

Integrasi *Google Art and Culture* dan *Google Sites* sebagai Media Pembelajaran Widyawisata pada Pembelajaran Penulisan Puisi

Tito Tri Kadafi

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, e-mail: tri.tito18@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Google Art and Culture* sebagai media pembelajaran widyawisata di sekolah, terutama dalam keadaan pandemi yang diintegrasikan dengan *Google Sites*. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah studi literatur deskriptif serta teknik baca-catat, terutama saat mengumpulkan informasi terkait media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ini tergolong sebagai media widyawisata (*study tour*) dalam bentuk daring. Fungsi lain dari media ini juga digunakan untuk menunjang pembelajaran penulisan puisi. Perwujudan media widyawisata ini juga perlu didukung oleh integrasi aplikasi lain seperti *Google Sites*. Penulisan puisi menggunakan media ini sebagai alat bantu juga perlu ditunjang dengan penerapan metode pencatatan kata kunci oleh pengajar, untuk mewujudkan efektivitasnya.

Kata-kata Kunci: *Google Art and Culture*, Media Pembelajaran Widyawisata, Puisi, Pencatatan Kata Kunci

Integration of Google Art and Culture and Google Sites as the Study Tour Media for Writing Poetry Learning

Tito Tri Kadafi

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, e-mail: tri.tito18@mhs.uinjkt.ac.id

Abstract: This research aims to describe the use of *Google Art and Culture* as a learning media for study tour in schools, especially during a pandemic that integrated with *Google Sites*. The method used in data collection in this research is descriptive-literature study as well as the reading-note technique, especially when collecting information related to this media, which is *Google Art and Culture*. The results showed that the use of this media can be classified as a study tour media in online form. As well as its function in supporting poetry writing learning. The manifestation of this media also needs to be supported by the integration of other applications such as the *Google Sites*. Writing poetry using this medium should be supported by application the keyword recording by teachers for the effectiveness.

Keywords: *Google Art and Culture*, Study Tour Learning Media, Poetry, Keyword Record.

Pendahuluan

Teknologi dalam pendidikan adalah alat bantu yang menunjang pembelajaran. Alat ini bersifat variatif dan umumnya disesuaikan dengan kebutuhan saat digunakan sebagai media pembelajaran. Tidak hanya itu, upaya perubahan menuju era digitalisasi pula melatarbelakangi maraknya gaung teknologi pendidikan. Mencapai tujuan dalam pemerataan digitalisasi kepada seluruh masyarakat juga memiliki beberapa kendala, seperti akses dan sarana digital yang belum memadai, atau kurangnya edukasi masyarakat terhadap penggunaan dan urgensi dari teknologi ini, sehingga tidak terbiasa dalam

mengaplikasikannya. Pembelajaran di sekolah umumnya melibatkan komunikasi aktif antara pendidik dan peserta didik. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar akan menggunakan metode, strategi, dan media pembelajaran yang saling bersinergi. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Lautfer, 1993: 135). Salah satu jenis media pembelajaran ialah media tiga dimensi, seperti maket, boneka, dan widyawisata. Media ini akan memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa, karena bentuk dan sifatnya yang dapat direspons menggunakan indera peraba dan visual. Namun, selama pandemi, penggunaan media ini tidak dapat dilakukan dengan interaksi langsung yang menjadi keterbatasan. Pandemi pada dasarnya adalah kondisi yang tidak dapat dihindari serta bersifat tidak terduga, dan turut memengaruhi dunia pendidikan. Keharusan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode jarak jauh, menjadikan siswa dan guru terbatas dalam berinteraksi serta perlu beradaptasi dalam kondisi ini. Satu sisi, upaya pemerataan digitalisasi dapat terealisasi lebih cepat karena tuntutan penggunaan perangkat digital sebagai bagian dari pendidikan (Suyahman, 2020). Sisi lainnya, guru serta orang tua perlu beradaptasi lebih giat, salah satunya saat merumuskan media pembelajaran terbaik untuk para siswa. Butuh eksplorasi dan uji coba terhadap media yang digunakan supaya materi pembelajaran tersampaikan dengan baik. Memperjelas hal tersebut, mari lihat pendapat Burhanudin yang menyatakan bahwa media media alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari sumber kepada penerimanya (2000: 1). Pendapat ini mengartikan bahwa media menjadi alat bantu untuk menyampaikan sesuatu dalam sebuah pembelajaran. Penulisan ini berusaha untuk menjelaskan lebih jauh terkait media pembelajaran widyawisata yang diterapkan pada lingkup daring, sebab umumnya media ini digunakan dengan basis interaksi langsung (pertemuan). Media widyawisata yang diciptakan dengan basis daring yaitu *Google Art and Culture*, dan tulisan ini diupayakan mampu untuk mengenalkan dan menyosialisasikan hal tersebut. Djamarah menyatakan bahwa widyawisata bukan sekadar rekreasi tetapi belajar untuk memperdalam pelajaran dengan melihat kenyataannya (2002: 105-106). Widyawisata merupakan kunjungan ke suatu tempat yang mendukung pembelajaran, atau sering pula dibahasakan sebagai *study tour*. Penerapan widyawisata akan berguna bagi siswa untuk memahami kondisi aktual sebuah tempat. Media ini pada dasarnya tergolong mahal karena membutuhkan biaya khusus, baik biaya perjalanan ataupun tiket masuk yang harus dikeluarkan oleh siswa maupun guru, dan selama pandemi media ini yang dilaksanakan secara konvensional (pertemuan langsung) tidak dapat terlaksana, jika mengacu pada protokol kesehatan yang dibuat oleh pemerintah. Pemilihan *Google Art and Culture* tidak hanya didasari karena media ini menyediakan tempat wisata saja, namun juga efektivitas media yang dapat diakses oleh perangkat secara gratis, mengakomodasi penggunaanya dengan fasilitas sistematis, serta dapat menunjang pemerolehan informasi ketika seseorang ingin mengetahui lebih jauh terkait seni dan budaya, dan juga menulis terkait hal tersebut. Selain itu, pemilihan ini juga didasari oleh pertimbangan pembelajaran penulisan puisi, sebagai salah satu kajian pada penulisan ini, yang dalam penerapannya memerlukan dukungan observasi, sehingga dengan diajak menjelajah tempat wisata di media ini, penulisan puisi diharapkan dapat lebih bermakna dan eksploratif. Mengingat juga bahwa menulis merupakan sebuah proses kompleks yang melibatkan pengintegrasian visual, motorik, dan kemampuan konseptual. Menulis juga merupakan bentuk komunikasi tertinggi yang biasanya terakhir dapat dikuasai dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lainnya (Hartanto dalam Maarif: 2020,

254). Penulisan puisi pada dasarnya dapat menggunakan teknik pencatatan kata kunci sebagai upaya memudahkan pembelajarannya. Teknik ini menurut Pasaribu dan Lukman menjadikan proses mengingat menjadi lebih mudah dan menyenangkan, ia pula membaginya ke dalam dua jenis, yakni kata kunci antargambar dan antarperkataan (2005: 62).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dan berdasarkan optimalisasi penggunaan *Google Art and Culture* sebagai media pembelajaran dan menjabarkannya berdasarkan kajian literatur berbagai sumber. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008: 3). Penentuan metode tidak terlepas dari rumusan masalah dan tujuan yang telah disusun, yakni mendeskripsikan media *Google Art and Culture* sebagai media pembelajaran berbasis widyawisata, serta penggunaannya pada materi penulisan puisi. Penulis menggunakan teknik baca-catat untuk mendapatkan data serta informasi yang berkorelasi terhadap topik bahasan, serta membuat desain pembelajaran dengan integrasi aplikasi lain, yakni *Google Sites* sebagai alat bantu. Data ini yang kemudian akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif menjadi sebuah penelitian, untuk melihat penggunaan media ini sebagai penunjang pembelajaran di kelas, utamanya pada materi penulisan puisi di tingkat SMP dan SMA/ sederajat. Peneliti pula memberikan rekomendasi untuk menerapkan teknik pencatatan kata kunci saat guru hendak menjadikan *Google Art and Culture* sebagai media pembelajaran yang membantu dalam penulisan puisi.

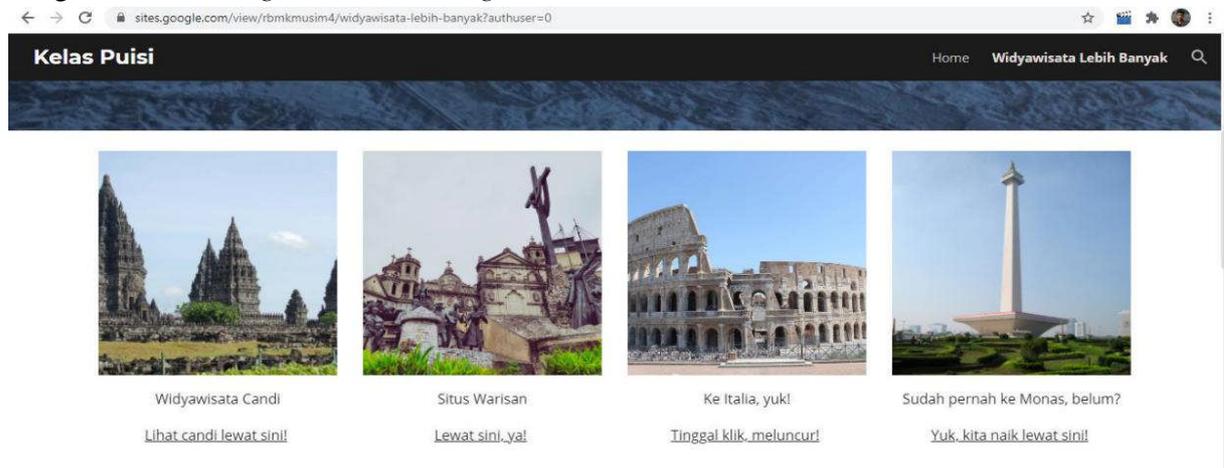
Hasil Pembahasan

Google Art and Culture merupakan aplikasi dan web penyedia layanan kunjungan ke berbagai tempat seni dan budaya dengan basis virtual, yang diperkenalkan oleh Google sejak tahun 2011 (Sood & TED, 2011). Google memulai pembuatan layanan ini bekerja sama dengan 17 museum yang ada di dunia, dan dua tahun setelah peresmian museum dan tempat seni dan budaya yang bergabung dengan proyek ini mencapai 287 museum dan tempat. (Lee Kim, & Le, 2019: 2) Proyek antarmuka atau dalam bahasa asing disebut sebagai *interface* ini menyediakan lebih dari 7,2 juta gambar digital dari museum yang terkoneksi di dalamnya (Lohr, 2014). Karya seni kategori klasik dan genre modern dipamerkan sebagai fasilitas yang dapat dilihat oleh pengunjung *Google Art and Culture*. *Google Art and Culture* secara umum dapat diakses oleh siapa pun, dengan menggunakan akun yang terintegrasi dengan layanan surat elektronik Google sebagai metode untuk masuk ke dalamnya. Proyek ini memiliki beberapa fitur di dalamnya, selain kunjungan wisata ke museum, fitur lain yang dapat dinikmati oleh pengguna ialah kunjungan ke beberapa tempat cagar budaya, Kerja sama juga dijalin oleh Google kepada para seniman di berbagai negara di seluruh dunia. Hal ini diperlihatkan dengan adanya opsi kolom “seniman” atau “*artist*” pada proyek ini, yang menampilkan profil serta karya dari seniman tersebut. Inisiasi ini juga memberikan layanan berupa perjalanan “*street view*”, yaitu teknologi penampilan gambar 360 derajat, yang menjadikan pengunjung dapat merasakan atmosfer perjalanan secara detail walaupun virtual. Kemudahan lain yang didapatkan oleh pengguna pada proyek ini ialah pengklasifikasian karya seni berdasarkan media pembuatannya. Rangkuman yang muncul pada kolom “media” akan membawa pengguna menyusuri karya seni berdasarkan media, misalnya tinta, cat air, logam, tekstil, kertas, dan masih banyak lagi. Tiap-tiap media ini memiliki ratusan hingga puluhan ribu koleksi karya-karya yang dibuat menggunakan media tersebut hasil karya para seniman di seluruh dunia.

Beragamnya media pembelajaran bukan saja bertujuan untuk menarik minat siswa, namun juga mengajarkan pelajaran yang lebih substantif, salah satunya melalui media widyawisata atau yang lebih dikenal dalam istilah asing sebagai “*study tour*”. Tidak hanya itu, mengutip dari hasil penelitian Nur Asri Sofyan menunjukkan bahwa penerapan metode widyawisata dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar (2020: 56). Pengajaran substantif menggunakan media ini agaknya terhalang karena pandemi, sebab biasanya diselenggarakan melalui pertemuan. Opsi lain yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran menggunakan media ini yaitu dengan perjalanan virtual, salah satunya menggunakan *Google Art and Culture*. Beberapa tempat cagar budaya dan museum yang termaktub ke dalam mitra layanan dapat menjadi pilihan bagi guru, untuk mengajak siswa melakukan kunjungan dengan arahan personal. Pelaksanaan ini juga membutuhkan integrasi aplikasi lain, yakni basis telekonferensi seperti Google Meet atau Zoom untuk mempresentasikan layar di depan para siswa. Perwujudannya juga perlu didukung dengan kecakapan guru dalam mengendalikan situasi kelas, dalam hal ini berkaitan dengan strategi pembelajaran yang diterapkan, agar perjalanan dapat berlangsung dengan kondusif, serta inti sari dari media ini dapat sampai kepada siswa. Teknologi *street view* yang diberikan oleh Google pada proyek ini, juga memungkinkan para siswa untuk melakukan observasi terhadap kunjungannya. Detail yang serupa dengan objek aslinya memungkinkan pengunjung dapat mengobservasi lebih dekat meskipun hanya melakukan kunjungan virtual, sehingga atmosfer pengalaman berupa perjalanan ke tempat baru dapat diwujudkan melalui proyek ini. Kehadiran inisiasi Google ini juga tetap memiliki kekurangan yang dapat dijadikan bahan evaluasi di kemudian hari. Kekurangan tersebut terangkum melalui evaluasi seperti pembaharuan *street view* yang perlu dioptimalkan di tempat-tempat yang baru melakukan renovasi perawatan, dan integrasi *street view* di semua tempat yang tersedia. Penggunaan proyek *Google Art and Culture* pada dasarnya akan memaksimalkan indera visual manusia, sehingga tidak dapat disamakan antara widyawisata luring yang dapat memaksimalkan indera peraba, dengan widyawisata melalui teknologi virtual.

Puisi merupakan karya sastra yang identik dengan permainan majas, diksi, serta upaya merefleksikan sesuatu. Puisi memiliki dua struktur pembentuk di dalamnya, yakni struktur fisik dan struktur batin. Waluyo menjelaskan bahwa struktur fisik puisi terdiri atas diksi, kata konkret, bahasa figuratif, pengimajian, tipografi, dan versifikasi (Waluyo, 2000: 71), sedangkan struktur batin puisi ialah sesuatu yang hendak dikemukakan oleh penyair, dengan perasan dan jiwanya, dalam hal ini mencakup tema, perasaan, nada dan suasana, serta amanat (Waluyo, 2000: 106). *Google Art and Culture* yang dapat difungsikan sebagai media widyawisata, dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran penulisan puisi di sekolah. Penggunaan metode pencatatan kata kunci menjadi salah satu hal yang dapat diterapkan, dalam pengimplementasian media ini. Dalam pelaksanaannya, pencatatan kata kunci akan mengarahkan siswa untuk mengumpulkan kata-kata yang dapat dijadikannya diksi, serta membangun alur penulisan puisi melalui observasi/kunjungan yang dilakukan. Pemanfaatan metode penulisan kata kunci juga telah dilakukan dalam penelitian, salah satunya pada skripsi Umi Muhfidah yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Teknik Penemuan Kata Kunci Melalui Media Gambar Siswa Kelas VII C MTS Nahdlatusy Syubban Sayung Demak*, penelitian ini merumuskan efektivitas teknik pencatatan kata kunci dalam penulisan puisi, dengan hasil nilai rata-rata kelas pada tindakan siklus I sebesar 59,63 dan mengalami peningkatan sebesar 21,38% menjadi 72,38 pada tindakan siklus II (Muhfidah, 2009). Melihat efektivitas di atas sebagai sebuah acuan, penggunaan teknik pencatatan kata kunci pada pembelajaran penulisan puisi, akan selaras

jika menggunakan media *Google Art and Culture*. Penyediaan gambar satu sisi dan 360 derajat memungkinkan para siswa untuk mendapatkan kata kunci lebih banyak saat menuliskan puisi. Dalam hal ini, untuk memudahkan para siswa saat berselancar di proyek secara personal, serta variasi tempat agar puisi lebih eksploratif, peneliti menyusun sebuah integrasi antara *Google Sites* dan *Google Art and Culture*.



Gambar 1. Integrasi Google Sites dan Google Art and Culture

Google Sites merupakan layanan Google yang digunakan untuk membuat situs web pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun korporat (Beswick dalam Arief, 2017: 138). *Google sites* bermanfaat untuk pembelajaran daring, dan menawarkan situs yang mudah digunakan oleh pengguna (*user friendly*). *Google sites* dirancang sebagai bentuk media pembelajaran di era digital (Azis, T. N., 2017: 312). Integrasi kedua layanan Google ini diperuntukan agar pembelajaran dapat berlangsung sistematis dan terarah. Konsep ini peneliti namakan sebagai *Kelas Puisi* yang juga dapat difungsikan oleh guru jika hendak menentukan tempat terkait sebagai tema dari puisi yang dibuat. Setelah melakukan penjelajahan pada tempat tertentu, para siswa perlu mencatat kata kunci dan mengirimkannya pada *Google Form* yang juga terintegrasi bersamaan dengan web tersebut. Kata kunci ini yang kemudian perlu dikembangkan oleh siswa sebagai puisi, dan mengeksplorasinya lebih jauh jika diperlukan. Misalnya, saat mengunjungi Monumen Nasional, kata kunci yang dapat muncul ialah putih, tinggi, sejarah, emas, cawan, rumput, dan tugu. Akses gratis yang diberikan oleh layanan Google di atas pada dasarnya menjadi kemudahan, yang membantu terwujudnya pembelajaran yang lebih kontekstual. Guru mesti kreatif dalam kelangsungan pendidikan di sekolah, salah satunya dengan melakukan variasi pada penggunaan media pembelajaran, meskipun situasi tidak berlangsung seperti pembelajaran tatap muka.

Simpulan dan Saran

Kehadiran *Google Art and Culture* dan *Google Sites* sebagai inisiasi dapat menjadi media pembelajaran, yakni alat bantu untuk menyampaikan substansi pembelajaran lebih baik lagi. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dapat menggunakan media ini, sebagai media widyawisata yang berfungsi untuk membantu pembelajaran penulisan puisi, hal ini juga menjadi hasil penelitian bahwa terdapat fungsi tersebut pada penggunaan media ini. Akses yang didapatkan pengguna memungkinkan tiap individu menjelajah dan mengenal lebih lanjut mengenai budaya dan seni. Kunjungan ke tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi secara langsung juga, dapat dirasakan atmosfernya melalui penggunaan media

ini, kelak pembelajaran di sekolah dapat dijalankan lebih kontekstual, dan mengajak para siswa untuk melihat kondisi aktual dari sebuah tempat, meskipun tidak mengunjunginya secara fisik.

Daftar Rujukan

- Arief, R. (2017). *Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail*. ITATS Conference Systems, Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan V, Oktober 2017, diambil dari <http://conference.itats.ac.id/index.php/sntekpan/2017/paper/view/134>.
- Azis, Taufiq Nur. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, Volume 1, Nomor 2, Desember 2019. ISSN 2685-5119.
- Burhanudin, E. (2000). *Penggunaan Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djamarah. (2002). *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Indeks.
- Lautfer, R. (1993). *Pedoman Pelayanan Anak*. Malang: Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia.
- Lee, J. W., Kim, Y., & Le, S. H. (2019). *Digital Museum and User Experience: The Case of Google Art & Culture*. Diambil dari https://www.researchgate.net/publication/334557691_Digital_Museum_and_User_Experience_The_Case_of_Google_Art_Culture
- Lohr, S. (2014). Museums Morph Digitally. Diambil dari The New York Times webSites: <https://www.nytimes.com/2014/10/26/arts/artsspecial/the-met-and-other-museums-adapt-to-the-digital-age.html>
- Imtihan Syamsul Maarif. (2020). Peningkatan Hasil Belajar dalam Menulis Surat Dinas Melalui Metode Examples Non Examples. *Jurnal Pendidikan*, Volume 29(3), Nopember 2020, hal: 253-260. DOI: <https://doi.org/10.32585/jp.v29i3.1008>
- Muhfidah, U. (2009). *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Teknik Penemuan Kata Kunci Melalui Media Gambar Siswa Kelas VII C MTS Nahdlatusy Syubban Sayung Demak* (Universitas Negeri Semarang). Diambil dari: <https://lib.unnes.ac.id/1327/1/4879.pdf>.
- Pasaribu, P., & Lukman, T. (2005). *Melipatgandakan Potensi Otak: Teknik Praktis Melejitkan Daya Ingat*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- Sofyan, Nur Asri. (2020). Penerapan Metode Widyawisata Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X IPS-1 SMA Negeri 3 Selong Semester Genap Tahun Pelajaran 2018-2019. *Jurnal Ilmiah Profesi Kependidikan*, Volume 5 (1), Mei 2020, DOI: 10.29303/jipp.v5i1.109.
- Sood, A., & TED. (2011). *Building a Museum of Museums on the Web | Talk Video | TED*. Diambil dari http://www.ted.com/talks/amit_sood_building_a_museum_of_museums_on_the_web.
- Suyahman. (2020). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Melalui Gerakan Pramuka di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, volume 29(2), Juli 2020, hal: 169-176. Diambil dari: <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp/article/view/803/603>.
- Waluyo, H. J. (2000). *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Zed, Mestika. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor