

OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM *HYBRID LEARNING* PADA MATAPELAJARAN SENI BUDAYA (TARI) DI SMP NEGERI 50 SURABAYA

Lyberty Ranum Annasty Agnes

Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
lyberty.18004@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Model *hybrid learning* memerlukan perencanaan yang baik guna mengisi kesenjangan pendidikan di masa pandemi. Oleh sebab itu memilih media pembelajaran yang efektif supaya proses belajar berjalan secara optimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan optimalisasi media pembelajaran dalam *hybrid learning* pada Mata pelajaran Seni Budaya Tari di SMP Negeri 50 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini ialah guru Mata pelajaran Seni Budaya dan siswa. Tahap analisis data dimulai dari tahap reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah peran media pembelajaran sangat penting pada mata pelajaran Seni Budaya Tari, sebab kegiatan pembelajaran Seni Budaya Tari menggunakan muatan teori dan praktik. SMP Negeri 50 Surabaya menggunakan salah satu platform *Learning Management System* (LMS) yaitu *Microsoft Teams* yang memiliki beberapa fitur menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya Tari. Media pembelajaran agar lebih optimal perlu didukung media penunjang untuk membuat suasana belajar menjadi menyenangkan seperti Youtube, Canva, Microsoft Office Power Point dan WhatsApp. SMP Negeri 50 Surabaya memilih media pembelajaran didasari oleh fungsi praktis dan komunikatif sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal dan siswa mampu menyerap materi dengan maksimal.

Kata Kunci: Optimalisasi, Media Pembelajaran, Hybrid Learning, Seni Budaya, Tari.

ABSTRACT

The hybrid learning model requires good planning to fill the educational gap during the pandemic. Therefore, choosing effective learning media so that the learning process runs optimally. This study aims to describe the optimization of learning media in hybrid learning on Seni Budaya Tari at SMP Negeri 50 Surabaya. This study uses a qualitative approach with data collection techniques through interviews, observations, questionnaires, and documentation. The subject of this research is the Seni Budaya Tari teacher and students. The data analysis stage starts from the data reduction stage, data presentation, and conclusions. The results of this study are the role of learning media is very important in Seni Budaya Tari, because the learning activities of Seni Budaya Tari use theory and

practice content. SMP Negeri 50 Surabaya uses one of the Learning Management System (LMS) platforms, namely Microsoft Teams, which has several interesting features to use in Seni Budaya Tari. Learning media to be more optimal needs to be supported by supporting media to make the learning atmosphere fun, such as Youtube, Canva, Microsoft Office Power Point and WhatsApp. SMP Negeri 50 Surabaya chooses learning media based on practical and communicative functions so that learning becomes more optimal and students are able to absorb the material optimally.

Keywords: *Optimization, Learning Media, Hybrid Learning, Seni Budaya, Tari.*

PENDAHULUAN

Wabah Corona Disease atau istilah populer Covid-19 menyebar sejak akhir tahun 2019 hingga sekarang dengan mutasi varian dan gejala yang berbeda. Negara yang lebih dulu terinfeksi menjadi model bagi negara lain untuk menanggulangi dan melakukan beberapa tindakan preventif penyebaran wabah tersebut baik dari sisi ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Indonesia telah banyak mengeluarkan beberapa kebijakan terkait penyebarannya, dengan tujuan untuk mengatasi dampak pada kondisi internal serta external. Salah satu keputusan pemerintah yang berdampak luas adalah kebijakan pada segmen pendidikan yaitu *social distancing*. Kondisi tersebut memberi dampak tak hanya ruang dan waktu melainkan pada aktivitas pembelajaran di Indonesia, mulai masa prasekolah hingga Perguruan Tinggi. Dampak tersebut lebih familiar dengan sebutan “daring” atau (dalam jaringan). Pelaksanaan aktivitas pembelajaran daring mengubah pola pembelajaran konvensional, yaitu siswa belajar di rumah masing-masing dengan pembagian jadwal yang berubah-ubah. Banyak hal yang terlihat jelas berawal dengan proses belajar yang berlangsung secara jarak jauh hingga menimbulkan beberapa polemik. Alternatif di antara beberapa bentuk pembelajaran yang lebih efektif ialah pemerintah mulai melahirkan inovasi terbaru yakni Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) untuk sementara waktu.

PTMT dinilai mampu mengisi kesenjangan pendidikan, baik dari segi pendidik maupun siswa. Beberapa sekolah di Surabaya telah menerapkan metode yang mumpuni guna mendukung jalannya proses PTMT ini yaitu dengan *hybrid learning*. Metode tersebut diharapkan dapat meminimalisir dampak psikososial siswa akibat pandemi dan dinilai efektif untuk pembelajaran tatap muka terbatas saat ini. Pembelajaran *hybrid learning* dapat didefinisikan metode pembelajaran kombinasi antara tatap muka dengan materi yang disediakan secara online (Aristika, 2021:446).

Pengertian operasional dalam desain pembelajaran ini adalah perkombinasian antara pembelajaran digital berbasis web dengan pertemuan tatap muka. Dalam *hybrid learning* ada beberapa unsur yang penting dan harus ada menurut Soler dkk (2017:773) yaitu *live event* (tatap muka) dalam *hybrid learning* pembelajaran tetap dilakukan dengan tatap muka. Pada kesempatan inilah siswa mendapat materi

untuk dipelajari secara mandiri di rumah sesuai dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Tatap muka dilaksanakan saat siswa mendapat giliran untuk memasuki kelas *hybrid*. Saat pertemuan berlangsung di sekolah, pendidik dapat mengevaluasi capaian belajar dan menginformasikan tujuan maupun kompetensi pembelajaran di akhir pembelajaran.

Self paced learning (belajar mandiri) siswa dapat mereview ulang materi di sekolah setelah mengikuti pembelajaran tatap muka di kelas. Selanjutnya *collaboration* (kerjasama) model *hybrid learning* dapat dikatakan dengan model pembelajaran kolaboratif. Peserta didik dengan guru dapat berkolaborasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran, dengan mekanisme virtual maupun diskusi kelompok saat pertemuan di kelas. Namun mengingat masa pandemi yang belum usai, diskusi kelompok saat *hybrid* dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil untuk berdiskusi. Tentunya dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Tahap selanjutnya adalah *learning media* (media pembelajaran) penggunaan aplikasi online dalam model *hybrid learning* diperlukan guna menunjang sarana pembelajaran di kelas. Terakhir yaitu *assesment* (penilaian) sistem penilaian pada masa pembelajaran *hybrid* mempunyai perbedaan dibanding saat penilaian pembelajaran biasa karena didasarkan atas proses maupun hasil melalui penilaian komprehensif dan beragam. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Garrison & Vaughan (2008:291) dalam Nurwakhid dan Lis bahwa *hybrid learning* dapat terintegrasi secara optimal karena model pembelajaran ini dipadukan dengan pengalaman belajar virtual dan tatap muka sehingga mendapatkan suatu kesan belajar yang menyenangkan, unik sesuai konteks serta tujuan pendidikan.

Pembelajaran Seni Budaya tari memiliki dampak positif bagi pendidikan anak, karena memiliki sasaran objek yang menarik untuk membentuk sugesti dan pola pikir siswa. Pembekalan sikap dan nilai-nilai positif tersebut dapat dimulai sejak dini, remaja hingga dewasa melalui Seni Budaya tari. Menurut Sujamto (1992:98-99) cara tersebut diyakini efektif untuk memupuk budi pekerti luhur peserta didik. Pembelajaran tari mencakup apresiasi seni serta mengekspresikan diri melalui sebuah karya tari. Tujuan pembelajaran Seni Budaya tari ialah mengembangkan serta menstimulus ide-ide imajinatif untuk menemukan gagasan kreatif dan dapat memecahkan sebuah masalah yang berhubungan dengan estetika maupun artistik. Selain itu, peserta didik dapat mengeksplor potensi dan menumbuhkan pemahaman akan kesadaran menghargai keanekaragaman budaya lokal, sehingga mampu membentuk perilaku toleran dan demokratis di kehidupannya (Pekerti, dkk., 2013:1-26).

Pengembangan materi atau bahan ajar dalam suatu proses pembelajaran dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan optimalisasi penggunaan media pembelajaran. Pengertian optimalisasi menurut Depdikbud (1995:628) optimalisasi berasal dari istilah optimal yang artinya terbaik, tertinggi, sedangkan optimalisasi adalah proses untuk meningkatkan capaian dari tujuan sesuai kriteria

yang dibutuhkan. Optimalisasi merupakan suatu proses untuk mengoptimalkan sebuah solusi dengan memaksimalkan suatu fungsi objektif untuk meningkatkan efektivitas dan meminimalisir waktu. Dalam pembelajaran, optimalisasi dapat dikatakan suatu upaya untuk memperbaiki aspek-aspek dan kualitas peserta didik maupun pembelajaran, sehingga mampu mencapai tujuan dan keberhasilan yang optimal. Aktivitas tindak lanjut dimulai dengan mengajukan aneka macam solusi alternatif dan merancang sesuai faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Suatu kegiatan belajar dapat dikatakan menyenangkan jika guru melibatkan siswa ke dalam pembelajaran yang partisipatif. Pembelajaran akan terasa lebih bermakna jika siswa dapat mengembangkan atau mengkreasikan kegiatan belajarnya. Sejalan dengan pendapat Sudjana (2005:69) bahwa guru bertugas untuk membantu siswa dalam prosesnya tersebut.

Proses tersebut meliputi persiapan fasilitas atau alat bantu pembelajaran, mendapatkan informasi tentang materi atau bahan belajar serta mekanisme pembelajaran. Alat bantu pembelajaran bisa disebut juga dengan media pembelajaran. Media berasal dari Bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Hamalik (1986:8) mengemukakan bahwa penggunaan suatu media pembelajaran dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dan juga mampu membangkitkan keinginan belajar yang baru sehingga membawa dampak positif bagi psikologis peserta didik.

Gerlach dan Ery dalam Arsyad (1971:3) mengemukakan pendapat bahwa media jika dipahami secara garis besar ialah manusia, materi, atau peristiwa yang membentuk kondisi. Media digunakan untuk membuat siswa memperoleh pengetahuan, belajar berperilaku, dan keterampilan meliputi buku teks, lingkungan sekolah, dan seorang guru. Secara lebih spesifik pengertian media pada pembelajaran ialah yang memuat unsur fotografis, elektronik, dan alat-alat grafis. Fungsi media tersebut dapat digunakan untuk menangkap, menyusun, dan memproses informasi verbal maupun visual. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Gagne' dan Briggs dalam Arsyad (1975:4) yakni media pembelajaran secara *universal* mencakup segala benda yang mengandung materi instruksional sehingga mampu menyampaikan materi pengajaran untuk dapat merangsang belajar siswa. Media tersebut berbentuk seperti video, foto, computer, grafik, gambar, tape recorder, film, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran untuk *hybrid learning* diklasifikasikan menjadi media internet *Learning Management System (LMS)*, media berbasis komputer (*e-learning*), dan media sebagai sarana penunjang. Contoh dari LMS tersebut adalah *Microsoft Teams*. SMP Negeri 50 Surabaya khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya tari sudah menggunakan aplikasi ini untuk mengukur keefektivan selama proses pembelajaran PTMT. Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada saat *hybrid learning* itulah yang dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa selama masa pandemi.

Penelitian terdahulu yang relevan sebagai perbandingan dengan penulisan ini

yaitu pertama skripsi oleh Ratna Tiharita (2018) dengan judul “Optimalisasi Pemanfaatan Media Internet Dalam Pembelajaran Melalui *Blended Learning*” penelitian tersebut membahas tentang penggunaan internet dalam pembelajaran yang dapat dioptimalkan melalui model pembelajaran *Blended Learning*. Relevansi dengan penelitian ini yaitu peneliti ingin mengetahui peran media online yang tepat untuk proses pembelajaran. Namun Perbedaannya terletak pada metode pembelajaran yang digunakan. Ratna Tiharita menggunakan *blended learning* sedangkan penelitian ini menggunakan *hybrid learning* yaitu sebuah model pembelajaran di era pandemi dilaksanakan pada satu waktu bersama dengan membutuhkan fasilitas dan prasarana yang memadai. Selanjutnya kajian terhadap penelitian terdahulu ialah Skripsi oleh Agnes Sariningsih (2012) dengan judul “Aplikasi *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Pada SMPN 5 Bandung” membahas tentang pemanfaatan *e-learning* untuk membantu siswa dalam mengatasi penyampaian materi yang kurang maksimal. Persamaan dengan penelitian ini adalah pentingnya media online yang optimal pada kelas Seni Budaya untuk membantu siswa mendapatkan bahan referensi dan materi bisa didapat maksimal kemudian Skripsi oleh Permata Ika Hidayati (2016) dengan judul “Optimalisasi Pengembangan *Blended Learning* berbasis moodle untuk matakuliah Mikrobiologi”. Artikel ilmiah yang relevan dengan penelitian ini adalah “Orientasi *hybrid learning* melalui model *hybrid learning* dengan bantuan multimedia di dalam kegiatan pembelajaran” oleh Ino Anggara Putra. Kedua adalah artikel dari Nurwakhid Mulyono dan Lis Susilawati yang membahas tentang “Penerapan Media Pembelajaran *Hybrid Learning* pada Mata Kuliah Membaca II Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo Malang”. Ketiga adalah artikel tentang “Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Melalui Media Konkret dan Media Visual di Kelas 3 SD Plus Ar-Rahmaniyah Serpong Utara oleh Septy Nurfadhillah dkk. Keempat adalah artikel oleh Masson dkk dengan judul “*The Hybrid Learning Model A Framework for Teaching an Learning Practice*”.

Perbedaan penelitian ini dengan skripsi tersebut adalah pada metode pembelajaran. Beliau menggunakan *blended learning* dan metode penelitian yang digunakan ialah RnD (Research & Development) atau penelitian pengembangan untuk mengembangkan sebuah media interaktif yang dapat digunakan untuk mendorong peningkatan kualitas pendidikan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan metode penelitian, jenis media pembelajaran, dan lokasi penelitian. Sedangkan persamaannya adalah subjek yang diteliti adalah pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan fenomena di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) Peran media pembelajaran dalam *hybrid learning* pada mata pelajaran Seni Budaya tari kelas IX-D di SMP Negeri 50 Surabaya (2) Optimalisasi media pembelajaran dalam *hybrid learning* pada mata pelajaran Seni Budaya tari kelas IX-D di SMP Negeri 50 Surabaya. Diharapkan penelitian ini memiliki

manfaat yaitu dapat dijadikan acuan dalam memilih media pembelajaran digital yang baik di era *hybrid*, sehingga para guru dapat memanfaatkan media tersebut secara interaktif dan aktif. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi penelitian berikutnya terkait optimalisasi media pembelajaran dan terkait fitur-fitur pada *Microsoft Teams* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian pada penulisan ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengungkap permasalahan dari segi pemerintah, swasta, masyarakat, pendidikan. Selain itu penelitian kualitatif dapat digunakan untuk mengkaji Seni Budaya dan olahraga. Pendapat lain dikemukakan oleh Bogdan dan Taylor dalam (Moleong, 2007:3) bahwa metodologi penelitian kualitatif adalah mekanisme penelitian yang menghasilkan data naratif berupa kata tertulis maupun verbal dari orang-orang dan sikap yang diamati. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Sugiyono (2016:205) bahwa “persoalan pada penelitian kualitatif bersifat sementara, tentative dan akan berkembang atau berganti setelah peneliti berada di lapangan”. Oleh karena itu penulis menggunakan sebuah strategi penelitian kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif sehingga data yang diperoleh dapat menceritakan fenomena seputar objek. Objek penelitian ini ialah siswa kelas IX-D SMP Negeri 50 Surabaya. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 50 Surabaya, yang terletak di Gg. II Sekolahan, Sukomanunggal, Kecamatan Sukomanunggal, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Wawancara adalah proses pengambilan data dengan berinteraksi secara langsung kepada narasumber. Keterangan yang diperoleh sebelumnya dapat dibuktikan atau *rechecking* informasi pada saat proses wawancara.

Narasumber yang diwawancarai oleh peneliti adalah guru mata pelajaran Seni Budaya Tari kelas IX-D yakni Nyoman Eko Yulianto S.Pd dan Tantri Asih Miratning, S.Pd. Peneliti menentukan narasumber dengan pertimbangan bahwa mereka adalah orang yang memahami tentang proses pembelajaran *hybrid learning* pada mata pelajaran Seni Budaya Tari dengan menggunakan media *Microsoft Teams*. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan atau lingkungan penelitian. Dokumentasi yaitu sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian baik berupa foto ataupun sumber tertulis yang dimiliki narasumber. Selain itu didukung dengan pengisian kuesioner dengan menggunakan *google form*. Kuesioner atau angket ialah salah satu teknik untuk mengumpulkan data tanpa bertemu secara langsung. Alat atau instrumen dalam mengolah dan mengumpulkan data berupa beberapa pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden angket (Sutopo, 2006:82).

Peneliti menggunakan teknik triangulasi data untuk keabsahan data.

Triangulasi adalah suatu teknik analisa data dengan mensintesa data dari berbagai sumber. Menurut William Wiersma dalam Sugiyono (2007:372) “*Triangulation is qualitative cross-validation. It assesses the sufficiency of the data according to the convergence of multiple data source or multiple data collection procedures*”. Triangulasi dapat dikatakan sebagai pengecekan suatu data dari berbagai sumber dengan cara dan waktu yang variatif, sehingga triangulasi dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Peneliti memeriksa kesesuaian wawancara dengan observasi yang dilakukan peneliti dan dokumentasi yang didapat oleh peneliti. Dalam pemeriksaan kredibilitas data ini memiliki tujuan yaitu memastikan data yang diperoleh absah tentang optimalisasi media pembelajaran dalam *hybrid learning* pada Matapelajaran Seni Budaya Tari di SMP Negeri 50 Surabaya. Tahap analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi.

Rancangan penelitian yang dibuat oleh peneliti di antaranya: (1) Membuat beberapa pertanyaan untuk diberikan kepada responden melalui aplikasi *google form* dengan kuesioner pertama ditujukan kepada dewan guru SMP Negeri 50 Surabaya, dan kuesioner kedua ditujukan kepada siswa kelas IX D; (2) menyebarkan pertanyaan secara online kepada responden melalui *WhatsApp*; (3) peneliti mengumpulkan dan juga menyaring data sudah diisi oleh responden untuk kemudian dianalisis.

Sumber data yang digunakan terbagi menjadi dua, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer penelitian ini yakni data yang diperoleh dari narasumber primer yakni Nyoman Eko Yulianto, S.Pd., M.Pd. dan Tantri Asih Miratning S.Pd. selaku guru Matapelajaran Seni Budaya Tari kemudian dengan pengisian kuesioner. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini didapatkan melalui dokumentasi berupa data, foto dan melalui buku atau jurnal yang terkait dengan keperluan data penelitian.

HASIL DAN DISKUSI PENELITIAN

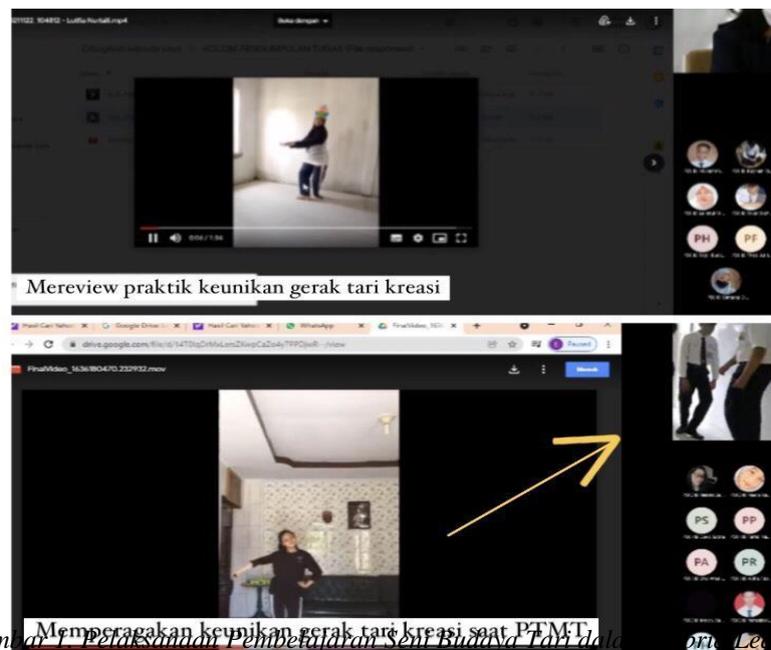
Peran Media Pembelajaran dalam *Hybrid Learning* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tari di SMP Negeri 50 Surabaya

SMP Negeri 50 Surabaya adalah satuan pendidikan yang terletak di Gg. II Sekolahan, Sukomanunggal, Kecamatan Sukomanunggal, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Status akreditasi SMP Negeri 50 Surabaya ini adalah A. Selama 1,5 tahun pandemi berlangsung SMP Negeri 50 Surabaya telah menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) guna menjaga kesehatan dan keselamatan peserta didik. Namun seiring menurunnya kasus Covid-19 pemerintah mulai mengencakan vaksinasi untuk para pelajar agar pelaksanaan PTMT dapat terealisasikan. PTMT itulah yang mendasari terbentuknya model belajar *hybrid learning*. Pada saat pembelajaran secara *hybrid* penggunaan suatu media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Ketepatan

dalam menentukan media sangat besar pengaruhnya terhadap efektivitas tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Seperti halnya pendapat Arsyad (1997:23) bahwa pandangan media di suatu pendidikan adalah sebuah alat yang strategis untuk menentukan keberhasilan dalam proses mengajar. Keberadaan media diyakini mampu memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa.

Peran media pembelajaran bagi guru Seni Budaya saat masa *hybrid learning* ialah membantu proses belajar menjadi dinamis. Pembelajaran tari di sekolah tidak hanya membutuhkan materi teoritis saja, melainkan ada muatan praktik yang harus dicapai. Selain itu pendidik dapat mengirimkan umpan materi yang baik pada saat pertemuan luring dan virtual. Sebagai contoh saat pendidik menyampaikan materi praktik keunikan gerak tari kreasi, siswa yang mendapat giliran waktu belajar secara virtual dapat mencontoh dan melihat guru saat mempraktikkan keunikan gerak tari kreasi melalui media digital yang ditentukan.

Peran media pembelajaran juga berdampak kepada siswa. Selama masa pembelajaran jarak jauh, peserta didik mengalami penurunan motivasi dan minat belajar. Dampak tersebut mengakibatkan adanya rasa malas pada diri siswa untuk mengikuti pembelajaran Seni Budaya tari melalui virtual. Tidak hanya itu, *feedback* yang didapat siswa menjadi salah pengertian. Melalui media pembelajaran yang menarik, diharapkan mampu menarik atensi siswa sehingga keinginan untuk mempelajari Seni Budaya tari dapat diperoleh secara optimal. Penggunaan media yang variatif akan membuat siswa menjadi lebih interaktif mengikuti pembelajaran Seni Budaya tari.



Gambar 1. Pemanfaatan media pembelajaran Seni Budaya Tari dalam *Hybrid Learning*

(Sumber: Dok. Agnes, 28 Januari 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran juga digunakan bagi kepala sekolah,

wakasek maupun kurikulum. Di SMP Negeri 50 Surabaya mereka menggunakan salah satu LMS yaitu *Microsoft Teams* untuk memantau siswa dan pendidik saat melaksanakan proses belajar. Hal itu menjadi tolak ukur sikap disiplin siswa, dan kemampuan guru dalam menyampaikan materi karena di Sekolah tersebut mengutamakan pemanfaatan media inovatif, praktis dan komunikatif supaya siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran selain itu diharapkan dapat meminimalisir penyampaian materi secara verbalisme (banyak menggunakan kata-kata). Sejalan dengan pendapat Latuheru (1988: 23) bahwa media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar berlatarbelakang sosial-ekonomi peserta didik. Manfaat lain ialah media pembelajaran tidak terkendala ruang dan waktu, jadi dapat mengatasi hal yang sulit di berbagai kondisi.

Proses pembelajaran secara *hybrid* di SMP Negeri 50 Surabaya dilaksanakan dengan membagi kelas menjadi 2 shift yaitu pagi pukul 07.00-09.00 WIB dan shift ke 2 pada siang yakni pukul 09.00-12.00 WIB. Pembelajaran dengan menerapkan pertemuan tatap muka terbatas dan virtual dilaksanakan setiap hari dengan merolling semua mata pelajaran. Matapelajaran Seni Budaya Tari untuk kelas IX pada semester gasal 2021-2022 mendapatkan porsi 5 kali pertemuan dalam satu minggu selama PTMT kemudian digilir pada kelas XI-A hingga IX-J secara bergantian.

Fasilitas pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 50 Surabaya merujuk pada media pelengkap berbasis *e-learning* untuk membantu kegiatan pembelajaran. *E-Learning* atau *Electronic Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa alat elektronik yaitu audio, video, computer, atau kombinasi dari ketiganya sebagai alat bantu pelaksanaannya. Dalam konsep ini materi pembelajaran tidak hanya disediakan secara *online* melainkan ada system *software* yang bertujuan untuk memonitor interaksi siswa dan guru baik itu secara *synchronoius* (langsung), maupun secara *asynchronoius* (tidak langsung). Dalam wawancara bersama Nyoman Eko Yulianto, M.Pd bahwa: "... di SMP Negeri 50 Surabaya terdapat 10 kelas yang digunakan untuk Pembelajaran Tatap Muka Terbatas dengan dilengkapi komputer, LCD Proyektor, kamera webcam, dan audio sound system" (Wawancara, 22 Desember 2021).

Optimalisasi Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 50 Surabaya.

Di era 4.0 sekarang ini mulai muncul teknologi yang dapat memaksimalkan proses belajar, meskipun secara virtual. Teknologi tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, terkhusus selama pandemi yaitu media pembelajaran secara online. Pemanfaatan media pembelajaran online dapat membantu aktivitas pembelajaran semakin aktif dan efektif sebab pendidik dan siswa dapat selalu mengakses berbagai sumber informasi dengan lengkap dan cepat sesuai harapan sehingga dapat memberikan pelayanan kepada siswa lebih memuaskan (Putranti,

2013: 141). Dengan begitu, guru di era Revolusi Industri 4.0 wajib paham akan penggunaan teknologi supaya kegiatan belajar dalam dunia pendidikan dapat berjalan maksimal, baik saat PJJ maupun *hybrid* saat ini. Menggunakan fungsi teknologi saat ini juga dapat meningkatkan pembelajaran Seni Budaya Tari yang dikenal memiliki konsep pengembangan sikap kreatif, etis, dan estetis. Ada banyak sekali platform atau media pembelajaran yang dapat ditemukan di internet. Beberapa di antaranya ada yang berbayar dan juga gratis. Guru-guru di SMP Negeri 50 Surabaya memilih platform pembelajaran yang dapat membantu mereka untuk melakukan proses belajar-mengajar yang didasari oleh fungsi praktis dan komunikatif. Salah satu pilihan platform pembelajaran digital itu adalah *Microsoft Teams*.

Perlu diketahui bahwa *Microsoft Teams* merupakan salah satu LMS (*Learning Management System*) yakni sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk mendistribusikan, membuat, dan mengatur penyampaian materi pembelajaran. Aplikasi ini berfungsi menyatukan percakapan, konten, dan aplikasi di satu tempat. Pengguna dapat memanfaatkan komunikasi secara efektif melalui rapat online, panggilan, konferensi web, maupun percakapan. Selain itu di dalam aplikasi ini memuat Word, Exel, Power Point yang dapat digunakan bekerja secara kolaboratif.

Kemudahan akses pada *Microsoft Teams* inilah yang dapat memudahkan pendidik dan siswa dalam situasi belajar secara *hybrid* maupun *virtual*. Fleksibilitas dalam berkomunikasi serta berkolaborasi menghasilkan keluaran belajar yang lebih baik dan juga dapat dipasang sesuai dengan perangkat yang biasa digunakan oleh pengguna. *Microsoft Teams* menawarkan banyak sekali fitur-fitur menarik, namun ada beberapa fitur optimal yang dinilai dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik. Beberapa fitur tersebut berguna pada Mata pelajaran Seni Budaya tari diantaranya ialah:

1. Fitur Insights

Fitur insight menurut Nyoman Eko Yulianto M.Pd., beliau menuturkan bahwa "... Fitur insight pada *Microsoft Teams* membantu kita selaku guru untuk melihat keaktifan siswa. Dimana padamenu insight kita dapat melihat kapan siswa mengakses aplikasi ini, komunikasi siswa, maupun atensi siswa". (Wawancara, 22 Desember 2021). Pada pembelajaran tari, fitur ini dapat digunakan saat guru mulai mendistribusikan tugas seperti membuat hiasan kepala tari kreasi (*jamang*) untuk dipergunakan saat penilaian akhir semester dengan output karya tari kreasi. Di dalam insight, pendidik dapat melihat siapa saja siswa yang sudah melihat tugasnya dan mengumpulkan hasil proyek hiasan kepala (*jamang*) tersebut. Jika terdapat siswa yang tidak mengerjakan tugas, guru wajib menegur melalui aplikasi chat atau fitur obrolan yang terdapat pada *teams*. Keunggulan fitur ini dapat menjadi acuan untuk memperbaiki kualitas belajar siswa.

2. Fitur Meeting Attendance List

Fitur ini menjadi daya tarik pada aplikasi belajar *Microsoft Teams* sebab

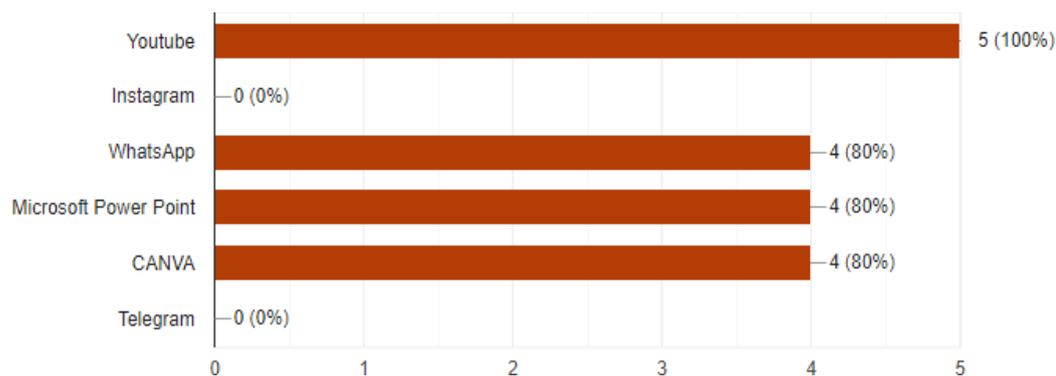
performa yang ditawarkan ialah guru dapat mendownload absen siswa tanpa membuat daftar hadir secara manual. Pada saat pembelajaran Seni Budaya tari dilakukan, pendidik memulai *meeting conference* dengan kompetensi mereview hasil kerja siswa dalam membuat suatu proyek atau praktik gerak tari kreasi kemudian guru memanggil acak siswa untuk mempraktikkan gerak tari kreasi tersebut. Dari fitur ini terlihat waktu jam siswa hadir mengikuti kelas virtual dan kapan siswa meninggalkan kelas virtual Seni Budaya tari. Absen tersebut terinput otomatis dalam bentuk *microsoft excel*. Absensi juga berpengaruh pada penilaian akhir dan guru tetap mengevaluasi siswa saat mengikuti KBM secara *hybrid*.

3. Fitur Assegment (Penugasan)

Salah satu fitur edukasi yang ada pada *Microsoft Teams* ini dapat membantu guru untuk mengelola tugas dan pendistribusian tugas. *Assignments tab* digunakan untuk tugas yang dikerjakan ketika siswa pulang dari sekolah. Pengaplikasiannya pada pembelajaran Seni Budaya tari ialah saat guru memberikan tugas mencontoh dan mempraktikkan gerak tari kreasi. Guru membuat video tutorial gerak tari terlebih dahulu, kemudian menaruh pada kolom link yang disediakan di *assegment tab*.

Selanjutnya guru membuat tempat file yang bertujuan untuk siswa mengumpulkan hasil praktik atau proyeknya. Tempat file tersebut berbentuk *google formulir*. Pendidik menentukan *deadline* pengumpulan video dan juga dapat mengetahui umpan balik siswa serta menilai tugas tersebut. Karya tari yang dihasilkan peserta didik dapat terorganisir secara sistematis sehingga bermanfaat bagi guru dalam hal penilaian.

Media pembelajaran yang digunakan dalam *hybrid learning* pada Mata pelajaran Seni Budaya tari di SMP Negeri 50 Surabaya tidak hanya menggunakan aplikasi digital saja melainkan media pembelajaran penunjang sangat penting kehadirannya untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak jenuh, dan mudah dipahami. Pada penelitian ini peneliti menanyakan media pembelajaran pembantu apakah yang digunakan selama proses pembelajaran *hybrid*. Dari hasil kuesioner yang diisi oleh 5 guru tersebut menyatakan:



Gambar 2. Kuesioner pendapat guru tentang media pembelajaran penunjang yang digunakan. (Sumber: Dok. Agnes, 28 Januari 2022)

Pada gambar tersebut menunjukkan bahwa para guru di SMP Negeri 50 Surabaya cenderung memanfaatkan Youtube, WhatsApp, Microsoft Office Power Point, dan Canva sebagai media bantu untuk pembelajaran. Beberapa alasan memilih media tersebut ialah:

1. Youtube digunakan sebagai media untuk siswa mencari referensi karya tari. Aplikasi ini juga berguna untuk mencari tutorial membuat hiasan kepala (jamang) tari kreasi pada pembelajaran di semester gasal 2021-2022.
2. Microsoft Office Power Point. Aplikasi ini praktis dalam pembuatan materi pembelajaran. Guru Seni Budaya tari memanfaatkan media ini untuk menyiapkan materi belajar keunikan gerak tari kreasi. File yang dibuat dapat disimpan dan dibagikan pada salah satu fitur *teams* sehingga materi dapat diakses kapanpun dan tidak hilang.
3. Canva. Aplikasi tersebut menyediakan template yang menarik, sehingga siswa tidak jenuh memandang penampilan layar proyektor maupun HandPhone mereka. Selanjutnya aplikasi ini dapat diakses melalui link sehingga mengurangi penumpukan file.
4. WhatsApp. Aplikasi *chatting* berbasis internet ini bertujuan untuk mempermudah komunikasi antar guru dan siswa saat melaksanakan pembelajaran Seni Budaya maupun di luar Sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang dilakukan kepada siswa kelas IX-D SMP Negeri 50 Surabaya, 15 siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran Seni Budaya tari baik secara virtual maupun melalui PTMT dengan *Microsoft Teams*. Siswa merasa cukup efektif dalam memahami materi meskipun pembelajaran dilaksanakan secara *hybrid* karena melalui *Microsoft Teams* pendidik juga dapat menjelaskan materi secara virtual melalui fitur *Share Screen* sehingga siswa yang mendapat kesempatan belajar di rumah dapat menerima materi yang sama. Fitur lainnya dalam aplikasi *Microsoft Teams* yang mendukung pembelajaran Seni Budaya tari secara *hybrid* adalah tempat file. Fitur ini

mempunyai manfaat bagi pendidik dan siswa untuk mengupload materi dan penugasan secara berkelompok. Namun ada juga siswa yang merespon bahwasanya penggunaan *Microsoft Teams* pada saat pembelajaran *hybrid* di kelas Seni Budaya tari dinilai kurang efektif, sebab alasan utama ialah jaringan yang kurang mendukung di rumah masing-masing siswa. Kendala tersebut dirasakan pada saat guru menjelaskan tentang materi yang memuat praktik tari. Video saat meeting menjadi tersendat dan memungkinkan siswa kesulitan bertanya karena keterbatasan waktu. Hal ini yang membuat siswa tidak leluasa dan kurang merasakan keseruan belajar Seni Budaya tari.

Pembelajaran secara *hybrid* mudah dilakukan daripada pembelajaran Jarak Jauh. Efektivitas penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran juga direspon oleh para guru di SMP Negeri 50 Surabaya. *Microsoft Teams* sangat membantu guru dalam melaksanakan PTMT, karena pembelajaran dapat dirasakan secara realtime saat itu juga. Selain itu fitur yang dimiliki dapat mewakili guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Namun kendala yang dirasakan pada aplikasi ini ialah kapasitas aplikasi yang besar sehingga perlu diimbangi dengan kemampuan perangkat yang mumpuni dalam hal memori internal atau RAM. Spesifikasi perangkat yang terbatas berakibat pada kemampuan perangkat dalam menjalankan aplikasi tersebut. Akan tetapi, penggunaan aplikasi ini terbilang optimal karena menawarkan berbagai fitur dan keunggulan tersendiri dibanding aplikasi yang lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Peran media pembelajaran bagi guru Seni Budaya tari saat masa *hybrid learning* adalah membantu proses belajar menjadi lebih dinamis karena pembelajaran tari di Sekolah tidak hanya membutuhkan materi teoritis saja, melainkan ada kompetisi praktik yang harus dicapai. Peran media pembelajaran juga berdampak kepada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran juga digunakan bagi kepala sekolah, wakasek maupun kurikulum. SMP Negeri 50 Surabaya mereka menggunakan suatu LMS untuk memantau siswa dan pendidik saat melaksanakan proses belajar. Salah satu pilihan platform LMS tersebut adalah *Microsoft Teams*. Fasilitas untuk *hybrid learning* di SMP Negeri 50 Surabaya mencakup 10 kelas dengan dilengkapi komputer, LCD Proyektor, kamera webcam, dan audio sound system.

Proses pembelajaran secara *hybrid* di SMP Negeri 50 Surabaya dilaksanakan dengan membagi kelas menjadi 2 shift. Matapelajaran Seni Budaya Tari untuk kelas IX pada semester gasal 2021-2022 mendapatkan porsi 5 kali pertemuan dalam satu minggu selama PTMT kemudian digilir pada kelas IX A-IX J secara bergantian. Kompetensi yang dicapai pada mata pelajaran Seni Budaya tari adalah keunikan gerak tari kreasi dengan output menghasilkan sebuah karya tari. Pada saat pembelajaran, guru sudah menyiapkan video tutorial kemudian diberikan kepada siswa untuk dipelajari dan dipraktikkan. Setelah

pembelajaran selesai pendidik dapat mendownload absen secara otomatis di fitur *meeting attendance list*. Pendistribusian tugas melalui link pada fitur *assignment tab*. Pendidik dapat selalu melakukan *rechecking* pada fitur insight yang ada di kelas *teams*. Selain itu media pembelajaran penunjang yang digunakan ialah Youtube, Whatsapp, Canva, dan Microsoft Office Power Point.

Banyak cara untuk menyesuaikan pembelajaran *hybrid* di tengah pandemi, tapi tidak lepas dengan masalah dan kendala yang muncul seperti jaringan dan kapasitas aplikasi yang besar. Saran yang dapat diberikan yaitu pentingnya bagi para guru di SMP Negeri 50 Surabaya khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya tari untuk mulai beradaptasi dan terus mengembangkan media pembelajaran baik secara konvensional maupun digital, karena teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya berfungsi dan digunakan saat pandemi saja, namun akan berlangsung seiring berkembangnya zaman. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik sehingga dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di era normal maupun pandemi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aristika, Ayu. dkk. 2021. *The Effectiveness of Hybrid Learning in Improving of Teacher Student Relationship in Terms of Learning Motivation*. Emerging Science Journal. Vol. 5, No. 4. <https://doi.org/10.28991/esj-2021-01288> (Diakses 7 November 2021).
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hidayati, Permata Ika. 2016. *Optimalisasi Pengembangan Blended Learning berbasis moodle untuk matakuliah mikrobiologi*. Jurnal Inspirasi Pendidikan, 6 (2). Universitas Kanjuruhan Malang. <https://doi.org/10.21067/jip.v6i2.1328> (Diakses 22 Januari 2022).
- Latuheru, J. D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Masson, dkk. 2008. *The Hybrid Learning Model – A Framework for Teaching and Learning Practice*. UK: International Journal of Emerging Technologies in Learning. (Vol 03). <https://doi.org/10.3991/ijet.v3i0.546> (Diakses 18 November 2021).
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: RemajaRosda Karya.
- Nurfadhillah, dkk. 2021. *Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Melalui Media Konkret dan Media Visual di Kelas 3 SD Plus Ar-Rahmaniyah Serpong Utara*. Tangerang: Jurnal Pendidikan dan Sains. Universitas Muhammadiyah Tangerang. (Vol 3. No. 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang> (Diakses 22 Januari 2022).
- Nurwakhid & Lis. 2019. *Penerapan media pembelajaran hybrid learning pada matakuliah membaca II mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo Malang*. Basatra. Jurnal Unimed. Vol 9. No. 23. <https://doi.org/10.24114/bss.v9i3.20529> (Diakses 18 Desember 2021).

- Pekerti, Widia dkk. 2013. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Putra, Ino. 2016. *Orientasi hybrid learning melalui model hybrid learning dengan bantuan multimedia di dalam kegiatan pembelajaran*: Jombang: EDUSCOPE. *Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*. (Vol 1, No 36-42). <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/eduscope/article/view/16> (Diakses 22 Januari 2022).
- Putranti, N. 2013. *Cara membuat media pembelajaran online menggunakan edmodo*. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2(2), 139–147. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/saintek/article/view/224/223>. (Diakses 18 Desember 2021).
- Sariningsih, Agnes. 2012. *Aplikasi E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Pada SMPN 5 Bandung*. Bandung. Unikom. <https://text-id.123dok.com/document/7q0pr23z-aplikasi-e-learning-sebagai-media-pembelajaran-seni-budaya-pada-smpn-5-bandung.html>.
- Soler, dkk. 2017. *Subjects in The Blended Learning Model Design*. Theoretical Methodological Elements. *Journal Social and Behavioral Sciencz*.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: SinarBaru Algensindo.
- Sugiyono, 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Sujamto. 1992. *Wayang dan Budaya Jawa*. Semarang: Dahara Prize. Sutopo, HB. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNNES Press.
- Tiharita, Ratna. 2018. *Optimalisasi Pemanfaatan Media Internet dalam Pembelajaran Melalui Blended Learning*. Cirebon: *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*. Unpas. (Vol 2. No. 1). <http://dx.doi.org/10.23969/oikos.v2i1.917> (Diakses 22 Januari 2022).