
LANGKAH KREATIF GURU DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI MASA PANDEMI

Ikhsan Taufiq[✉], Desta Ayu Ramadani², Indra Bulan³

¹²³Program Studi Pendidikan Seni Tari, Universitas Lampung

Alamat e-mail: ikhsan.taufiq302619@students.unila.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kreativitas guru dalam pembelajaran seni budaya di masa pandemi. Kreativitas guru seni budaya perlu dituangkan agar dapat berinovasi menciptakan media -media pembelajaran. Metode kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam pembelajaran seni budaya di masa pandemi dalam mengajarkan materi pembelajaran. Di berbagai tingkatan sekolah, mata pelajaran seni dan budaya merupakan pendidikan untuk menanamkan nilai – nilai keindahan yang terkandung dalam seni berbasis budaya. Proses kreativitas sangat berkaitan erat dengan guru, kreativitas sangat diperlukan bagi guru dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran yang bisa menghambat keberhasilan proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Daring, Seni budaya*

Abstract

The purpose of this study was to describe the creativity of teachers in learning arts and culture during the pandemic. The creativity of art and culture teachers needs to be poured in order to be able to innovate in creating learning media. The qualitative method in this study aims to describe matters relating to the creativity of teachers in learning arts and culture during the pandemic in teaching learning materials. At various levels of school, art and culture subjects are education to instill the beauty values contained in culture-based arts. The process of creativity is closely related to the teacher, creativity is needed for teachers in solving problems in learning that can hinder the success of the learning process.

Keywords: *Learning Media, Online, Cultural Arts*

Copyright (c) 2022 Ikhsan Taufiq, Desta Ayu Ramadani, Indra Bulan

✉ Corresponding author :

Email : ikhsan.taufiq302619@students.unila.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya berkaitan erat dengan proses edukasi di Indonesia sehingga dipelajari disekolah karena merupakan amanat dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan seni budaya berpengaruh terhadap pembentukan karakter siswa - siswi sekolah. Pendidikan seni budaya memuat segala aspek kehidupan sesuai dengan susunan kata yang mengandung seni dan budaya. Di berbagai tingkatan sekolah, mata pelajaran seni dan budaya merupakan pendidikan untuk menanamkan nilai – nilai keindahan yang terkandung dalam seni berbasis budaya. Mata pelajaran ini diberikan karena mengandung nilai keunikan, keindahan, kebermanfaatan, kebermaknaan atas perkembangan karakter siswa – siswi sekolah. Pendidikan seni budaya memberikan pengalaman dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi, serta kemampuan berapresiasi. Pengalaman seperti ini ditemukan dalam olah pikiran dalam tujuan mengembangkan potensi individu setiap siswa pada hal bersifat kreativitas.

Memasuki new normal era, masyarakat Indonesia kini mulai menjalani aktivitas sehari-harinya seperti biasa. Namun, demi menjaga keselamatan dan kesehatan para siswa dan mahasiswa, sejumlah sekolah dan perguruan tinggi menerapkan sistem online atau virtual tanpa tatap muka langsung. Sistem ini juga dikenal dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring). Jika dilihat dari KBBI Kemdikbud, daring adalah akronim dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet dan sebagainya. Dalam kata lain, pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan Learning Manajemen System (LMS), seperti menggunakan zoom, google meet dan lain sebagainya. Hal ini lah yang akhirnya memaksa guru untuk berinovasi untuk menciptakan media-media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Seperti yang kita ketahui bahwa pendidikan seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran praktik yang dilakukan disekolah. Dimana praktik yang dimaksud mencakup berbagai bidang seni yaitu praktik seni tari, seni musik, seni rupa bahkan seni teater.

Untuk itu, agar kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung dan tujuan pembelajaran tetap tercapai maka guru mata pelajaran seni budaya harus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran dikarenakan pada dasarnya mata pelajaran seni budaya membutuhkan praktik langsung sedangkan sistem pembelajaran daring merupakan sistem belajar yang tidak mengizinkan adanya tatap muka secara langsung. Oleh karena itu, kreativitas guru seni budaya perlu dituangkan agar dapat berinovasi menciptakan media-media pembelajaran.

METODE

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kreativitas guru dalam pembelajaran seni budaya di masa pandemi. Metode kualitatif dipilih dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan inovasi-inovasi yang dilakukan guru seni budaya dalam mengajarkan materi pembelajaran. (Denzin dan Lincoln dalam A. Anggito dan J. Setiawan 2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Metode kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam pembelajaran seni budaya di masa pandemic. Metode kualitatif dalam penelitian ini diwujudkan dalam keterangan atau penjelasan tentang kegiatan yang kontekstual dan bermakna. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data diperoleh, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan teori-teori yang ada kemudian selanjutnya dideskripsikan dan disimpulkan.

PEMBAHASAN

Kreativitas menurut KBBI merupakan sebuah kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi; dan kekreatifan. Adapun Supriadin(2001:1) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan

seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Arthur Pendapat lain juga dikemukakan oleh Koestler jika kreatif tidak berarti menciptakan atau menghasilkan sebuah ide-ide dari suatu ketiadaan melainkan dari suatu penggabungan pola-pola pikiran-pikiran yang telah terbentuk dengan baik. Jadi, kreativitas ditentukan sejauh mana kalian menginginkan hal-hal baru serta motivasi dilandasi sejauh mana kalian menginginkan perbaikan dalam hidup.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori kreativitas milik David Campbell (1986:11) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kegiatan yang sifatnya mendatangkan sesuatu yang baru yang artinya belum ada sebelumnya tetapi menarik dan segar atau sesuatu yang mengejutkan, serta mendatangkan sesuatu yang berguna yang sifatnya lebih praktis dan mempermudah serta membantu dalam pemecahan masalah yang terjadi di dalam lingkungan. Dalam hal ini berarti bahwa kreativitas merupakan sebuah proses yang melibatkan daya cipta seseorang untuk membuat atau mengembangkan suatu hal agar menciptakan suatu kemudahan atau efektifitas dalam melaksanakan sebuah kegiatan.

Proses kreativitas sangat berkaitan erat dengan guru, kreativitas sangat diperlukan bagi guru dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran yang bisa menghambat keberhasilan proses pembelajaran. Kreativitas juga diperlukan bagi guru agar mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan serta mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Seorang guru ikut berperan serta dalam usaha membentuk sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Pengertian guru profesional menurut para ahli adalah semua orang yang mempunyai kewenangan serta bertanggung jawab tentang pendidikan anak didiknya, baik secara individual atau klasikal, di sekolah atau di luar sekolah. (Hamid, 2017, hal. 275). Guru atau pendidik merupakan semua orang yang mempunyai wewenang dan kewajiban mendidik peserta didik. Seorang guru biasanya menguasai salah satu bidang mata pelajaran untuk diajarkan.

Dalam penelitian ini, penulis meneliti salah satu bidang ilmu saja, yakni seni budaya. Pasal 7 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa Seni budaya masuk ke dalam kelompok mata pelajaran estetika dimana didalamnya juga terdapat mata pelajaran lain yaitu bahasa, keterampilan, dan muatan lokal yang relevan. Seni budaya sebagai bagian dari pembelajaran di dalamnya mengembangkan semua bentuk aktivitas cita rasa keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan berapresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur, dan peran. Sedangkan tujuan pendidikan seni untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan keterampilan dan menerapkan teknologi dalam berkarya dan menampilkan karya seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni peran dan menanamkan pemahaman tentang dasar-dasar dalam berkesenian. (Sujadmiko dalam Purnaningtyas & Suharto, 2010, hal. 1). Mata pelajaran seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang mengandalkan pertemuan secara tatap muka langsung dikarenakan mata pelajaran ini mengandung kegiatan praktik dalam pelaksanaannya.

Seperti yang kita ketahui bahwa pandemi covid-19 yang tengah berlangsung beberapa tahun belakangan di Indonesia ini mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat, salah satu sektor yang terpengaruh yakni sektor pendidikan. Dalam masa pandemi, segala kegiatan pendidikan menggunakan sistem virtual atau dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas. (Sofyana dan Abdul dalam Handarini & Wulandari, 2020, hal. 498). Diadakannya pembelajaran secara daring ini tentunya membuat para pendidik harus memutar otak agar mampu menyampaikan materimateri dengan baik. Pembelajaran secara daring ini menjadi penghambat tersampainya materi-materi praktik yang dilakukan guru-guru seni budaya. Oleh karena itu, guru-guru seni budaya ini melakukan inovasi-

inovasi dalam pembelajaran agar siswa mampu menangkap semua materi dengan baik selayaknya pembelajaran secara tatap muka.

Beberapa upaya pembelajaran yang dilakukan oleh guru seni budaya agar semua materi dapat tersampaikan oleh seluruh siswa yaitu dengan memanfaatkan teknologi elektronik handphone sebagai media pembelajaran. Dibantu dengan beberapa bentuk aplikasi seperti Zoom, Google Meet serta website-website yang disediakan sekolah sebagai wadah bagi para guru mengadakan kelas untuk penyampaian materi serta diskusi bersama para siswa (Rahmawati dkk, 2022). Sedangkan pengumpulan tugas memanfaatkan media Whatsapp grup dengan tujuan agar mempermudah akses siswa dan memperkecil resiko hambatan-hambatan yang mungkin akan terjadi. Karena aplikasi Whatsapp merupakan salah satu media sosial yang telah banyak dimiliki oleh masyarakat dari kalangan usia remaja hingga dewasa. Aplikasi Whatsapp sangat mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik semasa pembelajaran jarak jauh. Di dalam aplikasi ini juga didukung fitur-fitur tambahan seperti voice note, pengiriman media (baik gambar maupun video), pengiriman berkas/dokumen, dan lain sebagainya yang sangat berguna untuk mendukung pembelajaran seni budaya. Contohnya saja materi musik yang bisa dipraktikkan dengan memanfaatkan fitur voice note.

Beberapa pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh guru seni budaya untuk menciptakan aplikasi baru agar materi pembelajaran yang akan disampaikan serta pengumpulan tugas dapat dilakukan dengan satu aplikasi saja juga sudah banyak dilakukan seperti contohnya Google Classroom dan Edmodo. Kedua aplikasi tersebut tidak jauh berbeda dengan fitur Whatsapp Grup hanya saja lebih dikhususkan untuk menciptakan suasana kelas secara virtual. Selain pemanfaatan media sosial Whatsapp, media sosial lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Instagram serta Tiktok. Dimana pemanfaatan kedua media sosial ini merupakan bentuk strategi dari seorang guru agar menarik minat belajar siswa karena kedua media sosial ini adalah media sosial dengan peminat atau pengguna yang cukup tinggi.

KESIMPULAN

Pandemi covid-19 yang telah berlangsung selama dua tahun ini mempengaruhi berbagai sektor di Indonesia. Salah satu sektor yang sangat terpengaruh adalah sektor pendidikan dimana seluruh aktivitas belajar mengajar diadakan secara daring. Pembelajaran daring ini sangat menghambat pembelajaran seni budaya yang banyak memiliki materi praktik. Oleh karena itu, guru-guru melakukan improvisasi dan berinovasi agar materi-materi yang tadinya hanya bisa dilaksanakan secara luring bisa dilaksanakan juga dalam pembelajaran daring.

Guru-guru kreatif ini dalam praktiknya memanfaatkan teknologi informasi yang sangat berkembang. Salah satu bentuk pemanfaatan tersebut diantaranya menggunakan aplikasi Zoom atau Google Meet untuk melaksanakan tatap muka virtual, menggunakan Google Classroom, Edmodo, dan Whatsapp Grup untuk membentuk kelas virtual dan mengumpulkan tugas, dan bahkan memanfaatkan sosial media seperti Instagram dan Tiktok untuk kebutuhan pembelajaran materi dan penilaian praktik seni budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hamid, A. (2017). Guru Profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274-285.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503.
- Laila, S., & Ardipal, A. IMPLEMENTASI TAHAP KREATIVITAS DAVID CAMPBELL PADA GRUP MUSIK RIAU RHYTHM CHAMBERS INDONESIA. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 114-120.
- Purnaningtyas, A., & Suharto, S. (2010). Pengaruh kecerdasan emosi terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran seni budaya SMP. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 10(1).

12 *Langkah Kreatif Guru Dalam Pembelajaran Seni Budaya di Masa Pandemi* -Ikhsan Taufiq, Desta Ayu Ramadani, Indra Bulan

- Putra, R. W., Sari, L. P., Meirina, R., Nursyam, Y., Hamzaini, H., & Zaidi, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Musik Digital Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3604-3611.
- Rahmawati, R., Rahmah Dianti Putri, R., Nurdin, N., APRILIANTI, A., & Valensy Rachmedita, V. R. (2022). Efektifitas Implementasi Video Conference Sebagai Media Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 10(3), 1-8.
- Riyanda, A. R., Herlina, K., & Wicaksono, B. A. (2020). Evaluasi Implementasi Sistem Pembelajaran Daring Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 66-71.