

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING
APRESIASI SENI BERBASIS ANDROID SMARTPHONE**

**Esterica Yunianti¹, Edi Kurniadi², Nanang Yulianto³,
Margana⁴, Edy Tri Sulisty⁵**

**Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS
Email: estericayunianti@staff.uns.ac.id**

Info Artikel

Masuk: 2021-12-01
Revisi: 2021-12-03
Diterima: 2021-12-07
Terbit: 2022-04-01

Keywords:

learning media, art appreciation, android smartphone

Kata kunci:

media pembelajaran, apresiasi seni, android smartphone

P-ISSN: 2598-2273

E-ISSN: 2598-2281

DOI : 10.33061

Abstract

This service aims to provide knowledge and practice of making art appreciation learning media boldly during the COVID-19 pandemic based on Android smartphones. The use of Android smartphones as a tool for making learning media is based on the consideration that Android smartphones have increasingly diverse uses because they are supported by the availability of various applications. The training was conducted for middle school art and culture teachers in Karanganyar. Implementation of the lecture method to deliver learning media training materials, discussions to determine the concept of learning media to be made, and assistance in making learning media based on Android smartphones. The results in the form of learning media are then carried out field trials to find out their successes and shortcomings. After the learning media is improved, the learning media can be used in bold art appreciation lessons.

Abstrak

Pengabdian bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan praktik pembuatan media pembelajaran apresiasi seni secara daring pada masa pandemi covid 19 berbasis *android smartphone*. Penggunaan *android smartphone* sebagai alat pembuatan media pembelajaran didasarkan pada pertimbangan bahwa *android smartphone* memiliki kegunaan yang semakin beragam karena ditunjang oleh ketersediaan berbagai aplikasi. Pelatihan dilakukan bagi guru-guru seni budaya SMP di Karanganyar. Pelaksanaan pelatihan menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi teori tentang media pembelajaran, diskusi untuk menentukan konsep media pembelajaran yang akan dibuat, dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *androidsmartphone*. Hasil pelatihan berupa media pembelajaran selanjutnya dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui keberhasilan dan kekurangannya. Setelah media pembelajaran diperbaiki, maka media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran apresiasi seni secara daring.

Pendahuluan

Pandemi covid-19 yang sedang melanda dunia pada saat ini telah merubah kebiasaan manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Semua bidang kehidupan merasakan dampak pandemi covid-19 yang tidak kunjung usai. Pada bidang pendidikan, pembelajaran yang dilakukan secara daring untuk menghindari tatap muka sebagai upaya pencegahan penyebaran covid 19. Kondisi pandemi yang berlarut-larut dirasakan masyarakat Karanganyar. Rencana pembelajaran tatap muka (PTM) di Kabupaten Karanganyar per 1 januari 2021 pada akhirnya batal. Hal ini disebabkan kasus covid-19 masih tinggi, sedangkan vaksin juga belum bisa diakses oleh seluruh warga. Bupati Karanganyar Juliyatmono mengatakan pembelajaran tatap muka (PTM) menysasar peserta didik berusia remaja dan anak-anak rentan tertular covid-19. Apabila PTM digelar, mereka

kurang siap menerapkan protokol kesehatan (<https://www.gatra.com/detail/news/498526/info-satgas-covid19/januari-karanganyar-batal-belajar-tatap-muka>).

Selama masa pandemi, pembelajaran di sekolah-sekolah dilakukan secara daring. Dampak pembelajaran daring sangat luas, khususnya yang dirasakan oleh siswa dan guru, bahkan orang tua. Penelitian Sari (2021:14) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran daring dirasa tidak maksimal. Hal ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan dengan metode pemberian tugas yang digunakan guru setiap harinya. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru mahir dalam menggunakan teknologi internet atau media sosial sebagai sarana pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran daring membutuhkan kemampuan guru dalam menyiapkan dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Inovasi media pembelajaran oleh guru bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kemandirian siswa dalam pembelajaran. Suparmi (2021:13) menyatakan proses pembelajaran di masa pandemi covid-19 tidak mengurangi kemandirian siswa, khususnya di mata pelajaran seni dan budaya.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Daring Apresiasi Seni Di SMP Karanganyar

Guru-guru mapel seni budaya SMP di Karanganyar membutuhkan kemampuan teknis dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif. Pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan komputer maupun *smartphone*. Produk-produk *smartphone* yang semakin canggih mampu menjawab kebutuhan hidup manusia. Pada konteks pembelajaran, *smartphone*

android dapat menjadi sarana pembelajaran daring karena siswa dapat mengakses materi pelajaran kapanpun dan dimanapun.

Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat mendukung pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan siswa lebih aktif, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kurniasari (2020) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajarmengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Adanya minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar diharapkan dapat memaksimalkan hasil pembelajaran yang dicapai.

Daryanti (2019:215) menyatakan bahwa media dalam pembelajaran seni dan budaya sangat dibutuhkan. Pembelajaran seni budaya dapat membangun kreativitas peserta didik untuk bekal kehidupannya kelak. Muatan pelajaran seni budaya tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, namun juga seharusnya mampu mengembangkan afektif dan psikomotornya. Karakteristik pembelajaran seni budaya membutuhkan media pembelajaran yang karakteristiknya juga berbeda dengan mata pelajaran yang lain.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *android smartphone* merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang selama ini sudah dibuat oleh guru-guru seni budaya SMP di Karanganyar. Pembelajaran daring selama pandemi covid 19 diharapkan dapat menyenangkan, mampu memotivasi siswa, dan meningkatkan kemandirin belajar siswa. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk menjawab tuntutan tersebut. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *android smartphone* diharapkan dapat membekali guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan konteks masing-masing sekolah dimana guru-guru tersebut melaksanakan pembelajaran.

Rumusan Masalah

Permasalahan pengabdian sebagai berikut: 1) pemahaman guru tentang media pembelajaran daring belum maksimal, 2) kemampuan teknis guru mapel

seni budaya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *android smartphone* belum maksimal. Oleh karena itu dibutuhkan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Metode

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) yang diikuti oleh tim pengabdian dan guru-guru seni budaya SMP Karanganyar sebagai peserta pelatihan. Metode yang diterapkan dalam FGD meliputi: ceramah dan diskusi. Kedua metode tersebut digunakan secara integratif sehingga dapat melibatkan peran aktif kedua belah pihak yang mengikuti FGD. Hasil FGD ditindaklanjuti dengan mengadakan pelatihan dan pendampingan. Metode yang digunakan pada pelatihan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif dalam perwujudan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran apresiasi seni. Pendampingan dalam mewujudkan media pembelajaran daring apresiasi seni berbasis *android smart phone* melalui pendekatan *direct practice*. Penerapan *direct practice* ditujukan untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru sehingga memberikan kemudahan dalam mempraktikkan teori yang ada.

Pembahasan

Kegiatan ini bertujuan untuk melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran daring berbasis *android smartphone*. Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru seni budaya SMP di Karanganyar dilakukan melalui berbagai tahap. Masing-masing tahap saling terikat erat sehingga setiap tahap harus dilaksanakan secara maksimal sehingga dapat mendukung tahap selanjutnya. Kegiatan pelatihan dan pendampingan sesuai tahap-tahap yang telah dilaksanakan dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Koordinasi Persiapan Pelaksanaan Pelatihan

Koordinasi persiapan pelaksanaan pelatihan dilakukan untuk membahas berbagai hal terkait dengan rencana pelatihan yang akan dilaksanakan agar dapat berjalan dengan lancar. Hal-hal yang didiskusikan antara lain: waktu pelaksanaan,

jumlah peserta yang akan dilibatkan, siapa saja yang akan dilibatkan sebagai peserta, tempat yang akan digunakan untuk pelatihan, susunan acara, alat dan bahan yang akan digunakan, dan nara sumber yang dilibatkan dalam pelatihan.



Gambar 2. Koordinasi persiapan pelatihan di NN Studio Jaten Karanganyar

Koordinasi yang dilaksanakan menghasilkan beberapa kesepakatan antara lain: pelaksanaan pelatihan rencananya akan dilakukan secara daring dan luring pada hari Selasa, tanggal 25 Mei 2021 di Aula SMP N 3 Karanganyar. Pelatihan akan dilaksanakan selama 3 jam, dimulai dari jam 09.00 WIB dan berakhir pada pukul 12.00 WIB. Peserta yang akan diundang yaitu guru-guru perwakilan dari MGMP Seni Budaya SMP Kabupaten Karanganyar.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilakukan secara daring dan luring pada hari Selasa, tanggal 25 Mei 2021 di Aula SMP N 3 Karanganyar. Peserta pelatihan adalah guru-guru perwakilan dari MGMP Seni Budaya SMP Kabupaten Karanganyar sebanyak 48 orang dengan rincian peserta daring sebanyak 20 orang dan peserta luring sebanyak 28 orang. Pelatihan dimulai pukul 10.00 WIB dan diakhiri pada pukul 13.00 WIB. Kegiatan pelatihan dimulai dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya, kemudian dilanjutkan sambutan oleh Ketua Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Karanganyar, Penasehat MGMP Karanganyar dan Ketua Tim Pengabdian. Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh narasumber dari perwakilan tim pengabdian tentang media pembelajaran menggunakan media powerpoint.



Gambar 3. Nara sumber menyampaikan Materi tentang Media Pembelajaran

Materi yang disampaikan oleh nara sumber tentang media pembelajaran dikaitkan dengan konteks pembelajaran daring pada masa pandemi, sehingga materi tersebut kontekstual dengan apa yang terjadi di lapangan. Banyak pilihan bagi guru dalam memilih media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Pilihan *android smartphone* untuk membuat media pembelajaran online dengan pertimbangan memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan dengan alat yang lain. Ismanto (2017) menyatakan bahwa *smartphone* merupakan salah satu produk teknologi yang dapat memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Teknologi satu ini merupakan perangkat telepon seluler yang menerapkan sistem operasi *android* yang dikembangkan oleh Google™. Guru dan siswa sangat akrab dengan *smartphone* dibandingkan dengan komputer maupun laptop, sehingga semakin memberikan kemudahan dalam operasionalnya.

Kitchenham (2011) menyatakan penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu alternatif untuk pengembangan media pembelajaran. Fitur-fitur yang ditawarkan di *smartphone* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, khususnya pembuatan video pembelajaran daring. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan guru dalam mengembangkan media dan pembelajaran daring.

Penyampaian materi teori tentang media pembelajaran ditindak lanjuti dengan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *android smartphone*. Proses pendampingan dilakukan dengan menerapkan salah satu fitur yang ada di dalam *smartphone*.



Gambar 4. Workshop pembuatan video pembelajaran

Aplikasi yang ditawarkan untuk membuat video pembelajaran daring salah satunya dengan menggunakan *Ibis Paint X*. *Ibis Paint X* adalah aplikasi yang tercetus dari keinginan membagikan kegembiraan berupa gambar digital melalui video yang memperlihatkan proses menggambar kepada para penonton. *Ibis Paint X* adalah aplikasi menggambar menggunakan *smartphone*, tablet, dan perangkat lainnya (<https://ibispaint.com/about.jsp?lang=in>). *IbisPaint X* menyediakan bermacam-macam fitur, sehingga memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif.

Peserta sebelum membuat media pembelajaran, disarankan untuk *download* terlebih dahulu Aplikasi *Ibis Paint X* di *Google Playstore/ AppStore*.

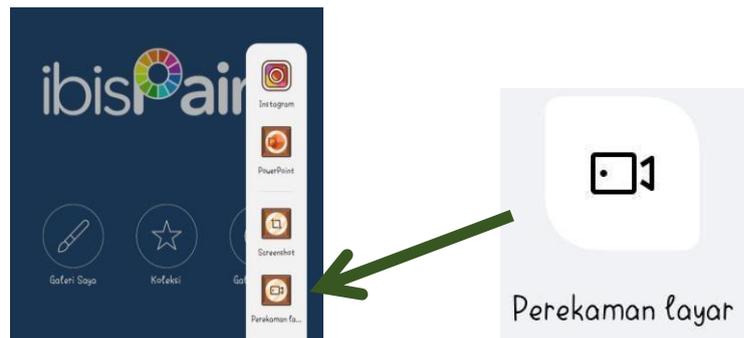


Gambar 5. Tampilan Ibis Paint X

Pembuatan media pembelajaran menggunakan *Ibis Paint X* melalui beberapa tahap, yaitu: 1) menganalisis dan mengorganisasikan materi yang akan ditampilkan pada media, 2) mengolah materi menggunakan *Ibis Paint X*, dan merekam prosesnya menggunakan perekam layar, 3) mengedit hasil video

rekaman layar menggambar di *Ibis Paint X* menggunakan aplikasi *Inshot*, 4) mengolah materi dan ilustrasi yang sudah dibuat di *Software Microsoft PowerPoint*.

Proses selanjutnya mulai membuat ilustrasi menggunakan *Ibis Paint X* dengan keadaan perekam layar aktif merekam proses pembuatan ilustrasi.



Gambar 6. Tampilan Perekam Layar



Gambar 7. Tool di Ibis Paint X

Setelah selesai menggambar ilustrasi di *Ibis Paint X*, kemudian mengedit video hasil rekam layar di *handphone* dengan aplikasi *Inshot*.



Gambar 8. Karya Nishita menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*

Selanjutnya memasukkan materi, ilustrasi atau video tutorial yang sudah dibuat ke dalam *Software Microsoft Powerpoint*. Peserta pelatihan secara langsung mempraktikkan semua langkah pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut sehingga keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi dapat terlatih.

Hasil kegiatan pelatihan yang dilakukan berupa produk mediapembelajaran dalam bentuk video pembelajaran sesuai dengan materi yang dipilih oleh masing-masing peserta. Pengetahuan dan pengalaman dalam pelatihan dan pendampingan yang diperoleh guru kedepannya diharapkan dapat mendorong dan meningkatkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif. Guru dapat menerapkan media yang telah dihasilkan agar dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dinamika kebutuhan di sekolah masing-masing.

Kesimpulan

Pelatihan dan pendampingan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis *android smartphone* bagi guru-guru seni budaya di SMP Karanganyar telah memberikan tambahan pengetahuan dan pengalaman yang bermakna bagi pengembangan media pembelajaran daring. Pembuatan media pembelajaran menggunakan *Ibis Paint X* dengan langkah-langkahnya yang praktis memberikan kemudahan bagi guru dalam mengolah materi menjadi media yang inovatif. Operasional *android smartphone* dan fitur *Ibis Paint X* yang simpel tidak

memberikan hambatan yang berarti dalam proses pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19 saat ini. Terciptanya berbagai media pembelajaran berbasis *android smartphone* hasil pelatihan dan pendampingan merupakan solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring. Pembelajaran daring apresiasi seni yang dilakukan menjadi lebih menarik, menyenangkan dan menumbuhkan kemandirian siswa di masing-masing sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrilia Kurniasari, dkk. *Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (Bdr) Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. E-ISSN: 2460-8475. Vol 6, no 3, September 2020. (<http://journal.unesa.ac.id/index.php/pd>)
- Daryanti, dkk. *Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 1, Nomor 3, Tahun 2019. Halaman 215- 221
- Ismanto, E. dkk. 2017. *Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru*. Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Kitchenham, A. (2011). *Models For Interdisciplinary Mobile Learning: Delivering Information To Students*.
- Sari, Ria Puspita Sari, dkk. *Dampak Pembelajaran Daring bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19*. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 2, Nomor 1, April 2021, hal 9-15
- Suparmi, Ni Ketut. *Kemandirian Belajar Seni Budaya Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19*. JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni) Vol. 6, No.1, April 2021
<https://ibispaint.com/about.jsp?lang=in>
- Januari, Karanganyar Batal Belajar tatap Muka. Gatra.com, 17 Desember 2020. <https://www.gatra.com/detail/news/498526/info-satgas-covid19/januari-karanganyar-batal-belajar-tatap-muka>.