



JURNAL BASICEDU

Published By
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai



- HOME
- ABOUT
- LOGIN
- REGISTER
- SEARCH
- CURRENT
- ARCHIVES
- ANNOUNCEMENTS
- AUTHOR INDEX
- TITLE INDEX

Home > Vol 6, No 6 (2022)

Jurnal Basicedu

Basicedu Journal is a journal which is managed by the Study Programme of Elementary Teacher Education in the Faculty of Education Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Basicedu Journal already has p-ISSN 2580-1147. Basicedu Journal publishes the result of literature studies as well as research result in the scope of basic education. Frequency Journal is 6 issues per year (February, April, June, August, October, December). Accreditation journal is SINTA 3 SK Nomor 148/M/KPT/2020 3 August 2020



USER

Username

Password

Remember me



Citation : Sheet1

	Semua	Sejak 2017
Kutipan	13262	13241
indeks-h	40	40
indeks-i10	325	324

OPEN JOURNAL SYSTEMS

INFORMATION JOURNAL

- Editorial Team
- Peer Reviewers
- Focus and Scope
- Author Guidelines
- Article Processing Charge
- Open Access Policy
- Peer Review Process
- Publication Ethics
- Screening Plagiarism
- Journal Licence
- Abstracting & Indexing
- Contact Us
- Accreditation



Supported By



Announcements

No announcements have been published.

[More Announcements...](#)

Vol 6, No 6 (2022): In Press

Table of Contents

Articles

- Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar** 9230-9240
Dipa Nugraha
- Pendidikan Kecakapan Hidup pada Sekolah Dasar Berbasis Literasi Ekonomi** 9241-9250
Muhammad Rijal Shafar, Muhammad Dinar, Muhammad Hasan, Muhammad Ihsan Said Ahmad, Tuti Supatminingsih
- Pengembangan e-book Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi** 9251-9260
Oka Irmade, Jumanto Jumanto
- Penanaman Sikap Tanggung Jawab dan Kepedulian melalui Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar** 9261-9270
Irwan Irwan, Jufri Agus, Jeki Saputra
- Kriteria Bahan Bacaan Literasi Berdasarkan Perkembangan Moral Siswa Sekolah Dasar dan Relevansinya dengan Cerita Rakyat Betawi** 9271-9280
Syarif Hidayatullah, Nur Aini Puspitasari, Trie Utari Dewi

JURNAL BASICEDU

Journal of Elementary Education

P - ISSN 2580 - 3735

e - ISSN 2580 - 1147

Published By



Elementary Teacher Education Departement
University of Pahlawan Tuanku Tambusai

[HOME](#) [ABOUT](#) [LOGIN](#) [REGISTER](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#) [AUTHOR INDEX](#) [TITLE INDEX](#)

Home > [Editorial_Team](#)

Editorial_Team

EDITORIAL IN CHIEF

Fadhilaturrehmi ,Scopus ID ([57209746469](#)) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

MANAGING EDITOR

Yanti Yandri Kusuma,(ID 6104032) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia

EDITORIAL BOARDS

1. Rizki Ananda,(ID 5978337) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia
2. Rini Parmila Yanti, (ID 6668513) STIA LPPN, Sumatera Barat, Indonesia
3. Fadhilatul Hasnah, Universitas Andalas, Sumatera Barat, Indonesia
4. Fajlul Anshori, SDN 03 Simpang Utara , Sumatera Barat, Indonesia
5. Muhammad Syahrul Rizal,(ID 6144986) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia
6. Yolanda Pahrul,(ID 6681866) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Rau, Indonesia
6. Iska Noviardila, (ID 6709187) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia
7. Bunga Mulyahati, (ID 6099283) Universitas Samudera, Aceh, Indonesia
8. Hasmal Bungsu Ladiva, (ID 6073762) Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia
9. Geri Syahril Siddiq, (ID 5992092) Universitas Perjuangan, Jawa Barat, Indonesia
10. Farhah Maulida, Politeknik Padang, Sumatera Barat, Indonesia
11. Deddy Gusman, (ID 6126962) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia
12. Sumianto,(ID 6119753) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Riau, Indonesia
13. Ahmad Zikri, Sekolah Dasar 13 Batang Gasan, Sumatera Barat, Indonesia

ISSN: 2580-1147



USER

Username

Password

Remember me



Citation : Sheet1

	Semua	Sejak 2017
Kutipan	13262	13241
indeks-h	40	40
indeks-i10	325	324

OPEN JOURNAL SYSTEMS

INFORMATION JOURNAL

[Editorial Team](#)
[Peer Reviewers](#)
[Focus and Scope](#)
[Author Guidelines](#)
[Article Processing Charge](#)
[Open Access Policy](#)
[Peer Review Process](#)
[Publication Ethics](#)
[Screening Plagiarism](#)
[Journal Licence](#)
[Abstracting & Indexing](#)
[Contact Us](#)
[Accreditation](#)



Supported By



JURNAL BASICEDU

Journal of Elementary Education

P - ISSN 2580 - 3735

e - ISSN 2580 - 1147

Published By

Elementary Teacher Education Departement
University of Pahlawan Tuanku Tambusai



[HOME](#) [ABOUT](#) [LOGIN](#) [REGISTER](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#) [AUTHOR INDEX](#) [TITLE INDEX](#)

Home > Archives > **Vol 5, No 6 (2021)**

Vol 5, No 6 (2021)

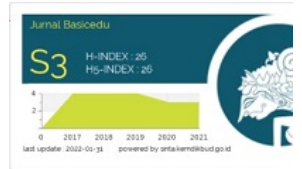
December Pages 5001-6500

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

Table of Contents

Articles

- Analisis Cakupan Literasi Sains dalam Buku Siswa Kelas V Tema 4 Karya Ari Subekti di Sekolah Dasar** PDF
5001-5013
Ririn Tri Utami, Anatri Desstya
- Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar Negeri Pesisir Pantai Kota Baubau dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19** PDF
5014-5023
Siti Rahmalia Natsir, Samritin Samritin, Ekha Rosmitha Sari, Amelia Ayu Lestari, Justia Justia, Rahmawati Rahmawati
- Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI** PDF
5024-5034
Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, Muhammad Fahri
- Pengembangan Modul Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah di Sekolah Dasar** PDF
5035-5042
Jumiati Siska, Muhammad Kristiawan
- Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom sebagai Bentuk Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran IPS Sekolah Dasar** PDF
5043-5049
Stefanny Grace Natalia, Firosalia Kristin
- Implikasi Model Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) dalam Meningkatkan Kesadaran Nilai Moral pada Pembelajaran PKn di SD** PDF
5050-5057
Farah Sabilla Febriny, Hani Risdiany, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari
- Evaluasi Sistem Penjaminan Mutu Program Studi S1 Pendidikan Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Oku Timur** PDF
5070-5077
Musiman Musiman, Muhammad Kristiawan
- Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar** PDF
5087-5099
Frita Dwi Lestari, Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufron, Pance Mariati
- Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar** PDF
5100-5111
Susetyo Andri Wibowo, Henny Dewi Koeswanti
- Analisis Deskriptif Nilai Human Security Siswa Sekolah Dasar** PDF
5112-5125
Husna Farhana, Idrus Affandi, Nana Supriatna, Siti Nurhayani
- Primary School Teachers' Continuing Professional Development (CPD) : Teachers' Reflection of Expectation and Reality** PDF
5126-5132
Okky Leo Augusta, Muhammad Kristiawan
- Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar** PDF
5133-5141
Juanda Saputra, Agus Triyogo, Aren Frima
- Revitalisasi Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas di Daerah Terdepan, Terluar, Dan Tertinggal (3t) pada Era Revolusi Industri 4.0** PDF
5142-5150



USER

Username

Password

Remember me

Login



Citation : Sheet1

	Semua	Sejak 2017
Kutipan	13262	13241
indeks-h	40	40
indeks-i10	325	324

Sheet1

OPEN JOURNAL SYSTEMS

INFORMATION JOURNAL

Editorial Team
Peer Reviewers
Focus and Scope
Author Guidelines
Article Processing Charge
Open Access Policy
Peer Review Process
Publication Ethics
Screening Plagiarism
Journal Licence
Abstracting & Indexing
Contact Us
Accreditation



Supported By



Alexandria Sarah Vania, Angel Dwi Septianingrum, Awalia Marwah Suhandi, Prihantini Prihantini

Implikasi Aliran Behavioristik dan Kognitif Terhadap Perkembangan Belajar dan Tingkah Laku dalam Pembelajaran

Deni indrawan

PDF
5151-5158

Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar

Anti Muthmainnah, Nurul Nisa, Riswati Ashifa, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari

PDF
5159-5168

Urgensi Nilai dan Moral dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar

Azahra Dewanti Galuh, Delia Maharani, Latifah Meynawati, Dinie Anggraeni, Yayang Furi Furnamasari

PDF
5169-5178

Hambatan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar

Amran Amran, Suhendra Suhendra, Rita Wulandari, Feni Farrahatni

PDF
5179-5187

Isu-Isu Kontemporer dalam Pendidikan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Bellu Kabupaten Bone

Sedyta Santosa, Rosnaeni Rosnaeni

PDF
5188-5194

Analisis TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 di Surakarta

Dila Putri Maharani, Hengki Hermawan, Desi Tri Wulandari, Nadia Yuli Ismawati, Galuh Kancanadana, Ika Candra Sayekti

PDF
5195-5203

Peningkatan Kemampuan Berliterasi melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Pohon Literasi

Maria Ulfa, Eva Oktaviana

PDF
5204-5212

Peran Guru sebagai Pelaksana Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Menanamkan Kedisiplinan Bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar

Adimas Khoirul Amala, Honest Ummi Kaltsum

PDF
5213-5220

Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mewujudkan Identitas Dan Integritasi Nasional

Dinie Anggraeni Dewi, Solihin Ichas Hamid, Daniar Asyari, Ratih Setiawati, Yunita Yasmin Istiqomah

PDF
5221-5226

Revitalisasi Pancasila dalam Memfilter Dampak Globalisasi dan Era Revolusi Industri 4.0

Alexandria Sarah Vania, Dinie Anggraeni Dewi, Fajriyatur Robi'ah, Ikhsan Fitriani Catur Nugraha, Yayang Furi Furnamasari

PDF
5227-5233

Penanaman Karakter Smart Young And Good Citizen untuk Anak Usia Sekolah Dasar

Dinie Anggraeni Dewi, Solihin Ichas Hamid, Jenisa Tasya Kamila, Salsa Berliana Putri, Vesha Nuriefer Haliza

PDF
5234-5240

Membina Karakter Bangsa Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar melalui Pendidikan Kewarganegaraan

Dinie Anggraeni Dewi, Solihin Ichas Hamid, Maharani Sartika Dewi, Patricia Bunga Juwita Galand, Wenny Yolandha

PDF
5241-5248

Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital

Dinie Anggraeni Dewi, Solihin Ichas Hamid, Farah Annisa, Monica Oktafianti, Pingkan Regi Genika

PDF
5249-5257

Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa

Dinie Anggraeni Dewi, Noviani Arum Sari Nur Hidayat, Ratih Novi Septian, Silviana Lilis Apriliani, Yayang Furi Furnamasari

PDF
5258-5265

Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mewujudkan Sekolah Damai di Tengah-Tengah Kehidupan Masyarakat Pluralis

Aulia Nur Jannah, Putri Salma N, Rachmi Nursifa Yahya, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari

PDF
5266-5274

Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik

Winda Pegia Sari, Maria Montessori

PDF
5275-5279

Social, Sains and Environment Learning Before Covid-19 and The Learning Amid Covid-19 in Nursery Student

Bahagia Bahagia, Rimun wibowo, Fachruddin Majeri Mangunjaya, Budi Susetyo

PDF
5280-5287

Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Keberhasilan Pelajaran Pkn dalam Membangun Rasa Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar

PDF
5288-5295

Visitors See mo

	1,04M		34		4
	9,847		33		4
	9,715		32		4
	5,871		27		3
	1,708		24		3
	1,277		24		3
	1,134		23		3
	901		23		3
	729		23		3
	674		22		3
	520		22		3
	472		21		3
	457		21		3
	431		20		3
	363		19		3
	339		19		3
	243		18		3
	235		18		3
	234		18		3
	224		18		3
	215		17		2
	213		16		2
	204		15		2
	197		14		2
	190		14		2
	180		12		2
	140		12		2
	123		11		1
	119		11		1
	108		11		1
	104		11		1
	99		10		1
	94		10		1
	84		10		1
	80		9		1
	76		9		1
	72		9		1
	66		8		1
	62		8		1
	54		8		1
	54		8		1
	54		8		1
	52		7		1
	52		7		1
	50		7		1
	47		7		1
	46		7		1
	44		6		1
	42		6		1
	41		6		1
	40		6		1
	40		6		1
	38		5		1
	38		5		1
	36		4		1
	34		4		1

Pageviews: 2,749,310
Flags Collected: 166

Statcounter
02984670
Pengunjung Jurnal Basicedu

NOTIFICATIONS

- » View
- » Subscribe

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

Search

Browse

- » By Issue
- » By Author
- » By Title

FONT SIZE

JOURNAL HELP

INFORMATION

Solihin Ichas Hamid, Dinie Anggraeni Dewi, Hasna Salsabila, Kaamilah Nurnazhiifa, Lara Sati

» For Readers
» For Authors
» For Librarians

Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Penerapan Kurikulum 2013

Andriani Safitri, Fannia Sulistiani Putri, Hafni Fauziyyah, Prihantini Prihantini

PDF
5296-5304

Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana melalui Media Buku Halus Kasar Bagi Anak Disgrafia di Sekolah Dasar

Astri Rahmi, Damri Damri

PDF
5313-5312

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, Depi Prihmdani, Euis Winarsih

PDF
5313-5327

Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Pribadi yang Berkarakter Pada Anak Sekolah Dasar

Alvira Oktavia Safitri, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari

PDF
5328-5335

Tingkat Resiliensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Sekolah dari Rumah pada Masa Pandemi

Nofi Nur Yuhanita, Indiaty Indiaty

PDF
5336-5341

Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar

Feby Elra Perdima, Muhammad Kristiawan

PDF
5342-5351

Penggunaan Kata Ganti terhadap Keberpihakan Penutur dalam Acara Mata Najwa di Trans7 Tentang UU Omnibus Law Cipta Kerja

Deri Wan Minto, Rica Azwar

PDF
5352-5362

Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Perkembangan Literasi Matematika Siswa di Sekolah Dasar

Ayunis Ayunis, Stavini Belia

PDF
5363-5369

Analisis Kebutuhan Perangkat Pembelajaran Model PjBL Terintegrasi STEM Berbasis E-Learning di Masa Pandemi Covid-19

Roudhotul Aulia Rochim, Prabowo Prabowo, Mohammad Budiyo

PDF
5370-5378

Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Sekolah Dasar

Yanti Arasi Sidabutar

PDF
5379-5385

The Role of Imaginative Fairy Tales in Reading Literacy

Chandra Chandra, Muhammad Habibi, Ari Suriani, Annisa Kharisma

PDF
5386-5396

Efektivitas Media Microsoft 365: Sway terhadap High Order Thinking Skill dalam Pembelajaran Daring di Era Society 5.0

Diyas Age Larasati, Friendha Yuanta

PDF
5397-5404

Membangun Karakter Bangsa melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah

Tsani Shofiah Nurazizah, Zakiah Ulfiyah, Dinie Anggraeni Dewi, Solihin Ichas Hamid

PDF
5405-5415

Obstacles and Efforts of Online English Learning In Elementary Schools

Musiman Musiman, Candraning Prihantini

PDF
5416-5427

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media 21st VIDOKI Berbasis Modalitas Belajar pada Materi Fungsi Pencernaan pada Manusia

Sekar Mustika Arum, Anatri Desstya

PDF
5428-5435

Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan Website Wordpress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar

Otib Satibi Hidayat

PDF
5436-5444

Peran Permainan Tradisional Terhadap Karakter Empati Anak 6-8 Tahun

Theresia Cintya Widyana, Gregorius Ari Nugrahanta

PDF
5445-5455

Optimalisasi Pengelolaan Peserta Didik di Masa Pembelajaran Daring

Maharani Sartika Dewi, Patricia Bunga Juwita Galand, Wenny Yolanda, Husen Windayana

PDF
5456-5461

Upaya Guru untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral pada Anak Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Pkn

Azna Dewi Wulandari, Lisnawati Suargana, Dinie Anggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari

PDF
5462-5471

Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan melalui Nilai Pancasila dalam Menangani Kasus Bullying

PDF
5472-5480

Dampak Model Kooperatif Tipe Talking Stick terhadap Kompetensi Belajar IPA pada Pembelajaran Tematik	PDF 5481-5487
<i>Fitri Wardah, Yanti Fitria</i>	
Analisis Lembar Kerja Peserta Didik ditinjau dari Keterampilan Abad 21 dan HOTS di Sekolah Dasar	PDF 5488-5497
<i>Muhammad Yusuf Fadhulloh, Yulia Maftuhah Hidayati</i>	
Teaching Mathematics in Elementary School using Ethnomathematics of Malind-Papua Tribe Approach	PDF 5498-5507
<i>Fredy Fredy, Salman Alparis Sormin, Gregorius Sebo Bito</i>	
Model Pembelajaran RADEC sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Higher Order Thinking Skill pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Systematic Review	PDF 5508-5519
<i>Rahmia Tulljanah, Risda Amini</i>	
Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	PDF 5520-5529
<i>Fitri Yanty Muchtar, Nasrah Nasrah, Muhammad Ilham S</i>	
Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Perkuliahan E-Learning pada Mata Kuliah Landasan Kependidikan	PDF 5530-5541
<i>Fadhilah Khairani, Ika Wulandari Utami Ningtias, Frida Destini</i>	
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa	PDF 5542-5547
<i>Nonci Melinda Uki, Anggreni Beatris Liunokas</i>	
Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah di Sekolah Dasar	PDF 5548-5555
<i>Mitha Amelia, Zaka Hadikusuma Ramadan</i>	
Analisis Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Moda Daring di Sekolah Dasar	PDF 5556-5564
<i>Nurlaili Nurlaili, Yusri Wahyuni, Nurhizrah Gistituati, Alwen Bentr</i>	
Pemanfaatan Media Sosial dalam Pembelajaran di masa Pandemi Covid-19	PDF 5565-5572
<i>Jenita anjani Br Sembiring</i>	
Social Studies Education Responding to the Challenges of the 21st Century: A Critique of Learning Practices in Elementary Education	PDF 5573-5582
<i>Silvia Tabah Hati</i>	
Implementation of Clinical Supervision in Improving the Quality of Teacher Performance at Madrasah Ibtidaiyah	PDF 5583-5592
<i>Toni Nasution, Syafaruddin Syafaruddin, Makmur Syukri</i>	
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar	PDF 5593-5600
<i>Riva Komala Sari, Mudjiran Mudjiran, Yanti Fitria, Irsyad Irsyad</i>	
Problems and Solutions for Literacy Development of 5th Grade Elementary School Students Amidst Covid-19 Pandemic Era in Mandailing Natal Regency	PDF 5601-5613
<i>Parulian Ruli Siregar, Suadi Suadi, Rahim Seri Hanida</i>	
The Stratta Strategy for Creative Drama Learning in the Corona Virus Pandemic	PDF 5614-5623
<i>Een Nurhasanah, Uah Maspuroh</i>	
Metode Sosiodrama sebagai Sarana dalam Menumbuhkan Kesadaran Toleransi Siswa di Sekolah Dasar	PDF 5624-5630
<i>Diaz Putri Amelia, Raisa Ayu Luthfia, Solihin Ichas Hamis, Dinie Anggraeni Dewi</i>	
Implementasi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	PDF 5631-5639
<i>Irsan Irsan</i>	
Upaya Bimbingan Belajar Orang Tua Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar	PDF 5640-5647
<i>Asih Wahyuningsih, Hema Widiawati, Nabilla Zulva</i>	
Pengaruh Kepekaan Sosial terhadap Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat	PDF 5648-5659
<i>Sadam Fajar Shodiq</i>	
Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar	PDF 5660-5670
<i>Nada kurnada Rossi Iskandar</i>	

Mendesain Pembelajaran PKN dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar	PDF 5671-5681
<i>Selfi Rahmi Andini, Vianes Muliza Putri, Meila Yufriana Devi, Yeni Erita</i>	
Pelaksanaan Kurikulum PPKn pada Kondisi Khusus Pandemi Covid-19	PDF 5682-5691
<i>Fazli Rachman, Ryan Taufika, Maryatun Kabatiah, Abdinur Batubara, Febri Fajar Pratama, T Heru Nurgiansah</i>	
Membangun Sinergi Antara Guru dan Wali Murid dalam Mengelola Kelas Daring pada Proses Pembelajaran Selama Masa Pandemic	PDF 5692-5705
<i>Elza Amalia Salsya Bani, Euis Nur Amanah Asdiniah, Muhamad Farhan Nurdianyah, Husen Windayana</i>	
Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru di Sekolah Dasar selama Pandemi Covid-19	PDF 5706-5711
<i>Anim Purwanto, Euis Evicasari</i>	
Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	PDF 5712-5721
<i>Alvita Alvita, Gamaliel Septian Airlanda</i>	
Pola Asuh Orang Tua dalam Upaya Pembentukan Karakter pada Tingkat Sekolah Dasar	PDF 5722-5730
<i>Tri Widawati, Eko Supriyanto, Choiriyah Widayarsi</i>	
Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar	PDF 5731-5738
<i>Solihin Ichas Hamid, Dinie Anggraeni Dewi, Andika Rizky Nugraha, Wahdini Rohmah Jaelani, Yessi Vichaully</i>	
Penerapan Media Video untuk Meremediasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Mimikri dan Kamufase	PDF 5739-5752
<i>Anna Roosyanti</i>	
Implementasi Pendidikan Multikultural melalui Mata Pelajaran PPKn untuk Mendukung Sikap Toleransi Siswa dalam Masyarakat Multikultur	PDF 5753-5760
<i>Shilmy Purnama</i>	
Keefektifan Model Pembelajaran Nobangan terhadap Nilai Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar	PDF 5761-5773
<i>Azizah Azizah, Rahman H Iklas</i>	
Penggunaan Media Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan	PDF 5774-5782
<i>Cahya Nurul Huda, Yulia Maftuhah Hidayati, Siti Syamsiah</i>	
Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PDF 5783-5792
<i>Pance Mariati, Ratih Asmarani, Sunanto Sunanto, Andini Hardiningrum</i>	
Model Project Based Learning Berbasis Infografis pada Mata Kuliah Pancasila untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Kritis Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah	PDF 5793-5801
<i>M. Salam, Anny Wahyuni</i>	
Implementasi Pembelajaran Berbasis Praktikum Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Materi Arthropoda di SMP	PDF 5802-5809
<i>Gunaria Siagian</i>	
The Effectiveness of Understanding The Concept of Worship and Islamic Religious Education by Organizing A Islamic Boarding School Activities for Elementary School Students	PDF 5810-5817
<i>Syahrani Syahrani</i>	
Efforts to Increase Students' Islamic Religious Learning Outcomes Through Nasyid in Elementary School	PDF 5818-5826
<i>Sri Wahyuni</i>	
Evaluasi Penggunaan Aplikasi Distance Learning (Google Classroom) pada Orang Tua Siswa SD	PDF 5827-5833
<i>Hanikah Hanikah, Hema Widiawati, M. Rahmat</i>	
Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19	PDF 5834-5839
<i>Kurotul Aeni, Tri Astuti</i>	
Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP	PDF 5840-5852
<i>Muhammad Agus Hardiansyah, Iwan Ramadhan, Surivanisa Surivanisa, Beliana Pratiwi, Nurita</i>	

Kusumayanti, Yeni Yeni

Penanaman Nilai-nilai Religius pada Orang Tua Siswa di Sekolah Dasar	PDF
<i>Aiman Faiz, Silmi Kapatan Inda Robby, Purwati Purwati, Reza Noor Fadilla</i>	5853-5858
Praktek Aessesmen dalam Pembelajaran Matematika	PDF
<i>Ellis Mardiana, Feri Haryati, Sri Wahyuni</i>	5859-5876
Penerapan Pendekatan Sainifik Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry untuk Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa Pendidikan Fisika	PDF
<i>Fine Eirene Siahaan, Eva Pratiwi Pane</i>	5877-5884
Pengembangan Buku Ajar Karakteristik Morfologi Tumbuhan untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Mengidentifikasi Jenis Tumbuhan	PDF
<i>Angreni Beaktris Liunokas, Agsen Hosanty Susana Billik</i>	5885-5891
Pengembangan Bahan Ajar Pencemaran Lingkungan Berbasis PBL terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	PDF
<i>Nonci Melinda Uki, Markus O Here Bire</i>	5892-5898
Implikasi Media Video Pembelajaran Matematika dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Daring) di Masa Pandemi pada Mahasiswa Matematika STKIP Harapan Bima	PDF
<i>Muhammad Salahuddin, Muhammad Yamin</i>	5899-5905
Kajian Etnosains Berdasarkan Aspek Sosio-Kultural pada Lahan Basah di Kalimantan Selatan (Studi Etnobiologi dan Potensinya dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar)	PDF
<i>Muhsinah Annisa, Fadhlan Muchlas Abrori, Herti Prastitasari, Asrani Asrani</i>	5906-5915
Kesulitan Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Power Point pada Mahasiswa PGSD Saat Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19	PDF
<i>Darwanto Darwanto, Berta Apriza</i>	5916-5928
Implementasi dan Evaluasi Moodle dalam Menunjang Pembelajaran Daring Menggunakan Technology Acceptance Model	PDF
<i>Nuri Wiyono, Oktabrianto Oktabrianto</i>	5929-5936
Utilization of Educational Radio as a Learning Media in SMP Negeri 4 Padang Panjang	PDF
<i>Ahmad Fauzan Yusman, Ririn Amaliah Putri Sarah, Ardipal Ardipal, Agusti Efi, Nurhizrah Gistituati</i>	5937-5945
Pengembangan Instrumen Asesmen Kinerja Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran Tematik Terpadu Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	PDF
<i>Resty Diana Putri, Herpratiwi Herpratiwi, Undang Rosidin</i>	5946-5952
Merangsang Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Media Video Siodrama untuk Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah	PDF
<i>Siti Rahmi Jalilah</i>	5953-5960
Aktualisasi Nilai – Nilai Pancasila Melalui Mata kuliah Pendidikan Pancasila	PDF
<i>Muhammad Awin Alaby</i>	5961-5967
Penerapan Model Pembelajaran Multiliterasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PDF
<i>Khoimatun Khoimatun, Asrizal Wahdan Wilsa</i>	5968-5975
Pengaruh Pendekatan Science, Technology, Engineering, Mathematics (STEM) terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar	PDF
<i>Suci Annisa Ilmi, Ratnawati Ratnawati, Muhammad Subhan</i>	5976-5983
Pengembangan Media Siduwan (Siklus Hidup Hewan) Berbasis Macromedia Flash di Sekolah Dasar	PDF
<i>Alvin Vikiantika, Ita Kurnia, Dwi Novia Rachmawati</i>	5984-5994
Pengembangan Subject Specific Pedagogy Cerita Rakyat Dayak Simpakng pada Kelas Sangsangan Sakolah Adat Arus Kualan	PDF
<i>Yulita Dewi Purmintasari, Ihsan Nurhakim</i>	5995-6004
Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah sebagai Sistem Kontrol dan Pengaruhnya terhadap Kinerja Operator Sekolah Dasar	PDF
<i>Zulfan Zulfan, Musifuddin Musifuddin, Hary Murcahyanto</i>	6005-6010
Fungsi Pendidikan dan Penelitian pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Saat Pandemi Covid-19	PDF
<i>Widyasari Widyasari, Arita Marini, Rusi Rusmiati Aliyyah, Awaludin Abdul Gafar, Ruhimat Ruhimat</i>	6011-6016
Pengembangan Media Buku Cerita Rakyat terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata	PDF

Pengembangan media buku cerita bergambar ternagap minat membaca siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia <i>Zilfa Assya Trisanti, Ade Hikmat</i>	PDF 6017-6024
Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas VI <i>Veni Ramadhani Kamil, Darnies Arief, Yalvema Miaz, Rifma Rifma</i>	PDF 6025-6033
Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Abad 21 <i>Yuliana Yuliana, Idam Ragil Widiyanto Atmojo</i>	PDF 6034-6039
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV <i>Nugroho Adi Suryandaru, Eunice Widyanti Setyaningtyas</i>	PDF 6040-6048
Pengelolaan Kelas Guru Pendidikan Agama Kristen <i>Endang Pasaribu</i>	PDF 6049-6054
Peningkatan Keterampilan Berbicara Berbicara Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Artikulasi di Kelas IV Sekolah Dasar <i>Nur Azmi Alwi, Diren Agasi, Feby Kharisna, Andika Surya Perdana</i>	PDF 6055-6061
A Field Experience Program for Teaching Children with Diverse Abilities Course in A Faculty of Education <i>Juniriang Zendrato</i>	PDF 6062-6072
Efektivitas Whatsapp pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar <i>Dewi Puji Rahayu, Karlina Wong Lieung, Ratna Purwanti</i>	PDF 6073-6078
Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar <i>Fransiska Faberta Kencana Sari, Idam Ragil Widiyanto Atmojo</i>	PDF 6079-6085
Implementation of Character Education at The Elementary School Level <i>Umar Diharja, Hadiwinarto Hadiwinarto</i>	PDF 6086-6093
Perkuliahan Daring Selama Pandemi Covid-19 Survey: Persepsi Mahasiswa FKIP Universitas Dharmas Indonesia <i>Muhammad Subhan</i>	PDF 6094-6102
Validitas E-Modul Matematika Sekolah Dasar Berbasis Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) <i>Nur Atikah, Nurhizrah Gistituati, Yanti Fitria, Hendra Syarifuddin</i>	PDF 6103-6109
LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar <i>Sri Rahayu, Iskandar Ladamay, Farida Nur Kumala, Romia Hari Susanti, Nurul Ulfatin</i>	PDF 6110-6119
Analisis Mengenai Telaah Kurikulum K-13 pada Jenjang Sekolah Dasar <i>Siti Aisyah, Ririn Astuti</i>	PDF 6120-6125
Implementasi Kebijakan Peningkatan Mutu Sekolah Dasar <i>Lallo Lallo, Muh. Yunus, Husain AS, Elpisah Elpisah</i>	PDF 6126-6133
Pengaruh Pembinaan Manajerial Kepala Sekolah terhadap Standar Pembiayaan pada Sekolah Luar Biasa <i>Nurhaco Nurhaco, Muh. Yunus, Andi Mulyadi Radjab, Muh. Yahya</i>	PDF 6134-6143
Pemanfaatan Sarana dan Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar <i>Yulia Narmi, Maria Montessori, Yanti Fitria, M. Fachri Adnan</i>	PDF 6144-6149
Pengembangan Modul Tematik Berbasis Model Direct Intruction dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar <i>Muhammad Nizar, Haifaturrahmah Haifaturrahmah, Abdillah Abdillah, Nursina Sari, Sirajuddin Sirajuddin</i>	PDF 6150-6157
Proses Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar <i>Dea Mustika, Ambiyar Ambiyar, Ishak Aziz</i>	PDF 6158-6167
Gambaran Komitmen Organisasi pada Guru di Lembaga Pendidikan Pesantren <i>Alifia Fitranti, Umi Anugerah Izzati, Sri Setyowati</i>	PDF 6168-6176
Konsep Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam : Pemikiran Muhammad Iqbal	PDF

Muhamad Iqbal Ihsani

Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar

PDF

6185-6195

Nursina Sari, Tursina Ratu

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek pada Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar

PDF

6196-6210

Arie Widya Murni, Fajar Nur Yasin

Pengembangan Metode Pembelajaran Blended e- Learning ViLCon pada Masa Pandemi Covid-19

PDF

6211-6217

Mufidah Mufidah, Nuraini Nuraini, Nurul Kami Sani

Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Mata Kuliah Kurikulum

PDF

6218-6226

Eva Nurul Malahayati, Farida Nurlaila Zunaidah

Pengaruh Pendidikan Karakter dan Kondisi Ekonomi Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Siswa

PDF

6227-6235

Rudisa Rudisa, Elpisah Elpisah, Muh. Fahreza, Muh. Yahya

Penanganan Konflik Berbasis Islami di Sekolah Dasar

PDF

6236-6248

Fatiya Nuzuli Mufti, Sutama Sutama, Suyatmini Suyatmini

Pemanfaatan Aplikasi E-Learning IAIN Madura dalam Meningkatkan Efisiensi Belajar Mahasiswa di Masa New Normal

PDF

6249-6256

Mutik Fadhilah

Motivasi Belajar Geografi Secara Online pada Siswa Madrasah Aliyah

PDF

6257-6263

Nur Meily Adlika, Nuraini Asriati, Fahrozi Ramadan

Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar

PDF

6264-6270

Arespi Junindra, Hasanatul Fitri, Anggun Radika Putri, Betridamela Nasti, Yeni Erita

Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA

PDF

6271-6279

Farida Rahmawati, Idam Ragil Widiyanto Atmojo

Etnosains Pasar Terapung Kalimantan Selatan dalam Materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sekolah Dasar

PDF

6280-6287

Farida Rahmawati, Idam Ragil Widiyanto Atmojo

Keaktifan Mata Pelajaran Komputer Menggunakan Metode Demonstrasi

PDF

6288-6299

Muhammad Ali Gunawan, Syukri Hamzah

Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

PDF

6300-6306

Noviyani Utami, Idam Ragil Widiyanto Atmojo

Peran Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dalam Meningkatkan Kemandirian Desa

PDF

6307-6317

Revita Yanuarsari, Iwan Asmadi, Hendi Suhendraya Muchtar, Rita Sulastini

Penerapan Nilai-nilai Ketuhanan Melalui Pembiasaan di Sekolah Dasar

PDF

6318-6329

Framz Hardiansyah, Fajar Budiyo, Agus Wahdian

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

PDF

6330-6338

Firdayu Fitri, Ardipal Ardipal

Pengembangan Bahan Ajar Local Instructional Theory Kelas V Sekolah Dasar Topik Perkalian Pecahan Berbasis Realistic Mathematics Education (RME)

PDF

6339-6348

Fithriani Ayu, Hendra Syariffuddin

Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

PDF

6349-6356

Ellya Novera, Daharnis Daharnis, Yeni Erita, Ahmad Fauzan

Pembinaan Karakter Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013 Sekolah Dasar

PDF

6357-6366

Resty Fauziah, Maria Montessori, Yalvema Miaz, Abna Hidayati

Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar

PDF

6367-6377

Wita Tri Yanti, Ahmad Fauzan

- Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dan Numerasi di Tengah Evolusi Konsep Literasi** PDF
6378-6384
M Iqbal Arrosyad, Fandi Nugroho
- Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mengalami Interaksi Komunikasi dan Refleksi (MIKIR)** PDF
6385-6400
Indra Maryanti, Nur 'Afifah, Ismail Saleh Nasution, Sri Wahyuni
- Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar di Masa Pandemi** PDF
6401-6408
Ardy Lestary Awaluddin Rasyid
- Assessing The Characteristics of Elementary School Students' Mental Models in Understanding The Concept of Integers** PDF
6409-6417
Anita Dewi Utami, M. Zainudin, Sa'in Noviana
- Pembudayaan Nilai-Nilai Islam di Madrasah dan Masyarakat** PDF
6418-6425
Sedya Santosa, Tria Marvida
- Mewujudkan Merdeka Belajar: Studi Kasus Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Swasta di Jakarta** PDF
6426-6438
Sri Lestari, Khusnul Fatmah, Abdul Halim
- Model Evaluasi Berbasis HOTS untuk Pembelajaran Blended** PDF
6439-6452
Destrinelli Destrinelli, Suci Hayati, Maria Mahdalena, Septya Rianti
- Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MI Darul Hikmah Bone** PDF
6453-6463
Mustanil Mustanil, M Samsul Hady, A Nurul Kawakip

ISSN: 2580-1147



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

Pance Mariati, Ratih Asmarani, Sunanto Sunanto, Andini Hardiningrum

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

Article Metrics

Abstract Views : 276 times

PDF Downloaded : 200 times

Abstract

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 berkreasikan 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 kelebihan 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

Keywords

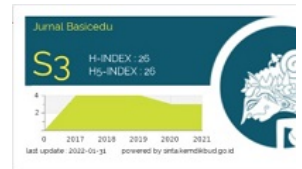
Inovasi, Pembelajaran Seni, Mobile learning

Full Text:

PDF

References

- 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. JKPP (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 Keterampilan untuk Siswa Sekolah



USER

Username

Password

Remember me

Login



Citation : Sheet1

	Semua	Sejak 2017
Kutipan	13262	13241
indeks-h	40	40
indeks-i10	325	324

OPEN JOURNAL SYSTEMS

INFORMATION JOURNAL

Editorial Team
Peer Reviewers
Focus and Scope
Author Guidelines
Article Processing Charge
Open Access Policy
Peer Review Process
Publication Ethics
Screening Plagiarism
Journal Licence
Abstracting & Indexing
Contact Us
Accreditation



Supported By



kesejahteraan kesenian kerja dan lingkungan hidup (KSLH) 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, 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.

Altmetric Dimensions



Refbacs

- There are currently no rebfacs.

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



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Visitors See mo

	1,04M		34		4
	9,847		33		4
	9,715		32		4
	5,871		27		3
	1,708		24		3
	1,277		24		3
	1,134		23		3
	901		23		3
	729		23		3
	674		22		3
	520		22		3
	472		21		3
	457		21		3
	431		20		3
	363		19		3
	339		19		3
	243		18		3
	235		18		3
	234		18		3
	224		18		3
	215		17		2
	213		16		2
	204		15		2
	197		14		2
	190		14		2
	180		12		2
	140		12		2
	123		11		1
	119		11		1
	108		11		1
	104		11		1
	99		10		1
	94		10		1
	84		10		1
	80		9		1
	76		9		1
	72		9		1
	66		8		1
	62		8		1
	54		8		1
	54		8		1
	54		8		1
	52		7		1
	52		7		1
	50		7		1
	47		7		1
	46		7		1
	44		6		1
	42		6		1
	41		6		1
	40		6		1
	40		6		1
	38		5		1
	38		5		1
	36		4		1
	34		4		1

Pageviews: 2,749,200
Flags Collected: 166

ARTICLE TOOLS

- Print this article
- Indexing metadata
- How to cite item
- Finding References
- Email this article (Login required)
- Email the author (Login required)

Statcounter
02984542
Pengunjung Jurnal Basicedu

NOTIFICATIONS

- » View
- » Subscribe

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

Browse

- » [By Issue](#)
- » [By Author](#)
- » [By Title](#)

FONT SIZE

JOURNAL HELP

INFORMATION

- » [For Readers](#)
- » [For Authors](#)
- » [For Librarians](#)



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, ratihasmalani0004@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

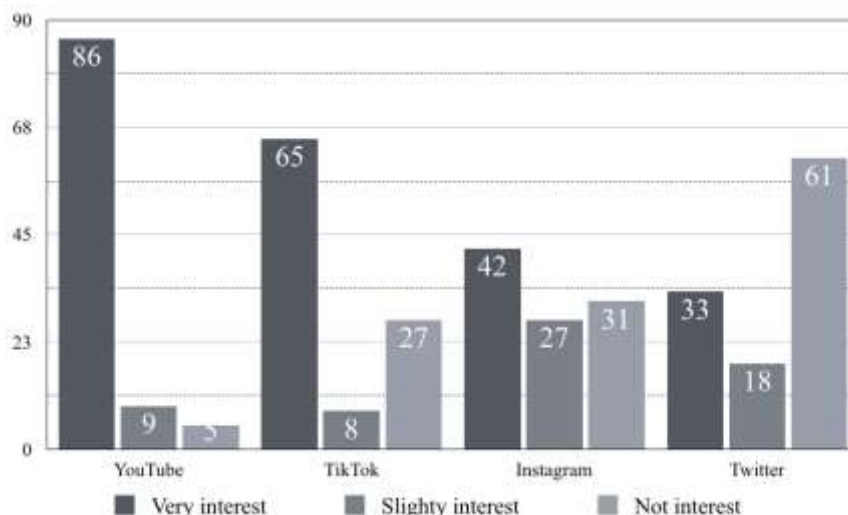
Pembelajaran seni sangat erat kaitannya dengan metode demonstrasi atau praktek langsung. Pada metode demonstrasi baik dosen maupun mahasiswa dapat berinteraksi secara langsung pada saat pembelajaran. Hal ini yang tidak dapat dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran daring. Baik dosen maupun mahasiswa 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.