

"MENINGKATKAN MINAT PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA 6 PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DENGAN MATERI TEATER VIRTUAL MELALUI MEDIA YOUTUBE DI SMA NEGERI 1 BANJARSARI"

2020/2021

Lena Wahyuni

SMA NEGERI 1 BANJARSARI, KABUPATEN CIAMIS, JAWABARAT , INDONESIA

Wahyunilena992@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran seni budaya dengan menggunakan materi pelajaran Teater Virtual melalui media youtube di SMAN 1 Banjarsari. Berawal dari terindikasi sebuah pembelajaran Daring yang membosankan, dan peserta didik merasa jemu dengan suasana Pekerjaan rumah dalam keadaan pandemi covid 19. Setelah dilaksanakannya rangkaian proses pembelajaran, penilaian, dan pengolahan data. Dapat disimpulkan bahwa Meningkatkan Minat Peserta Didik Pada Kelas XI MIPA Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Memanfaatkan Media sosial Youtube SMA N 1 Banjarsari Tahun Pelajaran 2020/2021 sangat efektif meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil evaluasi dengan perbandingan 100% kurang kreatif sebelum pelaksanaan aktualisasi menjadi 0% kurang kreatif setelah dilaksanakan aktualisasi dengan capaian 50% rata-rata minat peserta didik meningkat menjadi kreatif (Baik) dari 36 siswa, dengan ini maka dapat dikatakan meningkatkan minat peserta didik pada kelas XI MIPA 6 dalam mata pelajaran Seni Budaya Dengan Materi Teater Virtual Melalui Media Youtube di SMA Negeri 1 Banjarsari dinyatakan berhasil.

Kata Kunci : minat belajar, seni budaya, teater virtual, media sosial youtube

A. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang sedang terjadi di Indonesia memiliki dampak yang sangat luas. selain bidang kesehatan dan ekonomi yang terdampak cukup signifikan bagi masyarakat, sektor pendidikan pun juga tidak terlepas dari dampak yang dihasilkan oleh Pandemi yang terjadi.

Metode pembelajaran yang semula berupa Pertemuan Tatap Muka (PTM) disesuaikan menjadi metode pembelajaran jarak jauh terkait dengan penularan yang sangat cepat yang diakibatkan oleh virus Covid19 disamping itu, bagaimanapun juga pendidikan tetap harus berjalan dan saat ini sedang maraknya setiap sekolah sedang menyelenggarakan PTM terbatas atau berbasis Blended Learning. Para pelaku pendidikan mau tidak mau harus menyesuaikan diri dengan keadaan darurat yang terjadi begitu juga sistem pendidikan yang berjalan. Hal ini memicu adanya sebuah proses transisi bagi mereka yang berkontribusi dalam bidang pendidikan di Indonesia, termasuk juga para pendidik. Maka, Seorang pendidik harus menjamin masyarakat mendapatkan hak mereka, melayani dengan baik, serta menjamin mutu pelayanan public yang berkualitas, oleh karena itu sebagai seorang pendidik, harus tetap menjalankan perannya dalam mencerdaskan bangsa demi kemajuan negara. Berdasarkan paparan diatas, maka penulis menemukan beberapa hambatan dan masalah yang terjadi, khususnya di Unit Kerja SMA Negeri 1 Banjarsari yang

saat ini mulai menerapkan pembelajaran berbasis Blended Learning dalam mata pelajaran Seni Budaya akibat dari pandemi virus Covid-19 yang sedang terjadi.

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: "belajar dengan seni," "belajar melalui seni" dan "belajar tentang seni." Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti Bahasa peran, bahasa rupa, bunyi, gerak, dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika.

Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuh kembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya harus bisa menarik minat peserta didik sebagai langkah awal bagi mereka untuk bisa memahami materi yang diberikan. Terkait dengan hal ini, penulis menemukan metode-metode pembelajaran yang cenderung monoton dan mengakibatkan peserta didik jenuh dengan metode ajar yang selama ini dilakukan, terlebih proses pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka. Hasilnya, sesuai dengan data yang ada hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Banjarsari khususnya kelas XI dapat dikatakan cukup rendah atau dibawah standar kriteria kelulusan minimal yang ditetapkan. Masalah ini membutuhkan penyelesaian secara komprehensif salah satunya dengan perubahan metode mengajar guru mata pelajaran seni budaya agar lebih efektif dan inovatif. Alasan tersebut menjadi landasan penulis sebagai sebuah upaya penelitian tindakan kelas kepada peserta didik kelas XI yaitu dengan "**"MENINGKATKAN MINAT PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA 6 PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DENGAN MATERI TEATER VIRTUAL MELALUI MEDIA YOUTUBE DI SMA NEGERI 1 BANJARSARI"**

Hal ini menjadi salahsatu usaha penulis untuk Berinovasi dan berkolaborasi Belajar Seni Teater Lewat Online bersama Product Digital Sosial Media seperti Youtube, Instagram, Tiktok dimana media product digital social media tersebut sedang diminati banyak peserta didik. Hal ini tak lain untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya bidang Teater dalam masa pandemic covid 19. Manfaat inovasi dan kolaborasi ini adalah Meningkatkan kepercayaan diri, Meningkatkan kemampuan komunikasi, Meningkatkan kreatifitas, Entrepreneur, Meningkatkan kemampuan di sosial media.

B. LANDASAN TEORI

Pengertian Minat Belajar

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu "interest" yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Minat juga merupakan kecenderungan jiwa yang ditandai dengan adanya perhatian terhadap sesuatu objek tertentu. Pada pengertian ini menunjukkan kegiatan yang diminati seseorang, akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Menurut Wina Sanjaya, minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu.¹ Menurut Slameto bahwa "minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh"² Dari dua pengertian yang dikemukakan, dapat dipahami bahwa minat merupakan penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berada diluar diri seseorang. semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat yang ditimbulkannya.

Pengertian Seni Budaya

Harry Sulastianto mendefinisikan seni budaya adalah suatu keahlian mengeluarkan ide-ide serta pemikiran indah, termasuk mewujudkan kemampuan dan imajinasi pandangan akan suasana, benda atau karya yang bisa menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju.

Pengertian Teater Virtual

Teater berasal dari kata *teatron* (Bahasa Yunani), yang artinya tempat melihat,(Romawi , *auditorium*; tempat mendengar). Teater merupakan suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya mewujud dalam suatu karya seni. (Riantiarno, 2011:1). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *virtual* bermakna *nyata*. Jadi teater virtual bisa diartikan sebagai sebuah pertunjukan di mana para penonton dan pemain lakon tidak saling bersambung mata, mereka terpisah jarak dan penonton dapat melihat pertunjukannya secara daring atau virtual.

Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi awal, minat belajar kelas XI Mipa 6 sangat kurang, hal ini dapat dilihat dari minat peserta didik dalam pengumpulan tugas, antusias peserta didik dalam Pembelajaran Jarak Jauh, dan hasil evaluasi LKPD siswa. Masih banyak peserta didik yang menyepelekan pembelajaran jarak jauh dalam waktu yang belum bisa ditentukan. Banyak peserta yang mengerjakan tugas-tugasnya dengan asal dan seadanya, bahkan banyak pula yang tidak pernah mengumpulkan pekerjaan-pekerjaan rumahnya. Selama Pembelajaran jarak jauh, Pengumpulan tugas selalu menggunakan Google Form. Namun tugas terkumpul hanya bisa 60-70% jumlah siswa yang mengumpulkan. Dalam antusias belajar PJJ pun siswa terlihat sudah merasa bosan dan hanya sekedar mengikuti pembelajaran tanpa mengamati, dan berpikir kritis. Selanjutnya dalam pelajaran tugas melalui google form, hanya 20-30% dari jumlah siswa berhasil melewati batas KKM.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipergunakan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Deskriptif adalah data deskriptif suatu kelompok dan hanya menggambarkan kelompok itu sendiri. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 BANJARSARI

yang beralamat di Jl. Raya Banjarsari, Desa No.KM 3, Ratawangi, Kacamatan Banjarsari, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Waktu penelitian persiapan hingga pelaporan hasil penelitian dilakukan selama 2 bulan yaitu mulai bulan Juli 2020 sampai bulan September 2020. Kegiatan perencanaan (penyusunan proposal) dilaksanakan pada bulan 15 Juli hingga Awal Agustus, pelaksanaan pembelajaran pada bulan Agustus hingga September sedangkan penyelesaian laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada bulan September akhir di tahun 2020. Subjek penelitian adalah Peserta didik kelas XI MIPA 6 yang berjumlah 36 Siswa terdiri dari 21 perempuan, 15 laki-laki di SMAN 1 BANJARSARI tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berupa keterangan atau kata-kata biasa, sedangkan data kuantitatif adalah data yang berupa angka. Data lisan didapatkan langsung dari sumber data, yakni Siswa Kelas XI MIPA 6, Guru Seni Budaya, dan Kepala Sekolah. Dalam penelitian ini data yang diteliti adalah data lisan dan tulisan serta karya yang di upload melalui Youtube. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi dokumen dan observasi. a. Studi Dokumen Studi Dokumen digunakan untuk mengambil data mengenai pengumpulan tugas peserta didik di classroom sebagai sumber data penunjang penelitian b. Observasi Observasi dilakukan pada saat peserta didik membuat video pembelajaran seni budaya kd 3.4 dan penilaian video menggunakan instrument penilaian video. Analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dilakukan secara bersamaan dan setelah pengumpulan data. Dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus melalui tahapan-tahapan yang berlaku yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis masalah telah dijelaskan bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya terutama di kondisi pandemi sekarang ini yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara daring merupakan isu sekaligus permasalahan yang nyata di SMAN 1 BANJARSARI. Rendahnya minat belajar siswa bisa digambarkan dari rendahnya beberapa indikator. Indikator kreativitas siswa meliputi : 1) Mempunyai inisiatif, 2) Mempunyai minat luas, 3) Mandiri dalam berpikir, 4) Berani tampil beda, 5) Penuh energi dan percaya diri, 6) Bersedia mengambil resiko, 7) Berani dalam pendirian dan keyakinan, dan 8) Selalu ingin tahu. Berdasarkan indikator tersebut, rendahnya minat belajar siswa dapat terlihat dari pengumpulan tugas siswa khususnya dalam merangkum dan presentasi masih monoton, hanya berupa laporan ketikan, atau ditulis di buku. Dari 25 siswa yang mengumpulkan tugas rangkuman, seluruhnya hanya berupa pengumpulan tugas yang sederhana yaitu diketik atau ditulis dibuku tulis.

Oleh karenanya, peneliti memiliki gagasan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan memberikan tantangan kepada siswa, dengan memberikan tugas membuat rangkuman materi seni budaya dengan membuat video melalui aplikasi kinemaster. Media yang digunakan merupakan aplikasi membuat video yang membuat peserta didik harus menggunakan daya fikir dan kreativitas mereka untuk dapat merancang video yang semenarik mungkin dari segi visual dan pendengaran dengan menggunakan aspek gambar, animasi, dan musik. Adapun target dari penelitian Tindakan kelas ini yaitu : 1. Mengelompokan siswa dan memantau latihan peserta didik lewat zoom, 2. Melakukan pembimbingan kepada peserta didik cara membuat video teater virtual secara kelompok. 2. Rangkuman materi seni budaya yang mulanya hanya berupa ketikan dan

ditulis dibuku tulis, menjadi rangkuman seni budaya dalam bentuk video yang menarik yang dibuat melalui aplikasi kinemaster di kelas XI MIPA 6 sejumlah 36 siswa.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik dengan materi virtual melalui youtube, diperlukan adanya tindakan pembimbingan kepada peserta didik dalam prosesnya. Oleh karenanya peneliti merancang tindakan kelas yang dalam tindakan tersebut melibatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa untuk menstimulus kreativitas dan minat belajar peserta didik kemudian peneliti juga melibatkan mentor sebagai observer untuk melakukan penilaian tindakan kelas dimana ketersampaian capaian tindakan kelas ini akan mempengaruhi terhadap hasil peningkatan kreativitas dan minat belajar peserta didik dengan materi Teater Virtual melalui Youtube. Adapun rancangan tindakan kelas ini berdasarkan aspek-aspek yang diperlukan dalam proses kreativitas tersebut, diantaranya mencakup segi kognitif, segi afektif, dan segi psikomotorik. Segi kognitif mencakup kelancaran, kelenturan dan keaslian dalam berfikir, sedangkan segi afektif menyangkut sikap dan minat untuk berusaha secara kreatif, serta segi psikomotorik terdiri atas proses pembuatan untuk menghasilkan karyakarya yang produktif dan inovatif.

Pada kegiatan pembelajaran 1, dilakukan pembelajaran secara daring melalui zoom meeting dengan memutarkan video pembelajaran sebagai sample teater virtual, lalu memberikan motivasi yang banyak agar siswa tertarik pada pembelajaran tersebut. kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rancangan tindakan kelas yang telah dibuat dan sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya dengan hasil penilaian Tindakan kelas. Dilakukan Pretest

Pada Kegiatan Pembelajaran 2, guru membimbing proses latihan siswa via zoom. Dan dilakukannya diskusi antar kelompok.Pembelajaran ke 3 melakukan bimbingan cara membuat video bersama-sama.Pembelajaran ke 4 demonstrasi karya. Berdasarkan data analisis di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembimbingan kepada peserta didik sejumlah 36 siswa tercapai, yang disertai dengan Tindakan kelas berdasarkan aspek-aspek yang diperlukan dalam proses kreativitas dan minat belajar, yaitu mencakup segi kognitif, segi afektif, dan segi psikomotorik lebih dari 50% setiap poinnya terlaksana dengan grafik dari kegiatan pembelajaran 1 ke kegiatan pembelajaran 2 , 3 dan 4 terus meningkat sehingga diharapkan dapat berbanding lurus dengan hasil meningkatnya kreativitas dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran seni budaya dengan teater virtual melalui youtube.

D. KESIMPULAN

Setelah dilaksanakannya rangkaian proses pembelajaran, penilaian, dan pengolahan data. Dapat disimpulkan bahwa Meningkatkan Minat Peserta Didik Pada Kelas XI MIPA Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Memanfaatkan Media sosial Youtube SMA N 1 Banjarsari Tahun Pelajaran 2020/2021 sangat efektif meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil evaluasi dengan perbandingan 100% kurang kreatif sebelum pelaksanaan aktualisasi menjadi 0% kurang kreatif setelah dilaksanakan aktualisasi dengan capaian 50% rata-rata minat peserta didik meningkat menjadi kreatif (Baik) dari 36 siswa, dengan ini maka dapat dikatakan meningkatkan minat peserta didik pada kelas XI MIPA 6 dalam mata pelajaran Seni Budaya Dengan Materi Teater Virtual Melalui Media Youtube di SMA Negeri 1 Banjarsari dinyatakan berhasil.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dimyati, Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Kusuma, Wijaya. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran,Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 69. 2
- Slamemeto, (2003). Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta:Rineka Cipta.
- Oktavianingrum Diajeng. 2020. Teater Virtual di Masa Pandemi. Kumparan.com