PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SEKOLAH BERBASIS CD MULTIMEDIA INTERAKTIF

MAKALAH

11-5-2009
Hd
K1
123/Hd/2009 - P1(1)
707 Tam P.1

Oleh :

Drs. Andria Catri Tamsin, M.Pd.

Staf Pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa Sastra dan Seni
Universitas Negeri Padang

Disampaikan pada:

SEMINAR DAN WORKSHOP INTERNASIONAL
MENINGKATKAN KOMPETENSI DAN PROFESIONALITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
Padang, 21-22 Februari 2009

SERTIFIKAT

JURUSAN PENDIDIKAN SENDRATASIK FBSS UNP

Diberikan kepada:

DRS. ANDRIA CATRI TAMSIN, M. Pd.

Atas partisipasinya sebagai:

PEMAKALAH

dalam Seminar Internasional "Meningkatkan Kompetensi & Profesionalitas Guru dalam Pembelajaran Seni Budaya" yang diselenggarakan di Gedung Teater FBSS UNP Padang - Sumatera Barat Tanggal 21 Februari 2009

Dekan FBSS UNP

Drs. Rusdi, M.A., Ph.D
NIP. 131846252

Padang, 21 Februari 2009
Ketua Jurusan Pendidikan Sendratasik

Dra. Fuji Astuti, M. Hum.
NIP. 131632922

PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SEKOLAH BERBASIS CD MULTIMEDIA INTERAKTIF

Oleh. Drs. Andria Catri Tamsin, M.Pd

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistemastis, yang dilakukan orang orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004:34). Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat (M. Ngalim Purwanto, 2002:10). Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa). Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang di berikan oleh guru tersebut. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana

pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik. Berangkat dari hal tersebut multimedia interaktif dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Dari segi pengertian, multimedia interaktif dapat di artikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.

Dalam bahasan makalah ini, ruang lingkupnya dibatasi dalam pembahasan pengembangan pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia interaktif dalam mununjang proses pengajaran pada mata pelajaran seni budaya yang berguna meningkatkan kualitas pembelajaran serta implementasi pembelajaran multimedia interaktif pada bidang seni.

B. Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

2. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran seni budaya lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan prises belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran diantara lain, yaitu:

1. Menyajikan benda atau peristiwa seni dan budaya yang kompleks, seperti kegiatan-kegiatan seni pertunjukan maupun upacara-upacara adat.
2. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh,
3. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

3. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan

kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bias menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimediapembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

4. Format Multimedia Pembelajaran

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

a. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi

berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara

keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja *(remedial)*. Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

b. Drill dan Practise

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna juga bias melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

c. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan permainan recorder, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas sebenarnya terbang, memainkan perkusi, atau penyeteman alat music melalui audio dan image dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata ke dalam bentuk CD interaktif.

MILIK PERPUST...
UNIV. NEGERI ...

d. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium music atau studio lukis. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

e. Permainan

Tentu saja bentuk permaianan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

C. Kualitas Pembelajaran.

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Etzioni,1964). Efektivitas ini sesunguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang

(Robbins, 1997). Dengan demikian efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasarannya atau suatu tingkatan terhadap mana tujuan - tujuan dicapai (Prokopenko,1987), atau tingkat pencapaian

tujuan (Hoy dan Miskel,1992). Sementara itu belajar dapat pula dikatakan sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola berperilaku yang diperlukan individu untuk mewujudkan secara lengkap tugas atau pekerjaan tertentu (Bramley,1996). Dengan demikian, yang dimaksud dengan efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni budaya. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Dengan pemahaman tersebut di atas, maka dapat dikemukakan aspek-aspek efektivitas belajar sebagai berikut : (1) peningkatan pengetahuan, (2)peningkatan keterampilan, (3) perubahan sikap, (4) perilaku , (5) kemampuan adaptasi, (6) peningkatan integrasi, (7) peningkatan partisipasi, dan (8)peningkatan interaksi kultural.

Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar. UNESCO (1996) menetapkan empat pilar pendidikan yang harus

diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan, yaitu:

1. Belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*)

2. Belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*)

3. Belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*)

4. Belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*).

1. Learning to know

Dalam hal ini posisi seorang guru seyogyanya berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Di samping itu guru juga dituntut untuk dapat berperan aktif sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan siswa dalam mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.

2. Learning to do

Akan bisa berjalan jika sekolah memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimilikinya, serta bakat dan minatnya. Pendeteksian bakat dan minat siswa dapat dilakukan melalui tes bakat dan minat (attitude test). Walaupun bakat dan minat anak banyak dipengaruhi unsur keturunan (heredity) namun tumbuh berkembangnya bakat dan minat tergantung pada lingkungannya. Dewasa ini, keterampilan bisa digunakan menopang kehidupan seseorang bahkan keterampilan lebih dominan daripada penguasaan pengetahuan dalam mendukung keberhasilan kehidupan seseorang. Untuk itu pembinaan terhadap keterampilan siswa perlu mendapat perhatian serius.

3. Learning to live together

Salah satu fungsi lembaga pendidikan adalah tempat bersosialisasi, tatanan kehidupan, artinya mempersiapkan siswanya untuk dapat hidup bermasyarakat. Situasi bermasyarakat hendaknya dikondisikan di lingkungan pendidikan. Kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, member dan menerima, perlu ditumbuhkembangkan.

4. learning to be

Pengembangan diri secara maksimal erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri , akan berjalan bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya bagi anak yang pasif peran guru sebagai pengarah sekaligus fasilitator sangat dibutuhkan untuk pengembangan diri siswa secara maksimal. Kemampuan diri yang terbentuk di sekolah secara maksimal memungkinkan anak untuk mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi. Keempat pilar akan berjalan dengan baik jika diwarnai dengan pengembangan keberagamaan. Nilai-nilai keberagamaan sangat dibutuhkan bagi setiap warganegara Indonesia dalam menapaki kehidupan di dunia ini. Pengintegrasian nilai-nilai budaya ke dalam mata pelajaran yang diajarkan/dipelajari siswa akan lebih efektif dalam pembentukan pribadi anak yang berbudaya daripada diajarkan secara monolitik yang penuh dengan konsep.

C. PENUTUP

Pembelajaran seni budaya melatih anak mengkatualisasikan diri lewat olah rasa ditambah algi dengan aplikatif yan berbasis kepada kemampuan pemanfaatan teknologi. Maka metode ini akan meningkatkan minat dan daya tarik tersendiri bagi siswa, dan bila hal ini dapat dijadikan sebagai sebuah strategi paling berdaya guna dalam pembelajaran seni budaya maka akan mencerdaskan sekaligus memperkenalkan pemanfaatan teknologi mas kini bagi siswa. Selain itu, siswa dapat mengukur dampak terhadap hasil pembelajaran seni budaya yang selama ini terkesan membosankan dan tidak variatif.

Pembelajaran Berbasis kepada CD Interaktif merupakan sebuah sistem yang menyediakan pengajaran atau instruksi pembelajaran secara instan. Sistem ini dapat digunakan pada proses pendidikan normal, kursus-kursus, atau sebagai aplikasi yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan melalui internet. CD Interaktif dapat menyajikan domain dan *student model* dengan baik. Sehingga memudahkan siswa untuk lebih mudah dalam memahami pelajaran yang diberikan. Kemudian CD interaktif ini memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Waktu yang digunakan lebih efektif.
2. Siswa belajar dari suatu benda secara mandiri dan dimana saja, sehingga dengan belajar mandiri tersebut diharapkan siswa menjadi lebih mengerti serta dapat memahami pelajaran terutama seni budaya.
3. Diharapkan dapat memberikan ketepatan diagnosa dalam usaha meng-update kemampuan siswa, melalui feedback yang sesuai dengan respon dari siswa.
4. CD Interaktif merupakan sistem instruksional yang inovatif dalam menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan dalam pembeljaran seni budaya itu sendiri.

Saran-saran

Penggunaan CD multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya yang dibuat penulis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu dalam pembuatannya masih banyak kemungkinan pengembangan yang dapat dilakukan. Penggunaan sistem belajar dengan menggunakan CD multimedia interaktif yang bersifat membantu, bukan sebagai pengganti

manusia atau para pengajar. Meskipun terlihat lebih praktis dan efisien, memudahkan siswa yang kurang dapat menangkap pelajaran dalam kelas.

Saran yang dapat penulis berikan sehubungan dengan penggunaan sistem pengajaran adalah :

1. Sebaiknya tutor manusia (guru) dapat membantu dalam pengaplikasian sistem pembelajaran berbasis CD multimedia interaktif ini.
2. Dalam penggunaan CD multimedia interaktif ini, hendaknya ditunjunjang dengan kecakapan guru dalam penggunaan media, pemanfaatan hardware dan softwere. Perhatikan apakah hardware yang digunakan sesuai dengan spesifikasi.

123/Hd/2009 - P1(1)
707
Tam
P.1

D. DAFTAR KEPUSTAKAAN

Beck, J., Stern, M. and Haugsjaa, E. (1996). Application of AI in Education. ACM Crossroads 3(1), pp.

Winkel, W.S., *Psikologi Pengajaran*, Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 1996.

AECT (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington, DC : AECT.

NSPI (1986). *Introduction to Performance Technology*. Washington, DC : NSPI.

Heinich, Robert M.; Michael H Molenda & James D.Russell (1993). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction (4th ed.)*. New York : MacMillan Publishing, Co.