

STUDI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU SENI BUDAYA DI SMP N 39 PADANG

Yopy Hidayat¹, Yofita Sandra²
Universitas Negeri Padang

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

Email: yopyhidayat11@gmail.com

Submitted: 2023-11-23

Accepted: 2023-12-27

Published: 2024-06-28

DOI: 10.24036/stjae.v13i2.126139

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan guru seni budaya di SMP N 39 dalam melakukan atau membuat media pembelajaran yang bersifat elektronik. Begitu juga disebabkan oleh fasilitas media pembelajaran di sekolah yang kurang memadai, sehingga guru lebih memilih media secara manual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Inovasi media pembelajaran oleh guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang dilihat dari pendekatan: (1) Pengetahuan. Pengetahuan Guru Seni Budaya di SMP N 39 melakukan inovasi media pembelajaran video youtube, slide gambar, dengan memanfaatkan smartphone siswa kemudian membagikan ke media sosial WhatsApp grup, kemudian guru mengajak siswa berdiskusi atau memanggil nama siswa yang kurang aktif agar kembali memfokuskan diri mereka kepada pembelajaran yang dilakukan. (2) Persuasi. Siswa dan guru menyetujui dengan adanya inovasi media pembelajaran seni budaya. Dalam penggunaan media pembelajaran tersebut guru membagikan ke media sosial WhatsApp grup siswa, sehingga siswa bisa langsung memahami materi yang diajarkan. (3) Keputusan. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi guru Seni budaya di SMP N 39 Padang mengambil keputusan yang tepat dengan memanfaatkan smartphone siswa sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran sebagai Inovasi media pembelajaran. (4) Pelaksanaan. Penggunaan media pembelajaran dilakukan pada saat pembelajaran di mulai untuk menunjang pelaksanaan proses belajar, karena dengan inovasi media pembelajaran dapat meningkatkan daya serap, dan pemaaman dari peserta didik atas materi yang diajarkan.

Kata kunci: Inovasi, Media Pembelajaran, Guru, Seni Budaya.

Pendahuluan

Pembelajaran efektif bila siswa senang dan terlibat. Siswa paling antusias ketika mereka dihadapkan pada situasi yang merangsang minat dan tantangan mereka. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat menyiapkan berbagai wadah pembelajaran untuk merangsang minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang

menyenangkan harus sangat didukung. Mempelajari metode pembelajaran dan media pembelajaran merupakan dua kegiatan yang paling ampuh. Karena keduanya merupakan unsur utama untuk menciptakan ruang kelas yang menyenangkan. Pengumpulan sumber daya yang baik merupakan awal dari proses interaksi pendidikan yang sukses dan efektif. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran masih belum dipahami dengan baik.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sikap penerimanya secara aktif atau pasif akan mempengaruhi seberapa cepat guru menggunakan inovasi dalam pembelajaran. Kemampuan seorang guru dalam memahami materi pelajaran akan mempengaruhi upayanya mencapai pembelajaran yang berkualitas di kelas. Faktanya, banyak tuntutan terhadap kekuatan tenaga pengajar. iSetidaknya, iguru iharus imemiliki istandar ikompetensi isesuai iPermendikbud inomor i90 itahun i2014. iGuru idituntut iuntuk imemiliki isepuluh ikemampuan, iyaitu: i“Memahami materi, mengelola program belajar mengajar, mengelola ruang kelas, menggunakan platform atau bahan pembelajaran, mempelajari isi pendidikan, mengelola interaksi belajar mengajar, mengevaluasi prestasi siswa pada program akademik, mempelajari tentang bimbingan dan konseling sekolah.”

Mata pelajaran Seni Budaya sendiri adalah salah satu konsep paling beragam dalam seni dan kerajinan. Selain itu, program seni budaya sangat menarik dan memiliki banyak perbedaan dibandingkan mata pelajaran lain karena siswa belajar mengasah kreativitas, semangat dan imajinasi untuk berekspresi. Oleh karena itu, ketika mengajar topik seni budaya, saya memerlukan media seperti gambar, video, dan animasi untuk menyampaikan informasi agar siswa dapat memahaminya.

Permasalahan yang dihadapi oleh guru seni budaya adalah: (1) Siswa kurang memahami apa yang ditampilkan. Selain itu, siswa akan merasa telah mendengar cerita-cerita yang disajikan dalam tataran sejarah dan sosial. (2) Guru kesulitan menyampaikan informasi karena terlalu rumit. Maryam, Febiola, Agami dan Fawaida, (2020). Guru Seni dan Budaya harus memahami informasi ini dengan jelas, namun menyadari bahwa waktu kelas yang terbatas merupakan hambatanya. Salah satu alasannya adalah kegagalan pendidik menerapkan praktik media baru untuk mempelajari cara melibatkan siswa. Pendidikan umum seringkali membuat para guru seni dan budaya menganggapnya sebagai ilmu yang tidak dapat diubah, sehingga siswa terkadang melupakan seni dan budaya. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang seni dan proses pembelajaran adalah melalui penggunaan media pendidikan. (Yusmawati, Rihatno dan Rismawati 2020).

Hal baru yang dilakukan seorang guru dalam suatu program pembelajaran adalah suatu ide, kegiatan, atau benda yang dianggap baru oleh orang atau guru tersebut. Menurut Muklis (2021) sesuatu yang baru mungkin sudah ditemukan sebelumnya, namun jika ada yang mengakuinya baru maka tetap dianggap baru. Fenomena baru inovasi terkait dengan tiga tahapan proses inovasi : pengetahuan, persuasi, pengambilan keputusan.

Inovasi adalah suatu penemuan baru yang melibatkan suatu gagasan, metode, atau produk yang berbeda dengan apa yang telah dilakukan atau diketahui sebelumnya. Kami menunjukkan inovasi dan kreativitas dalam semua layanan dan produk yang

dibutuhkan masyarakat. Nurdiansyah (2015) menciptakan suasana positif di kelas dengan mendorong pemikiran, pertanyaan dan kreativitas siswa melalui pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif mendorong siswa untuk menemukan ide-ide baru dan mendorong siswa untuk menciptakan hal-hal baru. Strategi belajar mengajar memegang peranan penting dalam penerapan inovasi dalam pembelajaran.

Secara khusus, pendidikan seni budaya yang saat ini banyak diterapkan dalam kurikulum disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam dunia akademik dan kurangnya pengetahuan akan sumber daya untuk mencapai tujuan kurikulum. Misalnya pada mata pelajaran seni, guru harus mampu mengembangkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode yang sesuai dengan jenjangnya, guru harus mengembangkan minat dan keterampilannya. Oleh karena itu guru harus kreatif dan inovatif dalam mencari bahan ajar sebagai wadah pembelajaran untuk melaksanakan kelas seni rupa, sehingga ketiga aspek perkembangan siswa (visual, intelektual, dan psikologis) dapat terkelola.

Berdasarkan temuan di lapangan bahwa inovasi media pembelajaran yang dilakukan guru seni budaya di SMP N 39 Padang berbeda dari yang sudah ada, hanya menggunakan media papan tulis memperbaharui (menginovasi) menggunakan media power point, video dan gambar. Namun disamping itu guru seni budaya kesulitan dalam melakukan atau membuat media pembelajaran yang bersifat elektronik. Dikarenakan guru seni budaya kurang memahami mengaplikasikan komputer. Selain itu, karena permasalahan tersebut muncul dari kurangnya media pendidikan di sekolah, para guru lebih memilih untuk menyiarkan secara bebas. Situasi di tanah air menunjukkan masih ada guru yang belum memiliki akses terhadap media pembelajaran baru, termasuk SMP N 39 Padang. Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Sementara selama ini penggunaan bahan ajar inovatif oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran Seni Budaya. Beberapa alat di sekolah seperti komputer, speaker, namun fasilitas tersebut tidak digunakan secara maksimal, guru hanya menggunakan media ceramah catat dan menggunakan buku bahan ajar

Metode

Penelitian ini dianalisis dengan teori difusi Inovasi, Rogers. Jenis penelitian adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Informan ditentukan dengan metode purposive sampling. Data dikumpulkan dengan observasi serta wawancara, kemudian dianalisis dengan menggunakan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, maka ulasan deskripsi inovasi guru Guru Seni Budaya di SMP N 39 dengan menghubungkan temuan dengan teori Rogers tentang difusi inovasi. Dengan menggunakan empat pendekatan yaitu pengetahuan, persuasi, keputusan dan pelaksanaan. Maka dengan itu akan di bahas di bawah ini:

Pengetahuan (Knowledge)

Indikator keberhasilan pada pengetahuan Guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang menghasilkan inovasi media pembelajaran dalam bentuk video youtube, slide gambar, yang dibagikan sebelum pelajaran dimulia ke media sosial *WhatsApp*

grup siswa dengan mengajak siswa berdiskusi atau memanggil nama siswa yang kurang aktif agar kembali memfokuskan diri mereka kepada pembelajaran yang dilakukan. Guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang mengadakan kuis/tanya jawab, membantu memberikan media pembelajaran berupa *Powerpoint* slide gambar dan video yang berisi ringkasan materi, inovasi media pembelajaran dengan menggunakan media seperti youtube dan didukung oleh perangkat pembelajaran seperti modul, LKS, dan buku cetak selalu diminati oleh siswa, sehingga sebelum pembelajaran berlangsung guru memberitahu siswa mengenai media pembelajaran yang di gunakan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Sugatri, (2021) Bagi sekolah menumbuhkan kreatifitas dan pengetahuan yang baru dalam penggunaan media pembelajaran dan menciptakan iklim yang baik untuk meningkatkan kompetensi mengajar di sekolah.

Jika dikaitkan dengan teori defusi inovasi yang dijelaskan oleh Bungin, (2007) bahwa dalam teori pengetahuan, penyebaran sesuatu yang baru mengacu pada kesadaran masyarakat akan adanya inovasi dan pemahaman terhadap proses inovasi. Proses inovasi Guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang dalam penggunaan sebuah teknologi adalah hal yang dimiliki oleh teknologi itu sendiri. Pada tahap tersebut guru mengajak siswa berdiskusi terkait penggunaan media pembelajaran video dan slide gambar dibagikan ke *WhatsApp grup* siswa.

Dari hasil yang ditemukan bahwa penulis berasumsi bahwa pengetahuan Guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang dalam melakukan media pembelajaran dengan menggunakan media video dan slide gambar dengan memanfaatkan *smartphon* siswa kemudian membagikan ke media sosial *WhatsApp grup* siswa telah memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan pengetahuan dan keinginan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga pembelajaran bisa timbal balik antara siswa dan guru dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Persuasi (Persuasion)

Pengertian inovasi adalah suatu gagasan, perilaku, produk, informasi, atau kegiatan baru yang belum dikenal, diterima, digunakan, atau dilaksanakan, namun dilaksanakan oleh sebagian besar anggota masyarakat dalam suatu tempat yang dapat dimanfaatkan atau didorong. untuk perubahan di semua sisi. Agar selalu mengetahui bagaimana meningkatkan kehidupan setiap orang (Yuwita, Aminudin, Setiadi, (2019). Didukung dengan temuan penulis bahwa indikator persuasi siswa dan guru menyetujui dengan adanya inovasi media pembelajran pada mata pelajaran seni budaya. Dalam penggunaan media pembelajaran tersebut dibagikan ke media sosial *WhatsApp grup* siswa, sehingga siswa bisa langsung memahami materi yang diajarkan, media yang dibagikan oleh guru seperti PPT, gambar, dan terkadang video untuk pembelajaran. Sebelum membuat media pembelajaran guru seni budaya SMPN 39 Padang terlebih dahulu mempertimbangkan faktor-faktor seperti kemudahan mencari, kemudahan penggunaan, relevansi dengan materi, kemudahan penerimaan siswa dan tidak memakan banyak waktu menjadikan pembelajaran efektif dan efisien.

Pembelajaran yang inovatif perlu didukung berbagai sumber dan media pembelajaran Khumaidah & Nu'man. (2020) Bagian ini kerap kali terabaikan dengan berbagai alasan seperti, terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia dan sejumlah alasan lain.

Alasan-alasan tersebut sebenarnya tidak perlu muncul, karena ada banyak sumber dan media yang dapat digunakan, disesuaikan dengan kondisi waktu, maupun materi yang akan disampaikan. Apalagi di zaman sekarang ini yang sudah serba canggih.

Keputusan (Decision)

Rogers mendefinisikan difusi sebagai proses dimana suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran tertentu dari waktu ke waktu di antara para anggota suatu sistem sosial Widawara, & Pramana, (2022). Dia menggambarkan sebuah inovasi sebagai ide baru, praktek, atau objek dianggap baru untuk individu. Dia menjelaskan bahwa teknologi adalah desain untuk tindakan instrumental yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat yang terlibat dalam mencapai hasil yang diinginkan. Dia menjelaskan bahwa teknologi adalah informasi, bukan hanya peralatan Fadilah, et al, (2023). Kebanyakan teknologi memiliki komponen hardware dan software. Aspek hardware terdiri dari alat yang mewujudkan teknologi sebagai objek material atau fisik, dan aspek software terdiri dari basis informasi untuk alat (Wijaya, 2018).

Didukung dengan temuan bahwa Inovasi media pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang penggunaan video, dan banyak cara lagi yang dilakukan oleh Guru Seni Budaya Padang, untuk meyakinkan kepada siswa guru seni budaya membagikan media pembelajaran ke media sosial *WhatsApp grup* sehingga guru menjadi yakin dan paham akan keuntungan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah metode ceramah catat. Selain itu, guru-guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi dari buku pelajaran yang digunakan dari bahasa verbal ke dalam bentuk visual. Kurangnya alat peraga visual, membuat guru-guru mengambil inisiatif lain dengan menunjuk pada benda-benda yang ada di kelas secara apa adanya, sehingga pembelajaran menjadi tidak optimal.

Seperti yang didefinisikan oleh Rogers, definisi inovasi media adalah inovasi teknologi karena dipandang sebagai ide baru oleh calon pengadopsinya. Konsep literasi telah dikembangkan selama bertahun-tahun, namun dalam bentuknya yang sekarang dipasarkan sebagai ide baru. Pendidik, kelompok kepentingan, dan orang tua mengetahui cara meningkatkan literasi remaja. Oleh karena itu, konsep literasi membaca merupakan hal baru dan inovatif bagi para peserta (Bakhri, Dyatmika, & Kamal, 2020).

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi guru Seni budaya di SMP N 39 Padang meliputi media desain (foto dan dokumen), film (gambar diam melalui proyeksi), video (gambar bergerak dalam video) dan multimedia komputer (gambar, teks dan gambar bergerak). Setiap bahasa mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam jenis pesan yang dapat ditulis dan ditampilkan. . Memilih suatu bentuk media merupakan suatu tugas yang sulit, mengingat banyaknya jenis media yang tersedia, keberagaman peserta didik, dan banyaknya tujuan yang ingin dicapai.

Pelaksanaan (Implementation)

Penggunaan inovasi media pembelajaran dilakukan pada saat pembelajaran di mulai untuk menunjang pelaksanaan proses belajar, Guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang Dapat meningkatkan partisipasi siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan, meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan kapasitas belajar individu, meningkatkan kualitas bahan ajar dan kemampuan menyajikan informasi dengan alat teknologi informasi melalui internet. Jika dikaitkan dengan teori Bungin, (2007) bahwa pelaksanaan merupakan realisasi dari keputusan yang diambil. Hal ini sesuai dengan temuan yang penulis dapatkan bahwa penggunaan inovasi media pembelajaran berbasis video, dan slide gambar yang dilaksanakan oleh Guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang dalam tahap penerapan inovasi dengan berdasarkan keputusan yang dipilih yaitu dengan cara menggunakan media video yang dibagikan ke media sosial *WhatsApp grup* sehingga siswa paham atas materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Dari temuan di atas, penulis merangkum bahwa Guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang dengan menggunakan banyak untuk meyakinkan bahwa media pembelajaran yang dipergunakan memiliki keuntungan dalam pembelajaran adalah siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Ketika guru memberikan hal yang terbaru kepada siswa terkait dengan mata pembelajaran, guru membuat atau melakukan inovasi, apa saja kekurangan media dan bagaimana respon siswa terhadap media, jika bagus berarti media pembelajaran tersebut bisa di gunakan dilain waktu.

Agar pembelajaran tidak membuat siswa merasa jenuh guru memanfaatkan *smartphon* siswa sebagai alat penyampaian media pembelajaran dengan membagikan ke media sosial *WhatsApp grup* seperti media gambar, *Powerpoint*, video. Dengan cara seperti ini siswa memiliki keunggulan dan kemudahan saat proses belajar dibandingkan dengan cara konvensional. Hasil temuan ini didukung oleh penelitian Nita & Kurniawati, (2019) bahwa pemilihan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan dari pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan keberhasilan siswa mengikuti pembelajaran tersebut.

Simpulan

Inovasi Media Pembelajaran oleh Guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang mencakup aspek:

1. Pengetahuan. Pengetahuan Guru Seni Budaya di SMP N 39 melakukan inovasi media pembelajaran video youtube, slide gambar, dengan memanfaatkan *smartphone* siswa kemudian membagikan ke media *WhatsApp grup* kemudian guru mengajak siswa berdiskusi atau memanggil nama siswa yang kurang aktif agar kembali memfokuskan diri mereka kepada pembelajaran yang dilakukan.
2. Persuasi. Indikator persuasi siswa dan guru menyetujui dengan adanya inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya. Dalam penggunaan media pembelajaran tersebut dibagikan ke media sosial *WhatsApp grup* siswa, sehingga siswa bisa langsung memahami materi yang diajarkan.

3. Keputusan. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi guru Seni budaya di SMP N 39 Padang mengambil keputusan yang tepat dengan memanfaatkan *smartphone* siswa sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran sebagai Inovasi media pembelajaran.
4. Pelaksanaan. Penggunaan inovasi media pembelajaran dilakukan pada saat pembelajaran di mulai guna menunjang pembelajaran, inovasi media pembelajaran bisa meningkatnya daya serap dari peserta didik atas materi yang diajarkan. Penggunaan inovasi media pembelajaran berbasis video, dan slide gambar yang dilaksanakan Guru Seni Budaya di SMP N 39 Padang dalam tahap penerapan inovasi dengan mengambil keputusan sebelum pembelajaran berlangsung sehingga siswa paham atas materi yang disampaikan guru dan guru menjadi yakin serta paham akan keuntungan penggunaan inovasi media dalam pembelajaran.

Referensi

- Bungin Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Dimasyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Bakhri, S., Dyatmika, T., & Kamal, M. R. (2020). Pengaruh Kemampuan Menggunakan Teknologi Komunikasi, Sosialisasi Media Pembelajaran Online, Dukungan Keluarga dan Pengajar Terhadap Keaktifan Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Mediakita*, 4(1), 19-36.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Khumaidah & Nu'man. (2020). Inovasi Media Pembelajaran seni budaya Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Pendidikan Islam* Vol.4 No.1 Januari 2020
- Muklis, M., Prasetya, F., Ambiyar, A., & Sari, D. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android pada Mata Kuliah Teknologi Pemesinan. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 4(3), 37-42.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-50.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Onovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Aidawati, L., Partikasari, R., Sembiring, L. T. A., & Nita, A. (2021). PERSEPSI GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 (Deskriptif Kualitatif di Gugus Cempaka Kota Bengkulu). *Early Childhood Research and Practice*, 2(01), 01-04.
- Sugatri Martini. 2021. Peranan Siniar sebagai Media Pembelajaran Sosiologi di Masa Pandemi. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 6, No.1, Januari 2021. p-ISSN 2527-5712 ; e-ISSN 2722-2195.
- Widaswara, R. Y., & Pramana, I. B. K. Y. (2022). Difusi Inovasi dan Adopsi Media Sosial Sebagai Media Komunikasi di Era Pembelajaran Daring. *Communicare*, 3(1), 21-30.
- Yuwita, N., Aminudin, A., & Setiadi, G. (2019). Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud. *Jurnal Heritage*, 7(2), 46-67.
- Yusmawati, Taufik Rihatno, and Rismawanti. 2020. "Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melempar Dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas Iii Sdn 03 Jelambar Baru Jakarta Barat." *Jurnal SEGAR* 8(2):80–89..