P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 4 No. 13 Desember 2020

RELOKASI PEMBELAJARAN SENI DALAM BENTUK DARING *ONLINE* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SELAMA PANDEMI *COVID-19*

Rubiyantika Astutiningtyas[1], Setyo Yanuartuti[2]
Pendidikan Seni Budaya Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya
Email: rubiyantika.19014@mhs.unesa.ac.id[1], setyoyanuartuti@unesa.ac.id[2]
Astutiningtyas, Rubiyantika. Setyo Yanuartuti,. (2020). Relokasi Pembelajaran Seni dalam Bentuk Daring *Online* untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi Covid-19, *Jurnal Pelita PAUD, 5*(1), 138-145.
doi: https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1182

Diterima:11-12-2020 Disetujui: 20-12-2020 Dipublikasikan: 22-12-2020

Abstrak: Pembelajaran daring sangat membantu dunia pendidikan Indonesia di masa *pandemi Covid-19* tahun 2020, banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran daring, contohnya *Whatsapp, Zoom, Google Classroom*. Penulisan artikel bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana relokasi pembelajaran seni dari tatap muka menjadi bentuk daring. Masalah difokuskan pada bagaimana proses relokasi pembelajaran seni. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumen, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa relokasi Pembelajaran Seni dalam bentuk daring adalah upaya yang dianggap Pemerintah dan para tenaga pendidik seperti guru dan dosen di Indonesia paling efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa selama *pandemi Covid-19*. Simpulan dari hasil penelitian adalah teknologi digital memiliki peran penting dalam peningkatan kreativitas selama *Covid*-19, sejalan dengan perkembangan dunia yang semakin pesat, khususnya pembelajaran membuat karya seni dengan media digital yang matang, maka akan meningkatkan kreativitas pembelajaran**.**

Kata Kunci: Relokasi Pembelajaran Seni, *Daring, Pandemi Covid-19.*

Abstract: *Online learning really helps the world of education in Indonesia during the Covid-19 pandemic in 2020, many applications can be used for online learning, for example Whatsapp, Zoom, Google Classroom. Writing articles aims to identify and describe how to relocate art learning from face to face into online forms. The problem is focused on how the process of relocating art learning. The method used is a qualitative method. Data collection techniques by observation, interviews, documents, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the relocation of Art Learning in the form of online was considered by the Government and educators such as teachers and lecturers in Indonesia to be the most effective in increasing student creativity during the Covid-19 pandemic. The conclusion from the research results is that digital technology has an important role in increasing creativity during Covid-19, in line with the increasingly rapid development of the world, especially learning to make artwork with mature digital media, it will increase learning creativity.*

Keywords: *Relocation of Learning Arts, Online, the Covid-19 Pandemic.*

© 2020 Rubiyantika Astutiningtyas[1], Setyo Yanuartuti[2]
Under the license CC BY-SA 4.0

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 4 No. 13 Desember 2020

PENDAHULUAN

Meluasnya wabah pandemi virus *Corona* atau yang lebih dikenal dengan *Covid 19(Corona Virus Diseases 2019)* membuat pemerintah dan semua *stakeholder* harus berfikir keras dalam menangani kasus *Covid-19* khususnya dampak terhadap dunia pendidikan di Indonesia. Hal lain adalah Pemerintah belum mengambil langkah *refresif* seperti pembatasan wilayah secara ketat atau *lockdown*, tetapi melakukan *social distancing* atau pembatasan sosial (Wikipedia, 2020).

Hal tersebut telah diatur dalam UU Nomor 6 Tahun 2018 tentang kekarantinaan kesehatan yang kemudian dipertegas dengan PP (Peraturan Pemerintah) Nomor 21 Tahun 2020 dan Permenkes (Peraturan Menteri Kesehatan) Nomor 9 Tahun 2020 sebagai pedoman untuk menjalankan PSBB. Terkait dengan kekarantinaan ini, Presiden Joko Widodo menyampaikan dalam konferensi pers "Dengan kondisi ini, saatnya kita bekerja dari rumah, belajar dari rumah, ibadah di rumah (CNN Indonesia, 2020). (Cahyati & Kusumah, 2020)

Peneliti memandang, bahwa hal inilah yang membuat dunia pendidikan menjadi berubah 180 derajat, karena satu-satunya solusi yang bisa ditawarkan adalah dengan melakukan pembelajaran *Daring* (Dalam Jaringan). *Daring* adalah cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan melalui jaringan internet. Pembejaran *Daring* secara tiba-tiba dan mendesak terpaksa dilaksanakan karena dampak Pandemi Covid-19 memberikan *shock therapy* bagi guru dan siswa. Namun pada kenyataannya banyak Guru belum mengenal banyak apa itu Pembelajaran *Daring* dan bagaimana melakukannya. Demikian pula dengan siswa yang belum Familiar dengan pembelajaran *daring*. Hal demikian dikarenakan sebelum adanya Pandemi *Covid-19* dunia pendidikan Indonesia seakan-akan acuh terhadap dunia pembelajaran *online* dan sangat lambat perkembangannya di Indonesia.

Pembelajaran *daring* atau *online learning* merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan perangkat komputer atau *gadget* yang saling berhubungan, dimana guru dan siswa berkomunikasi secara interatif dengan memanfaatkan media komunikasi dan informasi. Pembelajaran *daring* sangat bergantung pada koneksi, sehingga koneksi yang dibutuhkan harus baik atau setidaknya stabil. Namun pada kenyataannya di Indonesia masih banyak daerah-daerah pinggiran yang tidak memungkinkan adanya koneksi internet yang baik karena jauh dari pusat kota atau daerah yang jauh dari jangkauan internet.

Melihat dari segi positifnya pembelajaran *daring* sangat membantu dunia pendidikan Indonesia dimasa datangnya Pandemi Covid-19 yang tidak pernah terduga di tahun 2020 seperti sekarang, banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan untk pembelajaran *daring*, seperti *Whatsapp Group, Google Classroom, Edmodo, Quizzi, Zoom Cloud, Jitsi*, dan lain seterusnya. Namun, terdapat juga kendala yang ditemukan di lapangan, seperti terkendala dalam hal infrastruktur seperti adanya komputer dan *gadget* yang kurang memadahi.

Sebagian pendidik atau guru belum terbiasa mengoperasikan pembelajaran *daring* melalui aplikasi yang sudah ditawarkan, demikian pula dengan siswa yang berasal dari daerah pedesaan. Masalah lainnya adalah pola kebiasaan cara mengajar guru kepada siswa yang sudah terbiasa belajar secara konvensional atau tatap muka di dalam kelas. Siswa membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaa untuk belajar mengikuti pembelajaran melalui komputer atau *gadget*. Dengan demikian guru dituntut untuk mampu merancang dan mendesain pembelajaran *daring* secara ringan dan mudah,agar efektif dalam menyampaikan Pelajaran sesuai materi yang diberikan. Menurut (Ali Sadikin, 2020). Pada tataran pelaksanaanya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.(Cahyati, 2018)

Penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, Schoology dan applikasi pesan instan seperti WhatsApp. Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 4 No. 13 Desember 2020

informasi, misalnya internet, CD-ROOM (Ali Sadikin, 2020).

Pembelajaran *daring* yang diberikan guru, diduga memberikan kesempatan siswa lebih luas untuk meningkatkan kreativitasnya. Seperti membuat hasil pekerjaannya menjadi lebih kaya referensi, karena tidak berpatokan pada buku seperti di kelas, diduga pula dapat berfikir analisis dan berpendapat jika materi yang didapatkannya terdapat perbedaan dengan materi yang diberika Guru. Oleh karena itu, guru dan pihak sekolah perlu memiliki strategi, metode, dan teknis yang tepat dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui media digital, untuk mempermudah siswa mendapat pembelajaran khususnya dalam bidang Pendidikan Seni dalam situasi *pandemi Covid-19.*

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Miles dan Huberman dalam (Rohidi, 2011) berpendapat bahwa data kualitatif deskriptif merupakan sumber dari deskripsi yang luas dan kokoh serta memuat penjelasan tentang proses-proses yang terjadi dalam lingkup setempat. Metode penelitian kualitiatif memungkinkan peneliti dapat meneliti konsep-konsep yang dalam pendekatan lain intinya akan hilang. Misalnya konsep-konsep seperti kreativitas yang memerlukan pemahaman dan interpretasi berdasarkan apa yang dilihat dari subyek penelitian di lapangan dan disajikan secara deskriptif bukan angka-angka. Pendekatan kualitatif memberi peluang bagi upaya pemahaman dan penjelasan deskriptif mengenai masalah penelitian yang akan dicari yaitu kreativitas karya seni dan proses pembelajaran secara lebih mendalam (Hayati, 2016). Dengan data kualitatif, dapat mengikuti dan memahami alur peristiwa secara kronologis, melalui sebab akibat dalam lingkup pikiran orang-orang setempat, dan memperoleh penjelasan yang banyak dan bermanfaat.

Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, studi dokumen, dan teknik perekaman. Teknik pengabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Prosedur analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Observasi dilakukan saat pembelajaran Seni berlangsung di sekolah dan mengamati kondisi lingkungan sekolah. Dari hasil wawancara dan observasi, dapat diketahui kendala siswa, guru, Tim Informasi dan Teknologi di sekolah, keluh kesah siswa, guru, hingga bidang administrasi. Selain kendala, ternyata banyak juga ditemukan hal positif tentang peningkatan Kreativitas siswa dalam melakukan pembelajaran Daring selama Pandemi *Covid 19*, sehingga Penulis tertarik untuk mengangkat Fenomena yang terjadi ke dalam judul Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring Online Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi *Covid-19* sekolah.

Prosedur penelitian yang berjudul Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring Online Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi *Covid-19*, dimulai dengan adanya permasalahan yang sedang dihadapi dunia pendidikan tekait adanya wabah virus *Covid 19* yang membuat Lembaga Pendidikan di Indonesia khususnya SMA Negeri 1 Babat, harus berubah secara signifikan menjadi Daring.Munculnya permasalahan, membuat peneliti ingin menggali secara lebih mendalam, sebuah cara agar bagaimana Relokasi Pembelajaran Online selama masa Pandemi *Covid 19,* justu membuat Kreativitas siswa dalam bidang Seni dapat meningkat. Selanjutnya Peneliti melakukan Observasi, Dokumentasi, hingga wawancara,kepada beberapa Informan dan Narasumber yang terlibat pada Relokasi PembelajaranDaring. Setelah mendapatkan Data dari hasil observasi, wawancara dengan Narasumber dan Informan, Peneliti mulai menuliskannya pada karya ilmiah, menyusun perangkat penelitian, melakukan praktik penelitian, menganalisis data, kemudian merumuskan hasil analisis penelitian serta membuat rumusan kesimpulan, sehingga Relokasi Pembelajaran Online yang dapat meningkatkan Kreativita siswa dapat menjadi Motivasi yang baik dan positif bagi banyak pihak, seperti siswa, guru, peneliti, pembaca, bahkan dapat digunakan calon peneliti yang akan datang sebagai bahan rujukan untuk disempurnakan.

Data dalam penelitian yang berjudul Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring Online Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi *Covid-19*, diperoleh data Primer berupa hasil wawancara dan observasi terhadap kegiatan pembelajaran *Online*.Wawancara juga diperolah dari Informan dan Narasumber Sumber data primer didapat dari siswa, guru, tim IT, wakil kepala sekolah, dan kepala sekolah. Selanjutnya terdapat data sekunder berupa RPP, Silabus, Arsip, *Raport*, laporan kinerja guru selama pembelajaran di masa Pandemi *Covid 19*, laporan kemajuan proses pembelajaran siswa yang direlokasi menjadi Daring, evaluasi penilaian siswa khususnya

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 4 No. 13 Desember 2020

penilaian mata pelajaran Seni. Teknik pengumpulan data adalah dengan cara melakukan wawancara dan observasi secara langsung di lapangan.

Teknik analisis data menggunakan analisis secara tekstual dan kontekstual, seperti yang diungkapkan (R. M. Soedarsono, 2001) bahwa Analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan tranformasi data Kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi.

Penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Semua dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Data yang disajikan berupa deskripsi proses Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring *Online* Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi *Covid-19.*

Tahapan selanjutnya adalah Penarikan kesimpulan, yaitu hasil ringkasan secara menyeluruh dan bagian penutup pada penelitian Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring *Online* Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi *Covid-19,* sebuah akhir yang berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan berisi ringkasan hasil penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengetahui dan mendeskripsikan tentang rumusan masalah yang dipilih peneliti yaitu bagaimana proses Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring *Online* Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi *Covid-19.*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dampak Pandemi Covid-19 bagi Pembelajaran Pendidikan Seni

Pandemi Covid-19 yang saat ini masih terus berlangsung membawa perubahan pada metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Berdasarkan data yang diperoleh, per 18 Juni 2020, jumlah terpapar Covid-19 di Indonesia mencapai 42.762 meningkat 1.331 (Satuan Tugas Penanganan Covid-19, 2020). Sementara itu, di Sumatera Utara sendiri yang terpapar Covid-19 telah mencapai 993 (Satuan Tugas Penanganan Covid-19, 2020). Peningkatan jumlah yang terpapar Covid-19 ini menjadi perhatian untuk semua pihak termasuk berbagai kementerian yang membawahi perguruan tinggi di Indonesia. Berbagai perguruan tinggi yang berada di zona merah, orange dan kuning tidak lagi diperbolehkan melakukan perkuliahan tatap muka (pengumuman resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia: 94% siswa belajar dari rumah, 6% di Zona Hijau boleh tatap muka (Napitupulu, 2020).

Pandemi COVID-19 adalah krisis kesehatan yang pertama dan terutama di dunia. Banyak negara memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi dan universitas. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menjadi gusar dengan adanya fakta tersebut. Organisasi Internasional yang bermarkas di New York, AS, itu menangkap bahwa pendidikan menjadi salah satu sektor yang begitu terdampak oleh virus corona. Parahnya lagi, hal itu terjadi dalam tempo yang cepat dan skala yang luas (Agus Purwanto, 2020). Rumitnya penanganan *Covid-19* mengakibatkan pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus mata rantai penularan *Covid-19.* Penerapan kebijakan tersebut berdampak terhadap segala aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan khususnya Pendidikan Seni. Pembatasan interaksi sosial selain efektif memutus penyebaran *Covid-19,* ternyata pembatasan interaksi sosial dapat menghambat laju pertumbuhan dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan. Kebijakan *social distancing* merubah banyak roda kehidupan manusia, seperti ekonomi, dan dunia pendidikan. Perubahan dunia pendidikan berawal dari kebijakan pemerintah dengan mendadak meliburkan dan memindahkan proses pembelajaran dari sekolah menjadi di rumah.

Ketidaksiapan *stake holder* sekolah melaksanakan pembelajaran *daring* menjadi faktor utama. Meskipun kebijakan pemerintah adalah memberikan solusi atas *pandemi Covid-19* dalam memberi penilaian kepada siswa sebagai syarat kenaikan atau kelulusan siswa. Peralihan pembelajaran *daring* Pendidikan Seni pada masa *pandemi Covid-19,* yang mengharuskan guru dan dosen untuk mengikuti alur yang sekiranya dapat ditempuh agar pembelajaran Pendidikan Seni untuk meingkatkan Kreativitas siswa tetap dapat dilaksanakan. Pemanfaatan Teknologi untuk

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 4 No. 13 Desember 2020

membangun kreativitas siswa menjadi pilihan yang efektif. Namun, penggunaan teknologi untuk pembelajaran pendidikan seni di masa *pandemi Covid-19* juga mengalami beberapa kendala.

Menurut (Park, S., & Yun, 2018) menyatakan bahwa banyak faktor yang menghambat terlaksananya pembelajaan *daring* pendidikan seni antara lain sebagai berikut.

Penguasaan teknologi yang masih rendah, perlu difahami tidak semua guru dan siswa faham akan teknologi, terutama generasi guru yang lahir di tahun 1980 ke bawah, di masa 1980 penggunaan teknologi belum begitu masif. Hal yang sama juga terjadi pada siswa, bahkan di sekolah banyak siswa berebut komputer karena terbatasnya fasilitas yang disediakan sekolah.

Keterbatasan sarana dan prasarana, bukan menjadi rahasia umum tentang kesejahteraan guru yang masih sangat rendah, untuk memenuhi kebutuhan pokok keluarga masih banyak guru yang kesulitan. Hal samajuga terjadi pada siswa, karena tidak semua orang tua mereka mampu memberikan fasilitas teknologi kepada anak-anaknya. Ada juga yang sudah memiliki fasilitas lengkap namun ketidaktahuan orang tua dalam membimbing anaknya untuk memanfaatkan fasilitas yang sudah ada.

Jaringan internet, pembelajaran *daring* tidak lepas dari penggunaan jaringan internet. Tidak semua sekolah sudah terkoneksi dengan internet, sehingga guru juga belum terbiasa menggunakan dalam keseharian. Adapun yang menggunakan jaringan internet terkadan tidak stabil karena letak geografis. Biaya, kuota yang dibeli untuk kebutuhan internet menjadi melonjak dan banyak diantara guru dan orang tua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan jaringan internet. teknologi ibarat dua mata pisau yang masing-masing memiliki peran sama, yaitu sisi positif dan negatif yang memberikan pengaruh terhadap perubahan peradaban manusia. Seluruh aspek kehidupan saat ini tidak lepas oleh teknologi, oleh karena itu literasi teknologi sangat penting bagi masyarakat agar penggunaan teknologi memang benar bermanfaat bagi masyarakat.

Strategi, Metode, dan Teknis Pembelajaran ke dalam Bentuk *Daring*

Menurut (Sadikin, 2020) menjelaskan bahwa proses pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Dari pemaparan di atas, langkah untuk mendukung pembelajaran pendidikan seni di sekolah perlu menentukan beberapa strategi, metode, hingga teknis yang jelas agar pembelajaran *daring* khususnya untuk pendidikan seni dapat meningkatkan kreativitas siswa di tengah keterbatasan yang ada. Menurut Akademi Muda Ilmuan Indonesia (Almi, n.d.) ada tiga strategi pembelajaran ke dalam bentuk *daring* untuk mendukung budaya belajar *daring* di Indonesia. Pertama, menanamkan pola berfikir tentang cara baru belajar, artinya dengan perkembangan teknologi dan internet proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, dengan siapa saja, tanpa ada batas ruang dan waktu. Sebagai fondasi awal Kemendikbud perlu mengkomunikasikan kepada masyarakat untuk menyadari tuntutan baru sistem pendidikan dalam menyiapkan lulusan menghadapi berbagai perkerjaan baru di masa depan, yang tidak cukup hanya diajarkan melalui kelas formal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas formal hanya efektif mengembangkan pengetahuan dasar dan mengenalkan materi baru, sehingga kurang efektif bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan dan keaktifan siswa dalam menyelesaikan masalah secara kreatif. Hal ini sesuai dengan penuturan Ibu Putri Winarani (28 tahun):

"Pembelajaran *daring* ini memberikan kesempatan siswa untuk mengenal dunia digital bisa menjadi lebih, dibandingkan hanya pembelajaran tatap muka seperti di kelas".

Kemendikbud dapat merumuskan kembali kurikulum yang lebih sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21. Misalnya kurikulum dapat memperbanyak pembelajaran campuran antara tatap muka di kelas dan melalui digital.

Kedua, menyiapkan regulasi untuk mengembangkan sumber belajar digital. Artinya pemanfaatan *platform* yang menyediakan kelas *daring* seperti MOOC (*Massively Open Online Cources)* atau secara masif dan terbuka menjadi alah satu *trend* praktik pembelajaran *daring* yang paling efektif. Beberapa MOOC ternama secara internasional adalah Coursera, dan Khan Academy. Sementara untuk kelas bahasa indonesia misalnya MOOC Indonesia terbuka atau *Learning Center* milik organisasi pendidikan Asia Tenggara (SEAMOLEC). Dengan landasan hukum, standar kualitas, dan sistem akreditasi yang jelas, Kemendikbud dapat mengembangkan sendiri atau berkolaborasi dengan universitas lain untuk

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 4 No. 13 Desember 2020

memperkaya koleksi kuliah *daring* pada *platform* MOOC.

Harapan yang diinginkan adalah akan tersedia *platform* MOOC Nasional yang memiliki materi ajar dan perpustakaan lengkap, yang dapat diakses diseluruh Indonesia secara terbuka. Hal ini perlu didukung oleh regulasi yang mengatur tentang sistem kredit semester pada pembelajaran berbasis MOOC. Ketiga, mencetak tenaga pendidik yang adaptif dalam teknologi pembelajaran. Artinya agar merancang, mengorganisir materi belajar yang interaktif untuk mencapai tujuan belajar. Saat ini masih banyak guru dan dosen hanya memberi tugas secara *daring* tanpa adanya umpan balik, lalu menganggap pekerjaan sudah selesai tanpa ada rencana belajar jangka panjang. Hal ini meninggalkan pengalaman dan kesan buruk bagi siswa dalam melakukan pembelajaran *daring*. Penguasaan tenaga pendidik terhadap teknologi pembelajaran yang sesuai dengan strategi belajar dan fasilitas yang dimiliki siswa menjadi kompetensi yang sama pentingnya (Almi, n.d.)

Setelah ditentukan strategi, perlu adanya sebuah metode dalam melakukan pembelajaran *daring*, seperti kebijakan yang tertulis (Ristekdikti, 2019) bahwa pembelajaran *daring* dapat menggunakan metode Peta Program.

Setelah menentukan metode, selanjutnya perlu menentukan teknis pelaksanaan pembelajaran *daring*(Ristek Dikti, 2019) menjelaskan teknis yang perlu dilakukandalam proses pembelajaran *daring* antara lain, 1) kesesuaian sasaran *learningoutcomes*, 2) kelengkapan unsur-unsur pembelajaran, 3) kejelasan kompetensi inti dan dasar, 4) konsistensi kompetensi , materi dan evaluasi, 5) pemberian contoh, misal ilustrasi, dan 6) aspek-aspek paedagogis lainnya.

Peningkatan Kreativitas Pendidikan Seni Menggunakan Media Digital

Menurut (Papalia, D.E, Olds, S.W., & Feldman, 2005) mendefinisikan kreativitas adalah "*the chievement of something remarkable and new, something which transforms and changes a field of endeavor in a significant way the kinds of things that people di that change the word".*

Kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan baru yang efektif dan etis (Tatang Suratno, 2017), sedangkan menurut (Munandar, 1985) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Indikator peserta didik menurut Departemen Pendidikan Nasional adalah 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, 3) memberikan banyak gagasan dan usuldalam suatu masalah dan mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 4) mempunyai dan menghargai rasa keindahan, 5) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh olang lain, 6) memiliki rasa humor tinggi, 7) memiliki daya imaginasi yang kuat, 8) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dariorang lain *original*, 8) dapat bekerja sendiri, 9) senang mencoba hal baru, 10) mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasana atau kemampuan elaborasi. Menurut (Delismar et al., 2013) Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya.

Kreativitas sejatinya dapat ditingkatkan dengan beberapa cara salah satunya adalah dengan memanfaatkan media digital. Media Digital terbukti mampu mendorong dan memotivasi siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran seni, karena media digital dianggap lebih modern, dan praktis, sebagai jalan menunjukkan kreativitas siswa. Dunia Pendidikan Seni merupakan salah satu wilayah yang turut terdampak oleh Covid-19, sehingga semua pembelajaran juga berubah ke media digital. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, berbagai bahan dan media pembelajaran seni telah ditawarkan kepada pembelajar. Melalui teknologi siswa dapat belajar dengan lebih bervariasi, berbagai alternatif teknik, konsep, dan bentuk karya seni yang tidak terbayang sebelumnya. Berbagai karya seni yang sebelum adanya *Covid-19* hingga saat ini memberikan ciri tersendiri bagi perkembangan dunia Pendidikan Seni.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam pembelajaran yang memiliki peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan Gagne dalam (Rusman, 2012) yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam li ngkungan siswa yang dapat memberi rangsangan untuk belajar. Dikuatkan dengan pendapat Miarso dalam (Rusman, 2012) bahwa "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, serta

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 4 No. 13 Desember 2020

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali".

Pembejaran Pendidikan Seni menggunakan media digital menjadikan pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penuturan Ibu Intan Nur Cahyani (29 tahun) "sistem *daring* seperti ini menjadikan guru tambah tertantang dan tertarik dengan sistem yang diberlakukan oleh pemerintah, mau nggak mau guru memang harus membuat media pembelajaran *daring* yang menarik, kreatif, dan inovatif sehingga menjadikan siswa senang belajar dengan sistem *daring* seperti ini".

Hal tersebut tercipta multi interaksi, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan media belajar, maupun siswa dengan siswa lainnya. Media digital mampu membuat siswa termotivasi, aktif, partisipatif, serta sanggup mengembangkan kreativitas dan kualitas dalam berkarya, guna mempersiapkan para siswa untuk meniti karir dalam bidang seni. Menurut (Ash, 2011) dalam jurnal *Education Week* menunjukan bahwa media digital dapat meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran seni. Alat digital digital dipandang sebagai kunci membuka perhatian siswa, sehingga banyak siswa dapat terlibat.

Pembelajaran pendidikan seni berbasis digital membangkitkan kreativitasnya sendiri, demikian dengan hasil kaya siswa seperti mendesain, editing foto dan video, untuk kebutuhan konten berisi materi pembelajaran seni, sehingga siswa merasa senang karena menghasilkan sebuah multimedia yang menjadikan tujuan pembelajaran tercapai. Rhodes dalam (Hayati, 2016) menyebut empat jenis definisi kreativitas sebagai *"Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product"*. Keempat "P" tersebut saling berkaitan, pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (Press) dari internal maupun eksternal untuk menghasilkan produk kreatif. (Horunisa & Cahyati, 2020)

Proses, meliputi empat tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Pada tahap persiapan yaitu mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya dan sebagainya. Pada tahap inkubasi yaitu tahapan seorang individu mencari inspirasi. Tahap iluminasi yaitu tahap timbulnya inspirasi kemudian pada tahap verifikasi yaitu tahap ketika ide atau kreasi baru diuji terhadap realitas. Pada tahap verifikasi diperlukan pemikiran kreatif yang harus diikuti oleh pemikiran kritis. Press, Latar belakang pendidikan berpengaruh terhadap kemampuannya dalam mencipta karya. Product, produk kreatif memerlukan orisinalitas, tidak semua produk kreativitas harus benar-benar baru, tetapi bisa berupa kombinasi atau perpaduan dari unsur-unsur yang bisa saja sudah ada lama sebelumnya (Hayati, 2016).

Ketika seni tradisional bertemu dengan teknologi, akan tercipta sebuah karya seni baru dengan ruang eksplorasi lebih luas. Media digital dapat digunakan untuk mempelajari seni budaya. Guru dapat mengambil materi mengenai seni budaya secara visual melalui galeri foto dan video yang tersedia di internet. Galeri yang memfasilitasi penyimpanan, presentasi, dan publikasi gambar dapat menjadi sarana interpretasi seni dan budaya secara visual.

SIMPULAN

Adanya *Covid-19* menunjukkan ketidaksiapan sistem pendidikan di Indonesia baik ditingkat Sekolah atau Universitas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran *daring*. Padahal dengan dukungan fasilitas digital yang baik, pembelajaran *daring* dapat mendistribusikan materi pembelajaran yang berkualitas kepada siswa dari berbagai daerah di Indonesia. Keterbatasan interaksi di masa pandemi *Covid-19* yang menyebabkan siswa harus tinggal di rumah, akan memperoleh pendidikan yang layak jika fasilitaas digital berjalan stabil dari pihak sekolah, guru dan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di masa *pandemi Covid-19*, media digital memainkan peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni, seperti kualitas dalam membuat karya desain. Semakin matang perencanaan pembelajaran seni menggunakan media digital, semakin mendukung efektivitas dan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Purwanto. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Edupsycouns Journal*, *2* no *1*.

Ali Sadikin. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, *6* no *2*.

Almi. (n.d.). *Tiga Langkah Strategis Untuk Dukung Budaya Pembelajaran Daring Pasca Covid 19*.

Ash, K. (2011). 30 Art And Music Learning Emphasize Interactivity, Real World Relevance. *Education Week, 11 (14)*.

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 4 No. 13 Desember 2020

Cahyati, N. (2018). KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA MEMANCING. *Jurnal Pelita PAUD*, *2*(2), 200–213.

Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). The Role of Parents in Applying Learning at Home During the Covid Pandemic 19. *Journal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, *04*(1), 4–6.

CNN Indonesia. (2020). *Pembelajaran Online selama Covid 19*.

Delismar, Ashyar, R., & Hariyadi2, dan B. (2013). Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Proses Sains Siswa melalui Penerapan Model Group Investigation. *Edu Sains*, *1* no *2*.

Horunisa, P. S., & Cahyati, N. (2020). *Media Permainan Sunda Manda Robot Bercahaya Untuk Kemampuan Keseimbangan Anak*. *04*(1), 1–11.

Munandar, U. (1985). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta Gramedia.

Nur Lintang Dhien Hayati. (2016). KESENIAN SILAKUPANG GRUP SRIMPI: PROSES KREATIVITAS KARYA DAN PEMBELAJARAN DI KABUPATEN PEMALANG. *CATHARSIS*, *5* no *1*.

Papalia, D.E, Olds, S.W., & Feldman, R. D. (2005). *Human Development (9th ed).* New York : McGraw Hiil.

Park, S., & Yun, H. (2018). The Influence Of Motivational Regulation Strategis On Online Students' Behavioral, Emotional, and Cognitive Engagement. *AECT Summer Research Symposium*, *32(1)*, 43–56.

R. M. Soedarsono. (2001). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*.

Ristek Dikti. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Daring*.

Rodame Monitorir Napitupulu. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *7* no *1*.

Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang : Cipta Prima Nusantara.

Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Tatang Suratno. (2017). *PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SAINS DI SEKOLAH DASAR*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Wikipedia. (2020). *Pandemi korona virus di Indonesia*.