J. Process*, 14(1), 74-88.
- Smith, J. K., & Dobson, M. (2011). Beyond the book: Technology integration strategies for the 21st-century arts classroom. *Journal of Educational Technology Systems*, 40(1), 59-75.
- Solissa, E. M., Lilis, L., Utami, A. T. B., Anggraini, R., & Mere, K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran E-Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Journal On Teacher Education*, 5(1), 327-333.
- Suratno, S. (2023, May). Pendidikan Digital untuk Pendidikan Masa Kini dan Masa Depan. In *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 1, No. 02)*.
- Suratno, S. (2023, May). Pendidikan Digital untuk Pendidikan Masa Kini dan Masa Depan. In *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 1, No. 02)*.
- Yin, R. K. (2014). *Case Study research: Design dan Methods* (5th ed.). Sage Publications.