



Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development

+62 821-7074-3613

ranahresearch@gmail.com

<https://jurnal.ranahresearch.com/>



Penerapan Media Pembelajaran Artstep.com dalam Pagelaran Pameran Seni Rupa Daring oleh Peserta Didik SMPI Al Azhar 12 Rawamangun, Jakarta Timur

Mc Yan Baehaqi Thamrin¹, Syakir², Eko Haryanto³

¹ Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia, yanthamrin@gmail.com

² Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia, kirmuharrar@mail.unnes.ac.id

³ Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia, ekoharyanto@mail.unnes.ac.id

Corresponding Author: yanthamrin@gmail.com

Abstract: *This research examines the online art exhibition activities carried out by students of class IX SMPI Al Azhar 12 Rawamangun, East Jakarta using artstep.com learning media. This research was conducted because online art exhibitions are carried out by students who are still in the middle grades both as organizers and participants. Even this activity was carried out during the COVID-19 pandemic. Some of the challenges that these students have to carry out even though they are assisted by the fine arts teacher himself. This activity was carried out for 1 semester as part of the online art exhibition process. This research aims to see how the students are resiliently able to undergo and prepare all the activity processes until the end of the online art exhibition and see how the art teacher also carries out effective guidance until the end and evaluation of the activity. This research method is a qualitative research using autoethnography technique where the art teacher is also the researcher. As a result of this research, artstep.com learning media is considered effective in realizing and exhibiting online art works of the students of SMPI Al Azhar 12 Rawamangun. Even this activity can be accessed internationally and attended by participants from within and outside the country.*

Keyword: *Artstep.com, Fine Art Lesson, Online Fine Art Exhibition, Students.*

Abstrak: Penelitian ini mengkaji tentang kegiatan pameran seni rupa secara daring yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas IX SMPI Al Azhar 12 Rawamangun, Jakarta Timur dengan menggunakan media pembelajaran artstep.com. Penelitian ini dilakukan karena pameran seni rupa daring dilakukan oleh para peserta didik yang masih duduk di kelas menengah baik sebagai panitia maupun peserta. Bahkan kegiatan ini dilakukan dalam masa pandemi COVID-19. Beberapa tantangan yang harus dijalankan para peserta didik ini meski

dibantu pengarahannya oleh guru seni rupa itu sendiri. Kegiatan ini dilakukan selama 1 semester sebagai bagian dari proses pameran seni rupa daring. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana para peserta didik secara tangguh mampu menjalani dan menyiapkan segala proses kegiatan sampai di penghujung pameran seni rupa daring serta melihat bagaimana guru seni rupa juga melaksanakan pembinaan secara efektif sampai akhir dan evaluasi kegiatan. Metode penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik autoetnografi dimana guru seni rupa juga sekaligus sebagai peneliti. Hasil dari penelitian ini, media pembelajaran artstep.com dinilai efektif dalam merealisasikan dan memamerkan karya seni rupa daring para peserta didik SMPI Al Azhar 12 Rawamangun. Bahkan kegiatan ini dapat diakses secara internasional dan dihadiri oleh peserta dari dalam dan luar negeri.

Kata Kunci: Artstep.com, Pameran Seni Rupa Daring, Pelajaran Seni Rupa, Peserta Didik.

PENDAHULUAN

Masuknya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mengharuskan para peserta didik dan perangkat-perangkatnya untuk terus terlibat dalam digitalisasi pembelajaran (Salsabila & Agustian, 2021). Pembelajaran digital ini akhirnya masuk secara otomatis saat masa pandemi COVID-19 muncul. Seluruh perangkat pendidikan menggunakan berbagai aplikasi teknologi yang mendorong terlaksananya kegiatan pembelajaran (Assidiqi & Sumarni, 2020). Berbagai aplikasi digital seperti zoom meeting, gform, gmeet dan lainnya digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dan pengerjaan tugas para peserta didik (Tawa, 2022). Termasuk pelajaran-pelajaran yang banyak menggunakan praktik seperti Seni Rupa.

Pembelajaran Seni Rupa tentu banyak menerapkan praktik seperti menggambar bentuk, membuat sketsa, mewarnai, cetak tinggi seni grafis, melukis di atas kanvas, dan lainnya. Seluruh kegiatan tersebut tentu membutuhkan arahan langsung oleh pendidik. Begitupun dengan pameran seni rupa yang biasa diselenggarakan secara langsung di aula atau dalam gedung harus dilakukan secara daring (Marni, Desyandri, & Mayar, 2023). Pameran seni rupa merupakan pendidikan yang berbasis suatu karya dari peserta didik dengan berbagai keterampilan, inovasi, maupun kreativitas mereka. Pameran seni rupa secara daring harus dilakukan dengan berbagai ketersediaan platform yang ada, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik dapat terus berjalan tanpa adanya hambatan. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menarik motivasi peserta didik dan bermanfaat bagi kehidupan nyata (Mardi, 2021).

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Seni Rupa sangatlah dituntut aktivitas kreatif dan kemandirian dengan harapan menghasilkan karya seni yang mendapat apresiasi tinggi. Dalam pendidikan seni, peserta didik diberikan tempat untuk mengekspresikan apa yang ada dalam jiwanya dalam sebuah pameran seni rupa (Suhaya, 2016, p. 6). Pameran seni biasanya dijadikan sebagai media komunikasi bagi pelaku seni untuk menunjukkan hasil-hasil karya seninya kepada orang lain. Pameran merupakan kegiatan penting dalam bidang kesenirupa, terutama bagi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran mata pelajaran seni rupa, Myers B, menjelaskan bahwa pameran adalah suatu aktivitas yang melibatkan satu ruang, biasanya galeri atau dewan dan memamerkan hasil karya seni seperti lukisan, catan, cetakan, arca, ukiran, gambar foto dan karya yang siap (Heldin Sitio, 2020).

Dalam pelajaran Seni Rupa tentu memiliki kurikulum dalam mengimplementasikan pengetahuan kepada para peserta didik. Di dalam kurikulum Seni Rupa ini terdapat kegiatan pameran seni rupa sebagai bagian dari implementasi *Project Based Learning* (PjBL). Pameran seni rupa khususnya daring yang dilaksanakan oleh peserta didik pada dasarnya

untuk dapat mengembangkan kepercayaan dan memberikan alternatif dalam menampung kreativitas. Ditinjau dari aspek kehidupan manapun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa, misalnya saja pada zaman teknologi saat ini. Pemilihan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) hadir sebagai model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam beraktivitas secara nyata.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran sistematis yang melibatkan para peserta didik dalam belajar ilmu pengetahuan dan meningkatkan keterampilan melalui proses pembelajaran terstruktur dalam waktu tertentu yang terfokus pada suatu tugas dengan dukungan teknologi informasi. PjBL merupakan strategi untuk menciptakan para pemikir dan pembelajar yang mandiri. Peserta didik-peserta didik diberikan kepercayaan untuk memecahkan masalah dengan merancang atau mencari pertanyaan sendiri, peserta didikan pembelajaran mereka, mengatur penelitian mereka, dan menerapkan kedalam kehidupan dengan bekal ilmu yang sudah dipelajari (Suandani, 2014, p. 5). Dari uraian tersebut di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian secara langsung karena sudah terlibat dalam kegiatan tersebut. Peneliti melihat bagaimana pameran seni rupa daring bisa tetap dilaksanakan secara rutin meski diterpa pandemi COVID-19 karena merupakan bagian dari kurikulum itu sendiri.

METODE

Metode penelitian ini memiliki sifat data kualitatif. Proses dalam pelaksanaan penelitian yaitu dengan menggunakan metode autoetnografi. Autoetnografi adalah suatu metode penelitian yang menggunakan data autobiografi dari peneliti untuk menganalisis dan menginterpretasikan asumsi budaya mereka (*their cultural assumptions*) (Chang, 2008). Metode ini merupakan suatu metode penelitian yang digunakan dan memberi kesempatan pada peneliti atau penulisnya untuk mengekspresikan dirinya dalam karya yang dihasilkan. Dengan kata lain, penelitian yang dilakukan untuk memahami diri sendiri (*self-narratives*) atau meneliti lingkungan tempat di mana peneliti tersebut tinggal. Penelitian ini merupakan bagian pengalaman penulis sendiri karena objek penelitiannya adalah si peneliti itu sendiri. Sumber dari penelitian ini adalah 6 peserta didik yang merupakan panitia dan peserta kegiatan pameran seni rupa daring dan pemangku kebijakan yaitu Kepala Sekolah SMPI Al Azhar 12 Rawamangun yang menjabat pada tahun 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Antusiasme Peserta didik dalam Menghasilkan Karya Seni

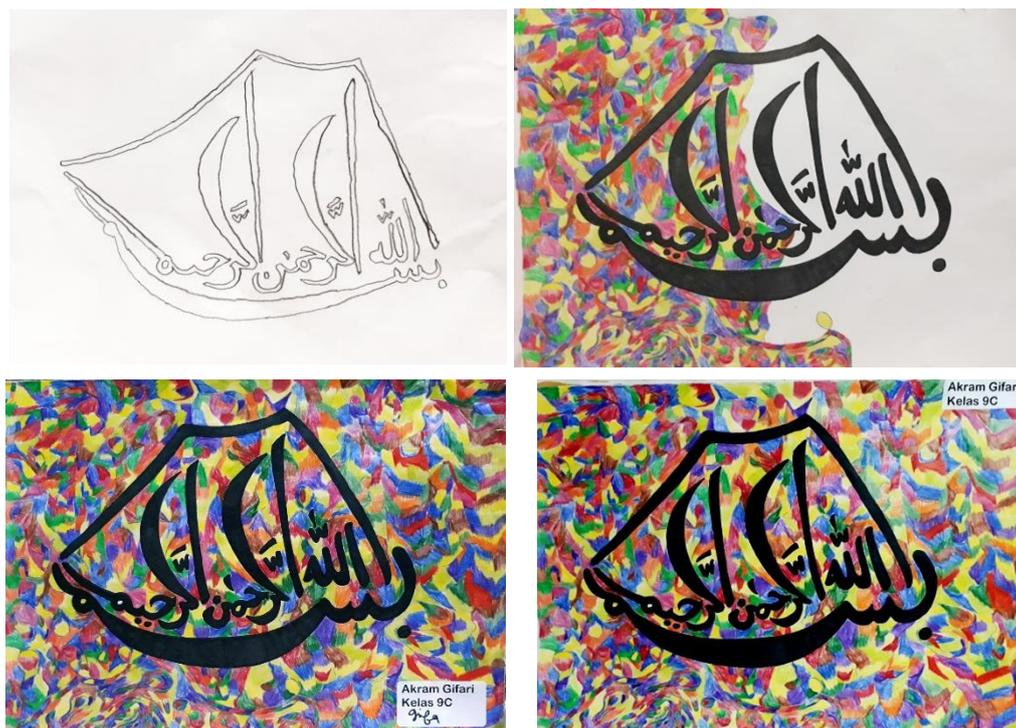
Wawancara terhadap 4 orang peserta didik yang menjadi panitia pameran seni ini menjelaskan bahwa mereka mendapatkan pengalaman yang lebih dalam menyiapkan sebuah kegiatan pameran khusus seni yang berbeda dari kegiatan lainnya. Pameran seni ini dilakukan dalam bentuk daring di kondisi saat itu mengalami masa pandemi COVID-19. Sehingga tantangan dan hambatan dalam komunikasi dan realisasi kegiatan dilakukan juga dalam bentuk daring. Tantangan yang dialami para peserta didik ini yaitu menyiapkan karya seni mereka sendiri dan juga menyiapkan kegiatan pameran seni itu sendiri. Di satu sisi, waktu yang dibutuhkan oleh para peserta didik jauh lebih banyak. Namun mereka tetap menjalaninya dengan senang. Bahkan waktu pengerjaan karya seni mereka bisa selesai kurang lebih rata-rata 8-12 minggu lamanya. Pameran seni ini menjadi ajang bagi mereka untuk mengasah dan menunjukkan hasil karya mereka di hadapan banyak orang.

Apalagi pameran seni yang dilaksanakan secara daring ini bisa diakses secara luas melalui jaringan internet sehingga penontonnya bisa berasal dari luar Indonesia. Seluruh peserta didik merasa antusias dan merasa seolah-olah menjadi “seniman” saat proses

pengerjaan sebuah karya. Seperti yang dialami salah satu peserta didik bernama Nissa Ardesya.

“Sangat senang, karena menurut saya puncak kebahagiaan seorang seniman itu ketika kita merasa puas dengan 90% hasil karya, dan karya tersebut dihargai oleh orang lain.”

Menurut Nissa, dalam pelaksanaannya tentu ada saja kendala yang dihadapi. Meski demikian tidak menurunkan semangatnya dalam mengaplikasikan sebuah karya dan menyiapkan kegiatan pameran seni rupa secara daring dengan maksimal. Komunikasi menjadi salah satu hal yang penting dalam hal kelancaran kegiatan pameran seni. Kegiatan proses pameran ini dilakukan dalam komunikasi melalui aplikasi Whatsapp dan Zoom.



Gambar 1. Proses Karya Peserta Didik dari Sketsa hingga mewarnai

Tidak jauh beda dengan Nissa, Keisha juga mengungkapkan rasa bangganya menjadi panitia dan juga peserta pameran seni rupa. Keisha juga menyiapkan sebuah karya. Dengan menjadi panitia, Keisha ingin menambah pengalaman dan keaktifan dalam kegiatan pameran. Sementara sebagai peserta, Keisha menuangkan bakat terpendamnya dalam mengaplikasikan sebuah karya seni dari hasil imajinasinya yang tertuang dalam cat acrylic, kuas, dan kanvas yang dikerjakan dalam waktu 2-3 minggu. Dalam proses pengerjaannya, tentu saja Keisha berkomunikasi aktif dengan guru seni rupanya. Mulai dari pembuatan konsep, sketsa hingga hasil akhir karya tersebut.

Antusiasme dalam membuat karya juga dirasakan para peserta didik lainnya yang tidak menjadi bagian dari panitia pameran seni rupa daring. Akram dan Almira, dua di antara peserta didik yang merasa bangga telah menyelesaikan karya mereka dan dapat dipajang atau dipamerkan di depan publik. Meski sempat merasa kesulitan dalam mengaplikasikan sebuah karyanya, namun keduanya dapat menyelesaikan karya seni secara tepat waktu. Proses pembuatan karya memang dirasakan cukup lama. Apalagi sistem penjelasan dan komunikasi secara daring dengan guru juga bagian hambatan dalam menerima informasi. Namun, dengan dipengaruhi perasaan senang dalam proses pembuatan karya, beberapa hambatan akhirnya bisa diselesaikan dengan lancar.

Kegiatan pameran seni rupa secara daring ini juga diharapkan bisa dilakukan secara rutin. Meski di satu sisi, pameran seni rupa secara langsung lebih dinilai efektif karena bisa melihat karya-karya peserta didik secara jelas daripada melalui daring. Di sisi lain, pameran daring dinilai para peserta didik memiliki kelebihan lebih seperti minimnya pengeluaran biaya gedung, biaya konsumsi, biaya alat-alat untuk pemasangan, dan lainnya serta pameran daring bisa dilihat dari jarak jauh atau internasional. Pameran seni rupa ini seharusnya bisa menjadi contoh dan semangat bagi para peserta didik atau adik kelas lainnya dalam menciptakan karya yang lebih baik lagi dari tahun ke tahun.

Upaya Peningkatan Pameran Seni Rupa Daring dengan Menggunakan Media Pembelajaran Arstep.com

Dalam merealisasikan sebuah kegiatan, tentu ada banyak kelebihan dan kekurangannya. Apalagi pameran seni rupa dilakukan secara daring mengalami proses yang cukup panjang selama 2 tahun karena adanya pandemi COVID-19. Dunia pendidikan dipaksa untuk segera menjalankan proses belajar mengajar secara daring. Pun dengan kegiatan-kegiatan yang rutin dilaksanakan salah satunya pameran seni rupa ini. Tidak mudah mengaplikasikan kegiatan praktik dalam proses daring. Biasanya guru seni rupa secara langsung mengajarkan praktik gambar dan kegiatan seni lainnya kepada peserta didik secara langsung dengan menggunakan media-media seni yang mendukung kegiatan itu, namun dalam daring, tentu upaya pemenuhan kegiatan praktik ini dua kali lebih sukar dari biasanya. Meski demikian, tentu proses pembelajaran secara praktik tidak bisa terhenti begitu saja. Adanya keterbatasan komunikasi tentu dialami apalagi saat masa pandemi tersebut, negara memberlakukan aturan *social distancing* yang mempengaruhi persiapan pameran. Pada akhirnya kegiatan dilakukan secara virtual.



Gambar 2. Foto Tampilan Ruang Pameran Virtual di Arstep.com

Dengan beberapa upaya yang dilakukan, pameran seni rupa secara daring dapat dilaksanakan dengan beberapa saran dan kritik membangun seperti membuat tim *support* dari panitia internal sekolah minimal 5 orang guru dengan melibatkan yayasan untuk pendanaan dan *support* IT / teknologi, melibatkan Jamiyyah (Komite) dan orang tua peserta didik untuk pengerahan pengunjung virtual, membuat kegiatan belajar sekolah berfokus dan berpusat pada pameran seni rupa, serta mengerahkan kekuatan sosial media pada saat persiapan, pelaksanaan dan pasca kegiatan (evaluasi dan *review* serta *uploading* sosmed). Dalam proses berkarya, tentu tidak semua peserta didik dengan mudah menghasilkan sebuah karya. Setiap peserta didik memiliki masing-masing minat dan perhatian serta potensi diri. Peneliti berusaha mengembangkan potensi dan minat para peserta didik tersebut ke dalam sebuah karya. Tentu ada hambatan yang diterima peneliti sebagai guru seni rupa dalam memberikan pengertian dan pemahaman seni rupa terhadap peserta didik. Untuk peserta didik yang kesulitan dalam menghasilkan karyanya, makan akan dibantu dengan memberikan beberapa alternatif karya yang akan mereka buat seperti:

1. Memberikan pilihan karya kepada peserta didik apa yang akan mereka buat, apakah membuat karya dua dimensi, tiga dimensi atau kerajinan.
2. Memberikan contoh karya-karya dari pameran angkatan sebelumnya atau dari internet yang diharapkan dapat memberikan stimulus dalam berkarya.
3. Memberikan rasa percaya diri kepada peserta didik akan pilihan karya yang akan dibuat, meyakinkan bahwa karya yang peserta didik pilih adalah karya yang tepat dengan memberikan gambaran tentang proses pembuatan karya dan hasilnya.
4. Mempersiapkan proses berkarya yang paling mudah untuk dilakukan peserta didik.
5. Melakukan pendampingan kepada peserta didik dalam melakukan proses berkarya di luar jam pelajaran, baik di sekolah maupun dengan daring.

Dalam pembuatan karya seni peserta didik memang tidak bisa semua murni dari ide sendiri. Namun dengan berkembangnya internet dan karya visual yang mudah diakses, contohnya Pinterest, akan memudahkan untuk peserta didik dalam mencari ide. Meski sebenarnya orisinalitas terhadap pembuatan karya tetap merupakan hal penting yang tidak bisa ditinggalkan. Untuk menjaga orisinalitas karya-karya yang dibuat, peneliti memberikan ketentuan yang harus dipahami oleh peserta didik yaitu:

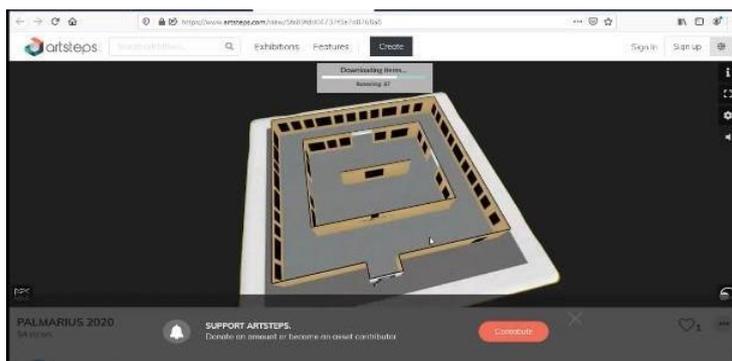
1. Tidak direkomendasikan membuat karya lukis berbentuk siluet, hal ini dikarenakan ruang kreativitas anak-anak dalam membuat bentuk dan warna akan terbatas.
2. Logo atau lambang tidak dibuat ulang.
3. Tidak mencantumkan Merk atau brand sebuah produk apapun.
4. Tidak membuat karya dalam bentuk aliran abstrak.
5. Tidak diizinkan menjiplak karya orang lain.

Pameran seni rupa ini tetap harus dilakukan karena memiliki manfaat yang besar terhadap peserta didik dan tentunya sekolah. Pameran seni rupa merupakan wadah peserta didik dalam berekspressi, belajar berorganisasi, belajar mengelola sebuah acara, berkomunikasi dengan baik, saling menghormati, memberikan motivasi buat teman temannya sendiri, saling berbagi, melatih percaya diri, belajar menuangkan ide ide dalam sebuah karya, belajar bekerja melalui proses yang panjang dan banyak lagi. Melalui pameran seni rupa daring, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan baik, karena mereka adalah gen Z yang hidupnya akan selalu berhubungan dengan perkembangan teknologi. Dalam pelaksanaan pameran seni rupa dibutuhkan sebuah konsep dan perencanaan untuk mendapatkan hasil yang baik dan sesuai tujuan yang akan dicapai dalam pendidikan.



Gambar 3. Poster Temarik Pameran Seni Rupa Daring Tahun 2020 dan 2021

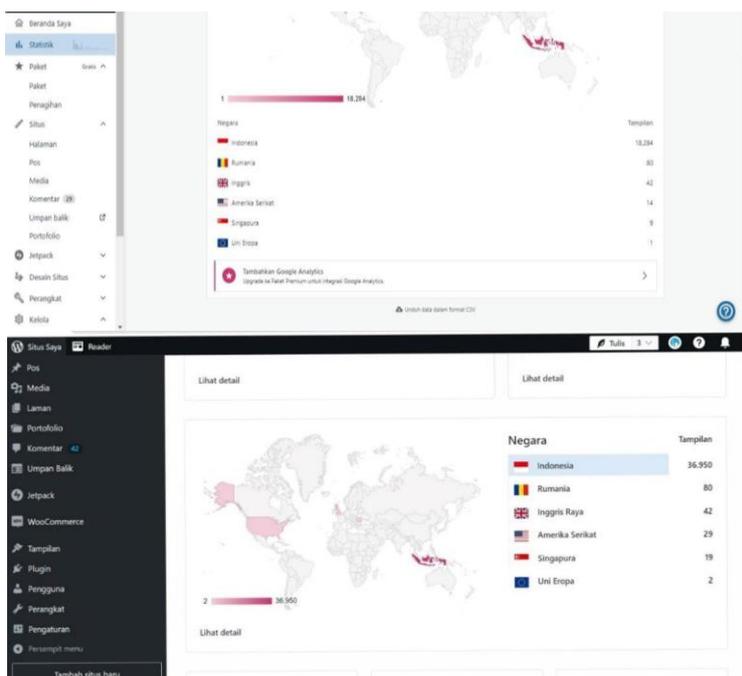
Pada pembukaan Pameran Seni diawali dengan terlebih dahulu seluruh peserta dan para undangan masuk ke dalam aplikasi Zoom Meeting sebagai bagian dari proses pembukaan kegiatan pameran seni rupa daring.



Gambar 4. Denah Pameran Seni Rupa Daring di Artstep.com

Pelaksanaan dan Implementasi IPTEK dalam Pameran Seni Rupa Daring

Pelaksanaan pameran merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dibuat. Kegiatan ini dapat berjalan lancar bila semua unsur panitia terlibat langsung dalam melakukan kerjasama dan saling membantu. Agar tidak terjadi berbagai kemungkinan negatif, maka sebelum pelaksanaan pameran, panitia yang dipimpin oleh guru seni rupa, dewan Pembina dan penanggung jawab, ketua panitia dan tim melakukan cek terakhir mengenai kesiapan pelaksanaan pameran tersebut. Pelaksanaan pameran di sekolah biasanya dimulai dengan kegiatan pembukaan pameran yang ditandai dengan kata sambutan dari ketua panitia pelaksana, pembimbing, serta acara sambutan sekaligus pembukaan pameran oleh Kepala Sekolah atau yang mewakilinya. Kegiatan dalam pameran seni rupa daring pun, dimulai dengan susunan acara yang mirip dengan tatap muka. Hanya saja dilakukan dalam ruang virtual seperti menggunakan zoom meeting. Pameran yang sedianya ditampilkan di website Arstep.com ini membuka luas pengunjung dari manapun. Pengunjung diarahkan untuk mendaftar dan mengisi buku tamu visual yang ada. Pengunjung juga bisa memilih dari blok virtual mana yang pertama mereka akan kunjungi. Dalam pameran seni rupa daring ini, pengunjung seolah-olah memang berada di ruang pameran secara nyata dengan hanya menggeser kursor.



Gambar 5. Daftar Pengunjung Pameran Seni Rupa Daring di Buku Tamu

Pameran virtual adalah kumpulan replika digital dari peristiwa atau objek nyata yang dikembangkan dengan bantuan alat multimedia dan *virtual reality* yang menghasilkan lingkungan simulasi di komputer, dan disampaikan melalui web sehingga pengguna akan mendapatkan kepuasan yang sama seperti yang dilihat atau digunakan. Perbedaan antara pameran *online* dan virtual sangat tipis. Semua pameran virtual adalah pameran *online* tetapi tidak sebaliknya. Biasanya semua pameran virtual akan menyediakan simulasi lingkungan nyata menggunakan alat realitas virtual yang sedikit lebih sulit, mahal dan memakan waktu untuk mengembangkannya daripada pameran *online* sederhana. Tidak seperti pameran tradisional, pameran ini dapat dilihat tanpa biaya, dengan kenyamanan dan zona waktu sendiri (Khoon and Ramaiah, 2008).

Dari pengertian di atas, pelaksanaan pameran seni rupa daring tentu dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Peran Iptek dalam hal pembelajaran juga merupakan hal yang penting yang menjadi bagian dalam implementasi PjBL itu sendiri. Tentu dalam penggunaan teknologi mengalami beberapa kelebihan dan kekurangannya. Dalam prosesnya, kegiatan pameran seni rupa daring ini juga hampir sama persiapannya dengan pameran seni rupa secara langsung, yang membedakan adalah wadah dari pameran seni rupa itu.

Kegiatan pameran seni rupa ini merupakan kegiatan tersistem sesuai kurikulum dan mengikuti aturan yang ada di SMPI Al Azhar 12 Rawamangun. Kegiatan yang dimulai dengan mengajukan proposal, juga tentunya akan diakhiri dengan laporan kegiatan dan *monitoring* evaluasi. Laporan kegiatan pameran dibuat oleh panitia pameran sebagai pertanggungjawaban atas pelaksanaan pameran yang dibimbing oleh guru seni rupa. Laporan ini kemudian ditunjukkan kepada Kepala Sekolah sebagai pihak yang menyelenggarakan kegiatan ini dan kepada pihak yayasan.

KESIMPULAN

Pameran seni rupa daring terbukti efektif sebagai bentuk pameran seni rupa alternatif yang diselenggarakan dengan teknologi yang dapat memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkreasi, bersosialisasi dalam mencapai penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik dengan kualitas yang baik. Penggunaan teknologi yang dekat peserta didik memberikan kesempatan untuk menggali sekaligus pemahaman bagaimana sebuah teknologi dapat memberikan kemudahan dan kesempatan untuk berekspressi melalui karya-karya seni yang diciptakan. Peserta didik mendapatkan pengalaman pertamanya menyelenggarakan sebuah pameran seni yang berbeda dengan pameran seni sebelumnya. Penyelenggaraan yang diadakan secara daring mempunyai cakupan yang luas serta mempunyai jangka waktu yang lama karena tidak adanya keterbatasan waktu kunjungan. Apresiasi karya oleh pengunjung yang tidak dibatasi dari lingkungan manapun, akan membuat kepuasan bagi peserta didik bahwasannya proses pembelajaran selama ini yang diikuti, menghasilkan produk yaitu sebuah karya seni yang ikut menjadi bagian dari karya-karya peserta didik lainnya yang tampil dalam pameran daring.

REFERENSI

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020* (hal. 298-303). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Chang, H. (2008). *Autoethnography as Method*. Walnut Creek: Left Coast Press.
- Heldin Sitio, S. P. (2020). *Seni Budaya (Seni Rupa) Paket C Setara SMA/MA Kelas XII* (D. S. D. S. Sudarto & M. P. Dra. Maria Listiyanti; Dra. Suci Paresti, M.Pd.; Apriyanti Wulandari (eds.); 1st ed.). Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus–Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Khoon, L. C., & Ramaiah, C. K. (2008). An Overview of Online Exhibitions. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 28(4), 7–21. <https://doi.org/10.14429/djlit.28.4.193>
- Mardi. (2021). Pameran Seni Siswa Di Era Modern Sebagai Upaya Menggali Potensi Kreasi Bangsa. *Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(5), 543-548.
- Marni, Y., Desyandri, & Mayar, F. (2023). Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar: Strategi Dan Praktek Terbaik. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 2658-2667.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123-133.
- Suandani, I. (2014). *Project based learning dalam pembelajaransen seni tari untuk mengembangkan kretaivitas siswa kelas x SMA Negeri 1 kota Sukabumi* (Issue 1201260).
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.24821/jtks.v7i2.5239>
- Tawa, A. T. (2022). Aplikasi Zoom Meeting Pada Pembelajaran Secara Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19. *VOCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 268-276.