

STUDI FENOMENOLOGI PENGALAMAN GURU DALAM MENINTEGRASIKAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH MENENGAH SUMATERA SELATAN

Yuri Christiani ¹, Risa Miranda ² & Harry Prasetyo ³

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: christianiyuri@unp.ac.id

Submitted: 2025-08-28

Accepted: 2025-09-01

Published: 2025-09-01

DOI: 10.24036/stjae.v14i1.135742

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan dan memahami pengalaman guru dalam mengintegrasikan teknologi digital pada pembelajaran seni rupa di sekolah menengah di Sumatera Selatan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yang berfokus pada pemaknaan subjektivitas guru terhadap pengalaman mereka pada proses digitalisasi pembelajaran seni rupa. Subjek penelitian terdiri dari sepuluh guru seni rupa dari berbagai sekolah menengah, baik negeri maupun swasta, yang berada di berbagai wilayah perkotaan dan pedesaan di Sumatera Selatan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur, dokumentasi, dan observasi nonpartisipatif. Proses analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, identifikasi tema, dan interpretasi makna esensial berdasarkan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mengalami dinamika dalam proses integrasi teknologi digital, termasuk antusiasme terhadap media baru, tantangan keterbatasan infrastruktur, serta proses adaptasi dalam pendekatan pedagogis. Guru di wilayah perkotaan cenderung memiliki akses lebih luas terhadap perangkat dan platform digital, sementara guru di wilayah pedesaan menunjukkan kreatifitas dalam memanfaatkan sumber daya terbatas. Studi ini menyimpulkan bahwa guru seni rupa di sekolah menengah di Sumatera Selatan memiliki pemaknaan tentang integrasi teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa dalam empat tema besar. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan pelatihan guru, kebijakan pendidikan, dan inovasi kurikulum di era digital.

Kata kunci : *pengalaman guru, teknologi digital, pembelajaran seni rupa, studi fenomenologi*

Pendahuluan

Transformasi teknologi digital yang masuk dalam sektor pendidikan mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar. Dimulai dari pandemi COVID -19 yang mulai melanda pada tahun 2020 memaksa system pendidikan Indonesia untuk berpindah secara cepat dari model pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring. Bagi guru seni rupa, hal ini menimbulkan tantangan eksistensial, karena metode ajar yang selama ini mengandalkan praktik langsung dan interaksi visual, harus beradaptasi secara cepat ke dalam bentuk digital. Hasil penelitian Deri (2023) menunjukkan relokasi proses pembelajaran selama pandemi, teknologi digital memiliki peran penting dalam pembelajaran agar tetap berlangsung dengan tujuan pendidikan yang maksimal. Pada moment tersebut, teknologi digital masuk lebih massif kedalam ruang lingkup pendidikan, mengubah bagaimana proses belajar mengajar berlangsung.

Namun demikian, adopsi teknologi dalam pembelajaran seni tidak terjadi secara merata. Guru sebagai pelaku utama dalam kelas sering menghadapi tantangan berupa keterbatasan perangkat, literasi digital, dan kurangnya pelatihan pedagogis berbasis teknologi. Penelitian oleh Nashrullah (2025) menunjukkan adanya perbedaan kesiapan guru di perkotaan dan pedesaan dalam menghadapi transformasi digital, di mana guru di daerah perkotaan relatif lebih terbiasa dengan teknologi, sedangkan guru di daerah pedesaan masih terbatas oleh akses infrastruktur. Menurut Hendrik (2024) juga mengungkapkan bahwa konteks geografis dan jenis sekolah (negeri atau swasta) turut memengaruhi kesiapan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis TIK. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan struktural dan pedagogis yang perlu digali secara mendalam, terutama dalam konteks lokal. Kondisi sekolah menengah di Sumatera Selatan merupakan cerminan tran nasional ini, terlebih kesenjangan digital yang tidak hanya mengenai akses fisik, tetapi juga mencakup kemampuan teknologi, tingkat pendapatan, tingkat partisipasi dan kualitas interaksi social dalam proses pembelajaran.

Memasuki era pasca-pandemi, tren digitalisasi dalam pendidikan tidak hanya berlanjut, tetapi juga berkembang. Saat ini, dunia pendidikan sedang menyaksikan gelombang baru berupa integrasi teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) ke dalam praktik pembelajaran. Implementasi teknologi AI di bidang pendidikan mempermudah para pendidik dalam berbagai urusan terutama dalam bidang administratif seperti menentukan nilai akhir berdasarkan bobot dan penilaian, menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, serta mempermudah tugas guru dan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar (Zahra, 2023). Meskipun AI menghadirkan peluang besar untuk mempersonalisasi pembelajaran dan meningkatkan efisiensi guru, muncul pula tantangan etika, keaslian karya, dan kesiapan guru dalam memanfaatkannya secara bijak. Integrasi teknologi digital dalam Pendidikan seni telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Christiani, 2025).

Fenomena ini menunjukkan bahwa perubahan paradigma dalam pembelajaran seni rupa bukan hanya bersifat teknis, tetapi juga kultural dan pedagogis. Guru tidak lagi hanya sebagai penyampai informasi, tetapi bertransformasi menjadi fasilitator yang mengelola ekosistem belajar yang bersifat digital, kolaboratif, dan adaptif. Namun, masih sedikit kajian yang secara mendalam menyoroti bagaimana guru seni rupa secara personal mengalami proses transisi ini dari keterkejutan awal saat pandemi, adaptasi teknologi, hingga refleksi terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman guru dalam mengintegrasikan teknologi digital termasuk tren AI ke dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah menengah di Sumatera Selatan. Dengan menggunakan pendekatan fenomenologi, penelitian ini berupaya menggali makna subjektif di balik pengalaman-pengalaman tersebut, serta mengungkap dinamika antara konteks lokal, tantangan infrastruktur, dan adaptasi profesional guru dalam menghadapi transformasi digital yang terus berkembang.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk menggali secara mendalam pengalaman subjektif guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa. Pendekatan fenomenologi dipilih untuk menggali makna subjektif dan reflektif personal guru terhadap pengalaman mereka dalam praktik pedagogis yang melibatkan teknologi digital. Partisipasi dalam penelitian ini adalah sepuluh guru seni rupa yang mengajar diberbagai sekolah menengah di Sumatera Selatan. Teknik pemilihan partisipan menggunakan purposive sampling, dengan mempertimbangkan variasi latar belakang lokasi sekolah (perkotaan dan pedesaan), status sekolah (negeri dan swasta), serta tingkat adopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Kriteria inklusif mencakup guru yang memiliki pengalaman mengajar minimal lima tahun dan telah aktif mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran seni rupa.

Penelitian ini bersifat deskriptif-eksploratif, dengan orientasi untuk menggambarkan esensi pengalaman partisipan berdasarkan sudut pandang mereka sendiri. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang melakukan pengumpulan data, interpretasi, dan refleksi secara berkelanjutan. Keberpihakan pada pengalaman autentik partisipan dijaga melalui proses bracketing, yaitu menanggukkan asumsi dan bias peneliti agar makna yang muncul berasal murni dari partisipan.

Seluruh data wawancara yang telah dikumpulkan dari partisipan ditranskrip secara verbatim, yaitu ditulis kembali kata demi kata sesuai dengan apa yang diucapkan oleh narasumber tanpa perubahan redaksional. Transkripsi dilakukan segera setelah sesi wawancara selesai guna menjaga keakuratan konten dan konteks percakapan.

Proses analisis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis tematik dalam kerangka fenomenologis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menginterpretasi tema-

tema esensial dari pengalaman yang diungkapkan oleh para guru. Analisis diawali dengan pembacaan berulang terhadap transkrip untuk memperoleh pemahaman menyeluruh atas keseluruhan narasi. Selanjutnya, peneliti melakukan open coding (pengkodean terbuka) untuk menandai bagian-bagian penting dalam teks yang berkaitan dengan pengalaman integrasi teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa. Kode-kode tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam kategori tematik yang menggambarkan pola-pola makna yang berulang di antara partisipan. Proses ini dilakukan secara iteratif, dengan mempertimbangkan konteks ucapan dan keterkaitan antartema. Dalam pendekatan fenomenologi, peneliti juga melakukan reduksi fenomenologis, yaitu menanggalkan asumsi pribadi dan fokus pada pemaknaan pengalaman sebagaimana disampaikan oleh partisipan. Tahap ini menghasilkan tema-tema esensial yang dianggap mewakili struktur makna bersama dari pengalaman para guru.

Untuk menjaga integritas interpretasi, peneliti melakukan triangulasi intra-data, membandingkan antar sumber wawancara dan dokumen pendukung, serta melibatkan partisipan dalam proses *member checking* untuk mengonfirmasi apakah interpretasi yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan maksud mereka. Hasil analisis ini akhirnya disusun dalam bentuk naratif yang merefleksikan kedalaman dan kompleksitas pengalaman guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran Seni Rupa.

Hasil

Analisis fenomenologis terhadap sepuluh partisipan penelitian menghasilkan empat tema utama yang merepresentasikan pengalaman guru Seni Rupa dalam mengintegrasikan teknologi digital pada pembelajaran di sekolah menengah Sumatera Selatan.

Pemicu Integrasi Teknologi

Analisis wawancara menunjukkan bahwa guru Seni Rupa memiliki pengalaman yang beragam dalam memulai integrasi teknologi digital ke dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman guru dalam mengintegrasikan teknologi digital tidak dapat dilepaskan dari pengaruh pandemi Covid-19. Sebagian besar partisipan menyatakan bahwa masa pandemi menjadi titik balik dalam praktik pembelajaran, di mana mereka dituntut untuk menggunakan berbagai media digital guna memastikan proses belajar tetap berlangsung. Bagi banyak guru, pandemi menjadi *trigger* pertama untuk menjelajahi aplikasi baru, meskipun sebelumnya mereka belum terbiasa menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran seni rupa. Sebagian partisipan mengaitkan pengalaman awal mereka dengan keikutsertaan dalam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang menuntut penguasaan media digital dalam praktik pembelajaran. Bagi mereka, PPG menjadi momentum untuk mengeksplorasi aplikasi-

aplikasi baru, seperti AI, Canva dan PowerPoint yang kemudian digunakan secara berkelanjutan dalam mengajar.

Sementara itu, guru lain memulai integrasi teknologi karena inisiatif pribadi atau dorongan lingkungan sekolah. Beberapa guru menyatakan kebutuhan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa menjadi alasan utama mereka mengadopsi media digital.

"Sejak pandemi, mau tidak mau harus pakai teknologi. Dari situ saya mulai belajar Canva dan YouTube untuk mengajar." (G2)

"Saya mulai pakai Canva dan PPT itu sejak ikut PPG, waktu itu memang harus membuat media digital." (G3)

"Kalau saya, karena kondisi sekolah dan ingin lebih menarik perhatian siswa, saya coba belajar sendiri dari internet." (G4)

Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi digital di kelas seni rupa bukanlah proses yang berlangsung secara alami, melainkan dipicu oleh kondisi eksternal yang memaksa guru untuk beradaptasi. Pandemi Covid-19 menjadi salah satu faktor yang sangat menentukan, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai studi Hermansyah (2022) bahwa pandemi mempercepat digitalisasi pendidikan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Guru seni rupa yang sebelumnya cenderung mengandalkan media konvensional dipaksa untuk mencari alternatif agar tetap dapat menjangkau siswa melalui platform daring maupun media digital sederhana.

Selain pandemi, keterlibatan dalam PPG juga terbukti memberi pengaruh signifikan. Hal ini sejalan dengan Warta (2024) yang menemukan bahwa program pelatihan guru memiliki dampak langsung terhadap peningkatan literasi digital guru, terutama dalam penyusunan perangkat pembelajaran berbasis teknologi.

Di luar faktor formal, motivasi intrinsik guru juga menjadi motor penting dalam mengintegrasikan teknologi. Guru yang memiliki orientasi pada pembaruan pedagogis menunjukkan inisiatif untuk belajar mandiri melalui sumber-sumber digital. Fenomena ini sejalan dengan *self-directed learning theory* (Knowles, 1975) yang menekankan pentingnya kemandirian belajar dalam menghadapi perubahan lingkungan. Hal ini memperlihatkan adanya kombinasi antara faktor eksternal (kebijakan atau program formal) dan faktor internal (motivasi individu) sebagai pemicu utama integrasi teknologi digital di kelas seni rupa.

Ragam Media Digital yang Digunakan

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru Seni Rupa memanfaatkan berbagai media digital untuk mendukung proses pembelajaran seperti PowerPoint dan Canva, terutama untuk menampilkan materi visual secara lebih menarik dan sistematis. Beberapa guru juga mulai memanfaatkan YouTube dan Pinterest sebagai sumber referensi dan media demonstrasi, khususnya untuk menayangkan proses pembuatan karya seni yang sulit diperlihatkan secara langsung di kelas. Selain itu, beberapa guru mulai mengeksplorasi aplikasi yang lebih interaktif dan kreatif, seperti CapCut untuk pengeditan video

pembelajaran dan Kahoot serta Quizziz untuk menciptakan kuis interaktif sebagai bentuk evaluasi.

Pemilihan media ini tidak terlepas dari kenyamanan guru terhadap aplikasi tertentu serta keterjangkauan fasilitas. Pandemi Covid-19 turut berperan dalam memperluas ragam media yang digunakan. Ketika pembelajaran tatap muka terbatas, guru terdorong untuk menggunakan platform daring dan media digital yang dapat diakses dari rumah, misalnya video YouTube atau materi berbasis Canva melalui pembelajaran daring dengan platform Whatsapp, Zoom dan GoogleMeet. Hal ini membuat guru lebih terbiasa dengan aplikasi digital dan sebagian besar tetap melanjutkan pasca-pandemi.

"Saya pakai Canva buat materi visual, dan YouTube kalau ingin menayangkan proses pembuatan karya seni." (G9)

"Kadang saya edit video pakai CapCut supaya siswa bisa belajar dari video saya." (G3)

"Kalau untuk evaluasi, saya pernah coba Kahoot supaya lebih interaktif." (G4)

Ragam media digital yang dipilih guru memperlihatkan adanya fleksibilitas pedagogis sekaligus keterbatasan dalam inovasi. Guru cenderung mengandalkan aplikasi populer yang sederhana, mudah diakses, dan tidak memerlukan perangkat canggih. Hal ini sejalan dengan penelitian Darpindo (2024), yang menemukan bahwa guru seni lebih memilih media visual berbasis desain sederhana seperti Canva karena selaras dengan karakteristik mata pelajaran seni rupa yang menekankan aspek estetika.

Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran mendukung teori *multimedia learning* dari Mayer (2009), yang menekankan bahwa kombinasi teks, gambar, dan video dapat memperkuat pemahaman konsep melalui saluran visual dan auditori. Bagi siswa seni rupa, demonstrasi proses berkarya melalui video dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih otentik dibandingkan penjelasan verbal semata.

Pandemi Covid-19 menjadi faktor pendorong yang mempercepat penggunaan aplikasi ini secara lebih luas. Sebagaimana dicatat oleh Dhawan (2020), pandemi mendorong guru di seluruh dunia untuk mengeksplorasi platform digital sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, pandemi membuat guru Seni Rupa semakin terbiasa dengan media visual digital, yang kemudian diadaptasi kembali saat pembelajaran tatap muka.

Namun demikian, keterbatasan infrastruktur dan literasi digital guru masih membatasi eksplorasi aplikasi yang lebih kompleks atau inovatif. Sebagian besar guru tetap berada pada media digital dasar (PPT, Canva, YouTube), dan hanya sebagian kecil yang mencoba aplikasi kreatif seperti CapCut atau Kahoot. Hal ini memperlihatkan adanya jurang digital antara guru yang mampu beradaptasi lebih cepat dengan teknologi baru dan guru yang hanya menggunakan media digital minimal. Ragam media digital yang digunakan guru Seni Rupa dipengaruhi oleh kebutuhan pedagogis, kenyamanan pribadi, ketersediaan infrastruktur, dan pengalaman adaptasi selama pandemi. Hal ini mengimplikasikan pentingnya pelatihan lanjutan yang tidak hanya memperkenalkan aplikasi dasar, tetapi juga mendorong eksplorasi media kreatif yang lebih luas dalam pembelajaran seni rupa.

Pelatihan dapat difasilitasi sekolah maupun kemauan mandiri yang mendorong untuk dapat meningkatkan kompetensi dasar penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Tantangan Struktural dalam Integrasi Teknologi Digital

Guru Seni Rupa menghadapi tantangan yang kompleks dalam mengintegrasikan teknologi digital, yang muncul tidak hanya dari keterbatasan infrastruktur dan minimnya dukungan sekolah, tetapi juga dari perbedaan konteks sekolah. Hambatan infrastruktur yang paling nyata adalah keterbatasan perangkat (proyektor/LCD yang harus dipakai bergantian), akses internet yang tidak stabil, serta ketersediaan listrik yang tidak selalu terjamin, terutama di sekolah pedesaan. Kebijakan sekolah tertentu yang melarang siswa membawa gawai juga membatasi ruang eksplorasi digital.

Selain itu, dukungan kelembagaan masih sangat minim. Guru menyebutkan bahwa pelatihan formal untuk pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa jarang tersedia, sementara MGMP Seni Rupa dipersepsikan pasif sehingga guru lebih banyak belajar secara mandiri.

Kondisi ini semakin dipertegas oleh perbedaan konteks sekolah. Guru di sekolah perkotaan dan swasta memiliki akses yang relatif lebih baik terhadap fasilitas dan jaringan, namun menghadapi ekspektasi yang lebih tinggi dari pihak sekolah maupun orang tua. Sementara itu, guru di sekolah pedesaan harus mengandalkan strategi improvisasi, seperti menyiapkan materi offline atau memanfaatkan perangkat pribadi.

"Di sekolah saya hanya ada satu proyektor, jadi harus gantian." (G10)

"Kalau sinyal hilang, saya pakai file offline." (G5)

"Sekolah swasta menuntut media digital yang lengkap, jadi harus lebih siap." (G8)

Hasil wawancara memperlihatkan bahwa integrasi teknologi digital sangat dipengaruhi oleh kondisi eksternal yang tidak merata. Temuan ini sejalan dengan laporan UNESCO (2020), yang menyoroti *digital divide* sebagai hambatan utama dalam pemerataan pendidikan berbasis teknologi di negara berkembang.

Di satu sisi, guru di perkotaan dan sekolah swasta memiliki akses yang lebih baik, tetapi menghadapi tekanan profesional untuk berinovasi dan menghasilkan pembelajaran kreatif berbasis digital. Di sisi lain, guru di pedesaan menghadapi keterbatasan teknis dan kelembagaan, sehingga integrasi teknologi lebih dipahami sebagai bentuk improvisasi kreatif. Hal ini konsisten dengan penelitian Mawaddah (2025), yang menemukan bahwa guru di wilayah pedesaan cenderung mengembangkan strategi adaptif berbasis sumber daya terbatas. Kurangnya dukungan pelatihan formal dan lemahnya forum profesional (seperti MGMP Seni Rupa) juga memperlihatkan adanya gap kelembagaan.

Dalam perspektif fenomenologi, pengalaman guru menghadapi kesenjangan ini membentuk dua makna penting: Bagi guru perkotaan, teknologi dimaknai sebagai tuntutan profesionalisme dan sarana pemenuhan ekspektasi eksternal. Bagi

guru pedesaan, teknologi dimaknai sebagai ruang improvisasi, di mana keterbatasan menjadi pemicu kreativitas dalam merancang pembelajaran.

Dengan demikian, integrasi teknologi digital tidak dapat dilepaskan dari tantangan struktural dan kesenjangan kontekstual. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan perlu bersifat diferensial: memperkuat infrastruktur di daerah pedesaan, menyediakan pelatihan berkelanjutan untuk guru seni, serta mengaktifkan kembali komunitas profesional sebagai ruang kolaborasi dan berbagi solusi.

Harapan Guru

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru Seni Rupa memiliki berbagai harapan terkait pengembangan integrasi teknologi digital dalam pembelajaran. Mayoritas guru menekankan perlunya peningkatan fasilitas di sekolah, seperti ketersediaan proyektor, jaringan internet yang stabil, dan perangkat pendukung lainnya. Mereka juga mengharapkan adanya pelatihan formal dan berkelanjutan yang difokuskan pada pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran seni rupa, bukan hanya mata pelajaran umum atau sains.

Selain itu, guru menginginkan adanya dukungan kebijakan yang lebih berpihak pada mata pelajaran seni, yang selama ini dipandang kurang prioritas. Mereka berharap pemerintah daerah maupun pusat memberi perhatian lebih dalam menyediakan sarana, pelatihan, dan kesempatan pengembangan profesional bagi guru seni rupa. Beberapa guru juga menekankan pentingnya penguatan forum MGMP Seni Rupa agar lebih aktif sebagai ruang berbagi praktik baik dan inovasi teknologi dalam pembelajaran seni.

"Kami butuh pelatihan khusus seni rupa, jangan hanya pelajaran umum saja." (G9)

"Fasilitas harus ditambah, minimal internet dan proyektor memadai." (G5)

"MGMP sekarang pasif, kalau bisa dihidupkan lagi supaya kami bisa belajar bersama." (G7)

Harapan yang diungkapkan guru memperlihatkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi digital tidak hanya ditentukan oleh inisiatif individu, tetapi juga memerlukan dukungan sistemik dari sekolah, pemerintah, dan komunitas profesional. Hal ini konsisten dengan penelitian Daryanti, (2022), yang menekankan pentingnya program pelatihan berbasis TIK yang spesifik untuk guru seni, agar mereka dapat memanfaatkan teknologi sesuai dengan karakteristik pembelajaran kreatif.

Kebutuhan akan peningkatan fasilitas dan jaringan internet juga menegaskan kembali adanya kesenjangan infrastruktur yang menjadi penghambat utama digitalisasi pendidikan di Indonesia, sebagaimana disoroti dalam laporan UNESCO (2020). Guru menyadari bahwa tanpa dukungan perangkat dan akses memadai, penggunaan teknologi digital hanya akan berjalan secara terbatas dan bergantung pada kreativitas individu semata. Harapan agar MGMP Seni Rupa dihidupkan kembali sejalan dengan gagasan *community of practice* (Wenger, 1998), bahwa pengembangan profesional guru akan lebih efektif jika dilakukan melalui interaksi dan berbagi pengalaman dalam

komunitas sejawat. Dengan adanya forum aktif, guru seni rupa dapat saling mendukung dalam menemukan solusi atas keterbatasan infrastruktur dan mengembangkan inovasi pedagogis berbasis teknologi. Dari perspektif fenomenologi, harapan guru ini menunjukkan bahwa mereka memaknai integrasi teknologi bukan sekadar tuntutan eksternal, melainkan juga sebagai peluang untuk memperkaya pembelajaran seni rupa. Guru memandang bahwa dukungan sistemik akan memberi ruang lebih luas bagi mereka untuk berkreasi, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memastikan bahwa mata pelajaran seni tidak tertinggal dalam arus digitalisasi pendidikan. Integrasi teknologi digital di kelas seni rupa sangat bergantung pada kombinasi antara dukungan struktural, pelatihan berkelanjutan, dan penguatan komunitas profesional guru seni.

Simpulan

Penelitian ini mengungkap dinamika pengalaman guru Seni Rupa di sekolah menengah Sumatera Selatan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran seni rupa. Dari analisis terhadap sepuluh partisipan, ditemukan empat tema utama:

1. Pemicu Integrasi Teknologi. Pandemi COVID-19 menjadi pemicu utama percepatan adopsi teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa. Keikutsertaan dalam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) juga menjadi pemicu serta menuntut penguasaan media digital dalam praktik pembelajaran. Integrasi teknologi juga hadir karena inisiatif pribadi atau dorongan lingkungan sekolah
2. Ragam Media Digital yang Digunakan. Guru memanfaatkan berbagai media digital, mulai dari platform komunikasi daring, aplikasi desain grafis sederhana seperti Canva, hingga perangkat multimedia interaktif. Pemilihan media umumnya didasarkan pada kemudahan penggunaan, ketersediaan perangkat, serta kesesuaiannya dengan karakteristik pembelajaran seni rupa yang menekankan visualisasi dan kreativitas.
3. Tantangan Struktural dalam Integrasi Teknologi Digital. Keterbatasan infrastruktur seperti akses internet yang tidak merata, minimnya fasilitas sekolah, dan kurangnya program pelatihan khusus bagi guru seni menjadi hambatan signifikan. Tantangan ini lebih terasa di sekolah pedesaan, di mana guru sering harus mengandalkan strategi adaptif berbasis sumber daya local.
4. Harapan Guru. Para guru mengungkapkan harapan akan adanya dukungan berkelanjutan berupa peningkatan infrastruktur, program pelatihan berbasis TIK yang lebih relevan dengan konteks pembelajaran seni, serta kurikulum yang lebih terbuka terhadap eksplorasi digital. Guru memaknai integrasi teknologi bukan sekadar sebagai tuntutan, melainkan peluang untuk memperkaya praktik kreatif dan meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran seni rupa dipengaruhi oleh konteks sosial, struktural, dan kultural. Temuan ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan kebijakan pendidikan, khususnya dalam menyediakan dukungan yang lebih inklusif bagi guru seni rupa di berbagai kondisi sekolah menengah di Sumatera Selatan.

Referensi

- Christiani, Y., Miranda, R., & Prasetyo, H. (2024). Pendidikan seni rupa dan teknologi: Studi literatur tentang integrasi pembelajaran seni rupa digital. *Serupa: The Journal of Art Education*, 13(4), 458–464. <https://doi.org/10.24036/stjae.v13i4.134868>
- Darpindo, W., & Yahya, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Kelas X Berbasis Flipbook di SMA Adabiah 1 Padang. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(4), 15-28.
- Daryanti, F., Habsary, D., Wedhaningsih, S., & Bulan, I. (2022). Pemanfaatan E-Learning Platform Bagi Guru Seni Budaya. *Jurnal pengabdian pendidikan seni pertunjukan*, 1(01), 1-8.
- Deri Wanto, M. F. K. (2023). TEKNOLOGI PENDIDIKAN PASCA COVID-19. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(2), 439–459. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i2.1007>
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22.
- Hendrik Dewantara, S. E. (2024). *Membangun masa depan pendidikan: Inovasi dan tantangan dalam sertifikasi guru di Indonesia*. PT Indonesia Delapan Kreasi Nusa.
- Hermawansyah, H. (2021). Manajemen lembaga pendidikan sekolah berbasis digitalisasi di era COVID-19. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 27-46.
- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning* (Vol. 291). New York: association press.
- Mawaddah, N., Dewi, N., Rifai, M., & Ronoatmojo, M. A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Akses Pendidikan di Daerah Terpencil. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(2), 1399-1408.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Nashrullah, M., Rahman, S., Majid, A., & Hariyati, N. (2025). Transformasi Digital dalam Pendidikan Indonesia: Analisis Kebijakan dan Implikasinya terhadap Kualitas Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 52-59.
- UNESCO. (2020). *COVID-19 educational disruption and response*. UNESCO.
- Warta, W., Arifin, N. R., Aida, D. N., & Saripudin, A. (2024). Sosialisasi Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Lulusan. *Abdimas Galuh*, 6(1), 582-594.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 15-20