

Fenomena Pergelaran Seni Pertunjukan Era Media Baru Sebagai Roll Model Pembelajaran Seni Budaya Di Sman 5 Kota Bukittinggi

Lucy Handayani

Guru SMAN 5 Bukittinggi

lucyhandayani56@gmail.com

Abstract

This study aims to discuss the development of digitalization planning (design) learning models in the subject of Cultural Arts in the New Media Era in class XII at SMA Negeri 5 Bukittinggi. This learning model was developed due to the conditions of the Covid-19 pandemic which required all learning processes at SMA Negri 5 Bukittinggi to be carried out online. This policy raises problems in learning materials in the field of performing arts practices which require students to learn art practices in class. The method used is the Zoom and YouTube applications as connecting media in connecting material from teachers (writers) to students and between students' performing arts creations and the wider community who will watch the performing arts. The results of this study can be of benefit to the public by analyzing every phenomenon that occurs in the world of education in the New Media Era, and as input or a roll model for arts and culture teachers at SMAN 5 Bukittinggi to be able to improve learning outcomes so that students are more active and enthusiastic in learning arts and culture .

Keywords: Phenomenon, performing arts, new media era, roll model, SMA 5 Bukittinggi.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan membahas pengembangan model pembelajaran perencanaan (perancangan) digitalisasi pada mata Pelajaran Seni Budaya pada Era Media Baru di kelas XII SMA Negeri 5 Bukittinggi. Model pembelajaran ini dikembangkan karena kondisi pandemic covid-19 yang mengharuskan semua proses pembelajaran di SMA Negri 5 Bukittinggi dilakukan secara daring/online. Kebijakan ini menimbulkan masalah pada materi pembelajaran di bidang praktik seni pertunjukan yang mengharuskan siswa belajar praktik seni di kelas. Metode yang digunakan adalah Aplikasi Zoom dan Youtube sebagai media penghubung dalam menghubungkan materi dari guru (penulis) ke siswa dan antara karya kreasi seni pertunjukan siswa dengan masyarakat luas yang akan menonton seni pertunjukan tersebut. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi publik dengan menganalisis setiap fenomena yang terjadi di dunia pendidikan pada Era Media Baru, dan sebagai masukan atau roll model bagi guru seni budaya di SMAN 5 Bukittinggi untuk dapat meningkatkan hasil belajar agar siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar seni budaya.

Keywords: Fenomena, seni pertunjukan, era media baru, roll model, SMA 5 Bukittinggi.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



1. Latar Belakang

Beberapa tahun ini pandemi Covid-19 membayangi dunia, tak terkecuali Indonesia. Virus corona telah menginfeksi jutaan orang, para ilmuwan menilai banyak hal yang harus dibenahi bangsa ini dalam menyikapi pandemi ini. Virus corona, SARS-CoV-2 yang kali pertama muncul di akhir tahun 2019 di kota Wuhan, China, terus menyebar ke penjuru dunia sepanjang tahun 2021. Wabah ini telah menghantui miliaran orang di planet ini, dengan terus meningkatnya angka infeksi dan kematian akibat penyakit yang kemudian disebut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) sebagai Covid-19.

Penyakit yang menyerang organ pernapasan, membuat lebih dari 4.242532 orang, data Worldometer per Jumat (22/10/2021), terinfeksi virus ini. Covid-19 adalah pandemi baru yang bermula dari infeksi virus corona dari kerabat dekat virus SARS yang mewabah beberapa tahun silam di China. Hanya dalam waktu sebulan, virus corona terus menyebar ke seluruh dunia. Kasus pertama Covid-19 di Indonesia diumumkan Maret 2020, setahun lalu, dan sejak itu penularan virus SARS-CoV-2 semakin masif. Kini, tercatat lebih dari 1,3 juta orang di negeri ini terinfeksi penyakit tersebut. (www. Worldometer, diakses 22-10-2021)

Semua kegiatan yang berhubungan dengan mengumpulkan masyarakat ramai, terpaksa harus dibatalkan. Termasuk dalam semua kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Salah satunya adalah proses belajar mengajar mata pelajaran Seni Budaya yang harus rela mengubah model pembelajarannya. Hal tersebut merupakan salah satu upaya guru demi mengurangi sentuhan dan pertemuan dengan sesama siswa agar penyebaran penyakit akibat virus corona atau SARS-CoV-2 bisa dihindari.

Salah satu peran penting dalam menentukan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya adalah kreativitas. Guru yang kreatif mampu merangsang minat siswa dalam berkreaitivitas. Sebab tanpa adanya kreativitas dari siswa kegiatan belajar mengajar tidak akan bisa berjalan dengan baik, dan hasil yang akan didapat pun tidak akan sesuai dengan harapan.

Untuk mewujudkan hal di atas tentu saja memerlukan tindakan yang positif demi meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan di lapangan, proses pembelajaran di sekolah dewasa ini kurang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Terutama dalam pembelajaran seni pertunjukan. Masih banyak pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam pembelajaran di kelas virtual, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh sang guru.

Sardiman mengatakan, guru sebagai salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan media belajar yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar agar tercipta suatu interaksi yang aktif (Sardiman, 2001: 34.). Seperti yang diungkapkan Kosasih (1996: 2) bahwa, media pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa.

Pembelajaran Seni Budaya memerlukan media yang sesuai dengan materi yang akan diberikan, karena pembelajaran Seni Budaya membentuk agar peserta didik: a) memahami konsep dan pentingnya seni budaya, b) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, c) menampilkan kreativitas melalui seni budaya, d) menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global, dan e) mengembangkan kecerdasan melalui seni budaya (Depdikbud, 1990: 300).

Salah satu sekolah menengah yang menerapkan pelajaran seni budaya adalah SMAN 5 Bukittinggi pada kelas XII semester 1 KD 4.4 (Menampilkan karya Seni pertunjukan kreasi sendiri atau kelompok). Ketika melakukan observasi awal, peneliti mengambil sampel kelas, yaitu kelas XII yang saat ini peneliti bertugas menjadi pengajar Seni Budaya di sekolah ini. Pada masa pandemic Covid 19 ini telah banyak terjadi perubahan-perubahan cara proses belajar mengajar Seni Budaya, terutama untuk pembelajaran praktik seni pertunjukan. Semenjak Covid-19 melanda Indonesia pada Desember 2019 maka segala kegiatan beraktivitas seni diberhentikan termasuk pertunjukan pada Acara Pentas Seni yang biasanya diadakan di SMAN 5 Bukittinggi, di mana peneliti telah merintisnya semenjak 2008 dan selalu ditampilkan secara langsung di lapangan.

Dari 2019 hingga 2020 tidak diadakan lagi pentas seni pertunjukan bagi siswa kelas XII yang merupakan puncak dari penilaian praktik untuk mata pelajaran Seni Budaya. Selama masa pandemi ini penilaian seni pertunjukan hanya dilakukan secara teori berupa soal-soal yang diberikan melalui link Quizizz atau Google form. Siswa mengerjakannya melalui HP dari rumah. Di sini guru Seni Budaya tidak dapat berbuat banyak karena harus mengikuti peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah pusat maupun daerah. Sementara tuntutan kurikulum, siswa dapat menampilkan seni pertunjukan sebagai materi esensial praktik pada mata pelajaran Seni Budaya

Berdasarkan permasalahan ini, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan mencari metode atau media yang tepat untuk membimbing siswa, memberikan inspirasi, dan meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa dalam pembelajaran Seni Budaya; terutama dalam pembelajaran tentang penampilan seni pertunjukan agar siswa tersebut lebih aktif dan semangat dalam menerima pelajaran serta tidak lupa untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan untuk meningkatkan pemahaman, aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya adalah dengan tetap melaksanakan penampilan seni pertunjukan, di mana media pembelajaran ini dilaksanakan secara daring yang merupakan bentuk aplikasi digitalisasi seni pertunjukan tersebut.

Penelitian ini membuat model pembelajaran digitalisasi seni pertunjukan pada tingkat kelas XII. Dari beberapa materi seni pertunjukan yang dipersiapkan siswa untuk Pentas Seni maka nantinya siswa bisa menampilkan secara virtual, agar siswa memahami seperti apa pengalaman estetis seni dalam mengelola dan menampilkan seni pertunjukan secara virtual. Model pembelajaran digitalisasi seni pertunjukan yang dilakukan adalah pementasan seni secara virtual yang direkam menggunakan aplikasi Zoom dan kemudian terkoneksi ke Youtube sebagai sarana untuk membantu masyarakat luas agar bisa

tetap menyaksikan pertunjukan seni pertunjukan siswa kelas XII SMAN 5 Kota Bukittinggi. Pertunjukan tidak hanya ditonton oleh keluarga besar SMAN 5 Kota Bukittinggi saja, tetapi bisa disaksikan oleh masyarakat di seluruh pelosok negeri, asal masih ada koneksi jaringan internet di daerah tersebut.

Model pembelajaran ini dapat membantu siswa belajar bagaimana cara mempersiapkan materi yang akan dipertunjukkan dalam penampilan seni pertunjukan dan memahami seperti apa manajemen sebuah seni pertunjukan secara virtual atau secara digital.

1.1. Tinjauan Sumber

Delipiter Lase dalam *jurnal Sudermann*, November, 2019 dengan judul “Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0”, menjelaskan tentang perubahan yang harus dilakukan di sekolah sehingga sumber daya manusia yang dihasilkan oleh berbagai lembaga pendidikan dapat bersaing dan berkontribusi secara global. Ghufroudin, dalam *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, Tahun 2019, dengan judul “Pembelajaran Sosiologi Berbasis Media Sosial Sebagai Bentuk Pembelajaran Abad 21”, membahas perkembangan teknologi digital khususnya media sosial membawa dampak signifikan terhadap perubahan revolusioner dalam pola komunikasi. Media sosial menjadi bagian dari perubahan pola komunikasi yang berimplikasi besar terhadap gaya hidup masyarakat kini. Kehadiran media sosial bagi dunia pendidikan turut memberikan warna bagi variasi media pembelajaran bagi guru. Ressi Dwiana, dalam *Jurnal Pekommas*, Desember 2015, dengan judul “Peran Media Baru dalam Perubahan Relasi Kekuasaan New Media Role in Power Relation Shifting” yang membahas tentang Penggunaan media baru yang semakin meluas, turut menyebarkan karakter yang lebih demokratis dalam sistem media tersebut dan menelaah bagaimana media baru terutama media sosial dipergunakan sehingga berperan dalam perubahan relasi kuasa di Indonesia. Jamal Mirdad menulis artikel, “Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)” dalam *Indonesia jurnal Sakinah Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2020, membahas tentang model-model pembelajaran yang menggambarkan adanya pola berpikir. Kemudian, Ossy Dwi Endah Wulansari dan TM Zaini, menulis artikel berjudul, “Pengembangan Kesenian Wayang Golek Virtual Berbasis Komputer Dengan *Software Open Source*” yang dipublikasikan pada *Jurnal Informatika*, Juni, 2010, dengan judul yang isi tulisannya tentang perubahan pikiran manusia dan seni tradisional kehidupan influence modern, terutama Wayang Indonesia telah mulai jarang dilakukan.

Berdasarkan penelusuran sumber di atas, kelima penelitian di atas lebih menekankan kepada model-model, tahapan dan media yang menjembatani proses belajar mengajar di masa pandemi. Berbeda dengan objek yang dikaji dalam penelitian ini yaitu tentang fenomena digitalisasi seni pertunjukan di SMAN 5 Bukittinggi di era media baru.

1.2. Metode

Penelitian yang dilakukan ini tergolong ke dalam penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran secara profesional. Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melaksanakan penelitian yang diiringi dengan tindakan-tindakan mencari model-model pembelajaran yang pas pada masa pandemic ini agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

PTK (Penelitian Tindakan Kelas) merupakan kegiatan penelitian yang berupaya meningkatkan kualitas, proses, dan hasil belajar melalui suatu tindakan berbentuk siklus berdasarkan pencermatan guru yang mendalam terhadap permasalahan yang terjadi dan berkeyakinan akan mendapatkan solusi terbaik bagi siswa di lingkungan kelasnya sendiri.

Menurut Suharsimi Arikunto ada tiga kata yang membentuk pengertian PTK, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal, serta menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru. Dalam hal ini kelas bukan wujud ruangan tetapi diartikan sebagai sekelompok siswa yang sedang belajar. (Suharsimi Arikunto, 2007: 24)

Ada beberapa model – model PTK (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010: 145) yang sampai saat ini sering digunakan di dalam dunia pendidikan, di antaranya:

1) Model Kurt Lewin:

Disini Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses siklikal spiral, yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan.

2) Model Stephen Kemmis

Disini Kemmis mengembangkan bagan spiral penelitian tindakan yang juga memasukkan modelnya Lewin. Model Kemmis meliputi: pengamatan, perencanaan, tindakan pertama, monitoring, refleksi, berpikir ulang, dan evaluasi.

3) Model John Elliot

Dalam model John Elliot terdiri dari beberapa aksi yaitu antara dua lima aksi (tindakan), yang dalam satu aksi meliputi: rencana, tindakan, pengamatan analisis hasil, dan refleksi evaluasi. (Jamal Ma'mur Asmani. 2011: 114 – 115).

Apabila dibandingkan, model *John Elliot* ini tampak lebih detail dan rinci. Dikatakan demikian, oleh karena di dalam setiap siklus dimungkinkan terdiri dari beberapa aksi yaitu antara dua lima aksi (tindakan). Sementara itu, setiap aksi kemungkinan terdiri dari beberapa langkah (*step*), yang terealisasi dalam bentuk proses pembelajaran.

Maksud disusunnya secara terinci pada PTK model *John Elliot* ini, supaya terdapat kelancaran yang lebih tinggi antara taraf-taraf di dalam pelaksanaan aksi atau proses belajar-mengajar. Selanjutnya, dijelaskan pula olehnya bahwa terincinya setiap aksi atau tindakan sehingga menjadi beberapa langkah (*step*) oleh karena suatu pelajaran terdiri dari beberapa subpokok bahasan atau materi pelajaran. Di dalam kenyataan praktik di lapangan setiap pokok bahasan biasanya tidak akan dapat diselesaikan dalam satu langkah, tetapi akan diselesaikan dalam beberapa rupa. Itulah yang menyebabkan *John Elliot* menyusun model PTK yang berbeda secara skematis dengan model sebelumnya. Untuk itu di dalam penulisan PTK ini penulis menggunakan model *John Elliot*.

2. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah sesuai dengan data berdasarkan instrumen penelitian yaitu :

1. Tinjauan Pustaka

Dilakukan pada awal atau pra penelitian dan sedang penelitian berlangsung hingga menulis laporan akhir penelitian.

2. Observasi

Observasi lapangan merupakan teknik utama untuk mendapatkan data dalam penelitian tindakan kelas ini.

3. Unjuk kerja

Tes yang digunakan adalah tes Praktik untuk melihat hasil belajar. Langkah – langkah:

- a. Menyusun perencanaan tes praktik akhir yang akan dipraktikkan sesuai dengan materi yang telah diajarkan.
- b. Memfasilitasi proses pembelajaran digital.
- c. Menguji pada kelas XII yang diteliti.
- d. Hasil yang didapatkan terhadap kepuasan peserta didik
- e. Kesimpulan.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri sebagai instrumen kunci untuk mendukung penelitian yaitu dengan melakukan pengamatan langsung dalam kelas. Instrumen utamanya adalah tes praktik penampilan seni pertunjukan siswa kelas XII SMAN 5 Bukittinggi. Peneliti juga dibantu oleh seorang operator tenaga IT dalam penggunaan berbagai alat bantu seperti:

- 1) Alat-alat multimedia seperti Handphone, Camera, laptop, speaker, handset, modem, mikrofon, aplikasi.
- 2) Materi Pertunjukan
- 3) Lembar nilai siswa / Asesmen

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Menurut Sagala belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman (Syaiful Sagala, 2003: 13). Garrett seperti dikutip oleh Sagala menyatakan, bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. (Syaiful Sagala, 2003: 13). Selanjutnya, Robert M. Gagne menyatakan: belajar adalah suatu proses yang kompleks, yaitu merupakan kegiatan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan oleh: (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar (Gagne dalam Sagala, 2003: 17). Dari definisi di atas, dapat dipahami bahwa hal pokok dalam pengertian belajar adalah belajar itu membawa perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan, perubahan itu pada pokoknya didapatkan kecakapan baru dan perubahan itu terjadi karena usaha yang disengaja. Baik usaha itu dari diri siswa maupun dorongan dari lingkungan sekitarnya.

Sagala berpendapat bahwa pembelajaran membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. (Syaiful Sagala, 2003: 61) Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika pendidik mempunyai dua kompetensi yaitu kompetensi substansi materi pembelajaran atau penguasaan materi pelajaran dan kompetensi metodologi pembelajaran. Artinya, jika guru menguasai materi pelajaran, diharuskan juga menguasai metode pengajaran sesuai kebutuhan materi ajar yang mengacu pada prinsip pedagogik, yaitu memahami karakteristik peserta didik. (Syaiful Sagala, 2003: 63)

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu. (Syaiful Sagala, 2003: 68)

Pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran, apakah guru akan menjelaskan suatu pengajaran dengan materi bidang studi yang sudah tersusun dalam urutan tertentu, ataukah dengan menggunakan materi yang terkait satu dengan lainnya dalam tingkat kedalaman yang berbeda. Pembelajaran bisa dikatakan upaya untuk mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar yang baik bagi peserta didik. Pembelajaran juga merupakan upaya untuk siapakan peserta didik menjadi warga masyarakat yang baik, yang berguna untuk memajukan negaranya.

Belajar dan pembelajaran adalah peristiwa yang terkait dengan tujuan, terarah pada tujuan dan dilaksanakan khusus mencapai tujuan itu. Apabila yang dituju atau yang akan dicapai adalah titik C, maka dengan sendirinya proses belajar dan pembelajaran belum dapat dianggap selesai apabila yang dicapai di dalam kenyataan barulah titik A atau B. Dengan kata lain, taraf pencapaian tujuan belajar dan pembelajaran merupakan petunjuk praktis tentang sejauh manakah interaksi edukatif itu harus dibawa untuk mencapai tujuan yang terakhir. Hal ini berlaku umum baik dalam situasi pendidikan keluarga maupun dalam situasi pendidikan kelompok sosial lainnya dalam organisasi dan sekolah.

4.2. Seni pertunjukan

Seni merupakan suatu wujud yang mendatangkan kesenangan bagi manusia, ia merupakan inspirasi yang memiliki kekuatan baik secara lahir maupun batin. (Sumaryo, L.E, 1978: 62) Apabila seni itu diungkapkan secara selaras, maka akan dapat menimbulkan kesan indah dan menyenangkan perasaan. Keindahan sebagai buatan manusia adalah bentuk fisik dari ungkapan pikiran dan perasaan para pelaku seni yang lahir melalui berbagai media. Adapun yang dimaksud dengan seni pertunjukan menurut beberapa ahli mengatakan:

Seni pertunjukan Pertunjukan/pekerjaan sebuah peristiwa seorang/sekelompok orang yg dinamakan penyaji/pemain berperilaku dengan cara tertentu untuk tujuan ditonton oleh kelompok orang lain yang dinamakan penonton. (Lono Simatupang, 2013). Sementara murgiyanto menjelaskan; Ada orang (beberapa orang) yang ingin mempertunjukkan keterampilannya; adanya penonton yg bersedia menyaksikan pameran keterampilan tersebut (di dalam atau di luar gedung/ruang). (Murgiyanto, 2016:53)

Seperti yang diungkapkan oleh Sumardjo (2001:2) bahwa Seni pertunjukan adalah kegiatan di luar kegiatan kerja sehari-hari. Seni dan kerja dipisahkan. Seni adalah kegiatan di waktu senggang yang berarti kegiatan di luar jam-jam kerja mencari nafkah. Seni merupakan kegiatan santai untuk mengendorkan ketegangan akibat kerja keras mencari nafkah. Pendapat lain menyebutkan bahwa seni pertunjukan merupakan ungkapan dari suatu kebudayaan di suatu daerah tertentu yang senantiasa mengikuti jaman.

Diungkapkan oleh Sedyawati (2002:1) bahwa Seni pertunjukan merupakan sebuah ungkapan budaya, wahana untuk menyampaikan nilai-nilai budaya, dan perwujudan norma-norma estetis artistik yang berkembang sesuai dengan zaman. Proses akulturasi berperan besar dalam melahirkan perubahan dan transformasi dalam banyak bentuk tanggapan budaya, termasuk juga seni pertunjukan. Seperti yang diungkapkan oleh Sumardjo (2001: 6) bahwa berbeda dengan cabang-cabang seni yang lain, seni pertunjukan bukanlah seni yang membenda. Sebuah seni pertunjukan dimulai dan selesai dalam waktu tertentu dan tempat tertentu pula, sesudah itu tak ada lagi wujud seni pertunjukan. Selain berfungsi sebagai hiburan, seni pertunjukan memiliki fungsi lain yang diartikan berbeda oleh setiap jaman, setiap kelompok, dan setiap lingkungan masyarakat.

Banyak dari para ahli seni pertunjukan telah mencoba memberikan definisi tentang seni pertunjukan, namun hingga kini belum ada satupun yang diyakini merupakan satu-satunya pengertian yang paling lengkap. Tampaknya ada yang memahami seni pertunjukan sebagai kesan terhadap sesuatu yang ditangkap oleh indera pendengaran dan penglihatannya. Di samping itu ada juga yang pemahamannya bertolak dari asumsi bahwa seni pertunjukan adalah suatu penyajian karya seni dengan segenap unsur pokok dan pendukungnya. Walaupun demikian ada juga yang berbeda pandangan dari kedua model tersebut.

Terlepas dari berbagai perbedaan sudut pandang tersebut, definisi seni pertunjukan menurut peneliti adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh seorang seniman untuk menampilkan sebuah karya seninya di hadapan khalayak ramai. Pada arti kata ini terkandung tiga hal, yaitu: (1) Adanya pelaku kegiatan yang disebut penyaji, (2) adanya kegiatan yang dilakukan oleh penyaji dan kemudian disebut pertunjukan, dan (3) adanya orang (khalayak) yang menjadi sasaran suatu pertunjukan (pendengar atau audiens). Berdasarkan makna itu, pertunjukan dapat diartikan sebagai kegiatan menyajikan sesuatu di hadapan orang lain.

Sedangkan seni pertunjukan merupakan suatu bentuk sajian pentas seni yang diperlihatkan atau dipertunjukan kepada khalayak umum atau orang banyak oleh pelaku seni (seniman) dengan tujuan untuk memberikan hiburan yang dapat dinikmati oleh para penontonnya. Hiburan selalu bersifat menyenangkan, karena hiburan bersifat menghibur seseorang setelah melakukan aktifitas atau rutinitasnya sehari-hari agar bisa menghilangkan penat dan lelah selama bekerja.

Selain itu seni pertunjukan merupakan cabang seni yang berbeda dengan cabang seni-seni yang lain, karena seni pertunjukan bukanlah seni yang membenda, dengan kata lain seni pertunjukan merupakan cabang seni yang hanya bisa dinikmati apabila kita menyaksikannya secara langsung. Seni pertunjukan memiliki durasi waktu tertentu, dari mulai acara sampai selesainya acara ditentukan, serta tempat seni itu dipertunjukan juga ditentukan.

Tetapi secara garis besar ada tiga fungsi primer dari seni pertunjukan, seperti yang diungkapkan oleh Soedarsono (1999, hlm. 57) bahwa Setiap jaman, setiap kelompok etnis, serta setiap lingkungan masyarakat, setiap bentuk seni pertunjukan memiliki fungsi primer dan sekunder yang berbeda. Namun demikian secara garis besar seni pertunjukan memiliki tiga fungsi primer, yaitu (1) sebagai sarana ritual; (2) sebagai hiburan pribadi; dan (3) sebagai presentasi estetis.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan pengertian seni pertunjukan dalam kesenian bisa dikatakan sebagai segala sesuatu yang disajikan atau ditampilkan untuk dapat dinikmati atau dilihat. Bentuk seni pertunjukan merupakan wujud dari beberapa unsur penyajian yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan tertentu dari seniman kepada masyarakat dalam seni pertunjukan. Pertunjukan seni juga merupakan sebuah bentuk ungkapan budaya, wahana untuk menyampaikan nilai-nilai budaya, dan perwujudan norma-norma estetis-artistik yang berkembang pada suatu daerah tertentu.

Cabang-cabang seni pertunjukan yang biasanya ditampilkan adalah;

a. Seni musik

Djamelus berpendapat bahwa musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur – unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.

Menurut ahli perkamusian (*lexicographer*) musik ialah: "Ilmu dan seni dari kombinasi ritmis nada – nada, vokal maupun instrumental, yang melibatkan melodi dan harmoni untuk mengekspresikan apa saja yang memungkinkan, namun khususnya bersifat emosional" Walaupun demikian selama berabad – abad para ahli menganggap bahwa definisi kamus tersebut kurang memuaskan. Sebagai alternatif, di antaranya ada yang memahami musik sebagai "bahasa para dewa"; yang lain mengatakan bahwa: "*music begins where speech ends*" (musik mulai ketika ucapan berhenti).

Romain Rolland berpendapat bahwa musik adalah suatu janji keabadian; bagi Sydney Smith musik ialah satu satunya pesona termurah dan halal di muka bumi. Goethe berpendapat bahwa musik mengangkat dan memuliakan apa saja yang diekspresikannya. Mendelssohn meyakini bahwa musik dapat mencapai suatu wilayah yang kata – kata tidak sanggup mengikutinya, dan Tchaikovsky berkata bahwa musik adalah ilham yang menurunkan kepada kita keindahan yang tiada taranya. Musik adalah logika bunyi yang tidak seperti sebuah buku teks atau sebuah pendapat. Ia merupakan suatu susunan vitalitas, suatu mimpi yang kaya akan bunyi, yang terorganisasi dan terkristalisasi. Sehubungan dengan itu Herbert Spencer, seorang filsuf Inggris mempertimbangkan musik sebagai seni murni tertinggi yang terhormat. Dengan demikian musik adalah pengalaman estetis yang tidak mudah dibandingkan pada setiap orang, sebagaimana seseorang dapat mengatakan sesuatu dengan berbagai cara (Ewen 1963: 7-8). Dari perspektif interpretasi atau penikmatannya, musik juga dapat dipahami sebagai bahasa karena ia memiliki beberapa karakteristik yang mirip dengan bahasa. Berkaitan dengan hal tersebut Machlis (1963: 4) memahami musik sebagai bahasa emosi – emosi yang tujuannya sama seperti bahasa pada umumnya, yaitu untuk mengkomunikasikan pemahaman. Sebagai bahasa musik juga memiliki tata bahasa, sintaksis, dan retorika, namun tentunya musik merupakan bahasa yang berbeda. Setiap kata – kata memiliki pengertian yang konkrit, sementara nada – nada memiliki pengertian karena hubungannya dengan nada – nada yang lain. Kata – kata mengekspresikan ide – ide yang spesifik sedangkan musik mensugestikan pernyataan – pernyataan misterius dari pikiran atau perasaan.

Dari beberapa pendapat diatas setidaknya dapat dipahami bahwa musik merupakan salah satu cabang seni pertunjukan seperti tari, drama, puisi, dan sebagainya. Sebagai sebuah karya seni, musik adalah. Ungkapan perasaan seseorang yang dituangkan lewat komposisi jalinan nada atau melodi, baik dalam bentuk karya vokal maupun instrumental. Di samping itu musik adalah suatu karya seni yang tersusun atas kesatuan unsur – unsur seperti irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur, dan ekspresi.

b. Seni Tari

Seni tari yaitu seni yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu menggunakan gerakan tubuh secara berirama untuk keperluan mengungkapkan maksud, pikiran, dan perasaan manusia didalam dirinya yang mendorongnya untuk mencari ungkapan berupa gerak ritmis (Eki, 2015). Menurut Soedarsono (dalam Siswandi, dkk, 2006) tarian yaitu gerak ritmis yang indah melalui ekspresi jiwa manusia. Sedangkan menurut Parani (dalam Siswandi, dkk, 2006) bahwa tari merupakan gerak seluruh tubuh atau sebagian tubuh melalui gerak ritmis yang terdiri dari pola kelompok atau individual dan disertai ekspresi maupun ide-ide tertentu. Kesimpulan dari beberapa para ahli tersebut, bahwa tari adalah ekspresi jiwa manusia yang dikeluarkan melalui gerak-gerak ritmis sebagian atau seluruh tubuh dan terdiri dari pola individu atau kelompok sesuai dengan ide-ide atau konsep yang diciptakan. Gerakan dalam tari untuk menciptakan gerakan berirama yang indah dan mencapai suatu kandungan yang terarah perlu dilandasi penghayatan yang mendalam dan ekspresi jiwa manusia.

c. Seni teater.

Di dalam sejarahnya, kata “Teater” ini berasal dari bahasa Inggris theater atau juga theatre, bahasa Perancis théâtre serta dari bahasa Yunani theatron (θέατρον). Secara etimologis, kata “teater” ini bisa atau dapat diartikan yakni sebagai tempat atau juga gedung pertunjukan. Sedangkan dari secara istilah kata teater ini diartikan yakni sebagai segala hal yang dipertunjukkan di atas pentas untuk kemudian akan konsumsi penikmat.

Selain dari itu, istilah teater ini bisa atau dapat diartikan yakni dengan 2 cara yakni dalam arti sempit serta juga di dalam arti luas. Teater apabila di dalam arti sempit ini dideskripsikan adalah sebagai sebuah drama (yakni perjalanan hidup seseorang yang dipertunjukkan di atas pentas, disaksikan oleh banyak orang serta juga dengan berdasarkan atas naskah yang tertulis). Sedangkan di dalam arti luas, teater ini merupakan segala adegan peran yang diperlihatkan di depan orang banyak, seperti ialah ludruk, wayang, ketoprak, sintren, mamanda, akrobat, dagelan, janger, sulap, dan lain sebagainya.

Di dalam perkembangannya, istilah teater ini selalu dikaitkan yakni dengan kata drama. Hubungan dari kata “teater” serta “drama” bersandingan itu sedemikian erat yang pada prinsipnya keduanya ini adalah istilah yang berbeda. Drama ini merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Yunani Kuno yakni “draomai” yang memiliki arti bertindak atau berbuat serta apabila di dalam bahasa Perancis “drame” ini menjelaskan mengenai tingkah laku kehidupan kelas menengah.

Dari penjelasan tersebut, dapat atau bisa disimpulkan bahwa istilah “teater” ini berhubungan langsung itu dengan pertunjukan, sedangkan untuk “drama” ini hubungannya dengan peran atau juga naskah cerita yang akan dipentaskan. Apabila, teater ini merupakan suatu visualisasi dari suatu drama

atau pun juga drama yang dipentaskan di atas panggung serta juga disaksikan oleh penonton. Dengan kata lain drama ini adalah bagian atau juga salah satu unsur dari teater.

Pengertian Teater Menurut Para Ahli

Supaya dapat lebih memahami mengenai apa itu teater, maka kita bisa atau dapat merujuk pada pendapat beberapa para ahli diantaranya sebagai berikut:

1. Menurut Balthazar Vallhagen

Pengertian teater ini merupakan seni drama yang melukiskan mengenai sifat serta juga watak manusia dengan melalui gerakan.

2. Menurut Moulton

Pengertian teater ini merupakan suatu kisah hidup yang digambarkan atau diilustrasikan di dalam bentuk gerakan atau disebut dengan *life presented in action*.

3. Menurut Anne Civardi

Pengertian teater ini merupakan suatu seni drama yang menceritakan mengenai sebuah kisah dengan melalui kata-kata serta gerakan.

4. Menurut RMA. Harymawan

Pengertian teater ini merupakan aktivitas melakukan kegiatan atau aktivitas di dalam seni pertunjukan (*to act*) sehingga kemudian tindak tanduk pemain di atas pentas disebut dengan sebutan *acting*.

5. Menurut Seni Handayani dan Wildan

Pengertian teater ini merupakan suatu bentuk karangan yang berpijak di dua cabang kesenian, yaitu ialah seni sastra serta seni pentas.

6. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Pengertian teater ini bisa atau dapat didefinisikan menjadi 3, diantaranya ialah;

Gedung atau pun juga ruang tempat pertunjukan film, sandiwara, serta sebagainya.

Ruangan besar itu dengan deretan kursi-kursi ke samping, serta ke belakang untuk mengikuti kuliah atau juga untuk peragaan ilmiah. Pementasan drama ialah sebagai suatu seni atau juga profesi; sandiwara, seni drama, drama.

4.3. Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti *tenang, perantara*, atau *pengantar* sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa para ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran: Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. (Schramm dalam Eddy Fauzi Effendi dan Zaitun Y.A. Kherid, 2010: 17. Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. (Briggs dalam Eddy Fauzi Effendi dan Zaitun Y.A. Kherid, 2010: 15) *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. (Akhmad Sudrajat).

Media digital termasuk kedalam media *Audio visual*, Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media audio visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif dan (d) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media audio visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna audio visual yang ditampilkan. *Fungsi afektif* media audio visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (menyaksikan) video pembelajaran. *Fungsi kognitif* media audio visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang audio visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam audio visual.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media audio visual yang memberikan konteks untuk memahami video membantu siswa yang lemah dalam mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. (Eddy Fauzi Effendi dan Zaitun Y.A. Kherid, 2010: 18)

Berdasarkan hal-hal yang diuraikan di atas tentang media audio visual , yaitu merupakan perantara, atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan melalui audio visual atau indera penglihatan dan pendengaran yang ditampilkan dalam pembelajaran.

4.4. Keaktifan Siswa Dalam Belajar

Pelajaran kesenian dalam kurikulum persekolahan merupakan salah satu kepedulian akan pentingnya apresiasi seni bagi siswa. Tujuan utamanya adalah agar siswa dapat menikmati dan memiliki sikap menghargai seni budayanya. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Berikut ini dapat dikemukakan beberapa pengertian dari keaktifan belajar siswa. Aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. (Sardiman. 2001:33)

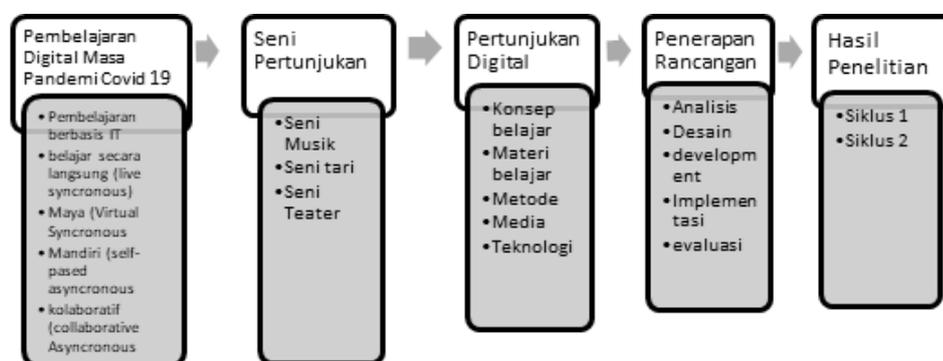
Belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat, aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah, jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Saat siswa aktif jasmaninya dengan sendirinya ia juga aktif jiwanya, begitu juga sebaliknya.(Ahmad Rohani, 2004: 6-7) Pandangan lain seperti dinyatakan oleh Hermawan (2007: 83) bahwa:

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran. (Ruswandi Hermawan, *dkk.*, 2007: 83).

Kalau macam-macam keaktifan belajar siswa sudah sangat lazim akan mengambil teori dari Diedrich. Diedrich (dalam Rohani, 2004: 8) membagi keaktifan belajar siswa menjadi 8 kelompok, yaitu: (1) *Keaktifan visual*: membaca, memperhatikan gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, mengamati orang lain bekerja, dan sebagainya, (2) *Keaktifan lisan (oral)*: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, (3) *Keaktifan mendengarkan*: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio, (4) *Keaktifan menulis*: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket, (5) *Keaktifan menggambar*: menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, pola, (6) *Keaktifan motorik*: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari dan berkebun, (7) *Keaktifan mental*: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan dan membuat keputusan, (8) *Keaktifan emosional*: minat, bosan, gembira, berani, tenang.(Ahmad Rohani, 2004: 58)

Kerangka konseptual penelitian ini dijelaskan dari objek yang diteliti, keterkaitan dengan masalah penelitian, dan keterkaitan hubungan antara yang diteliti dengan berpijak pada kajian teori. Peneliti mengambil Sekolah Menengah Atas yaitu SMAN 5 Bukittinggi dengan mata pelajaran Seni Budaya. Pembelajaran Seni Budaya pada masa pandemi ini, peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran dalam bentuk pertunjukan seni virtual. Dengan media digital. Peneliti ingin melihat perkembangan hasil belajar siswa apakah bisa mengalami peningkatan dari yang sebelumnya.

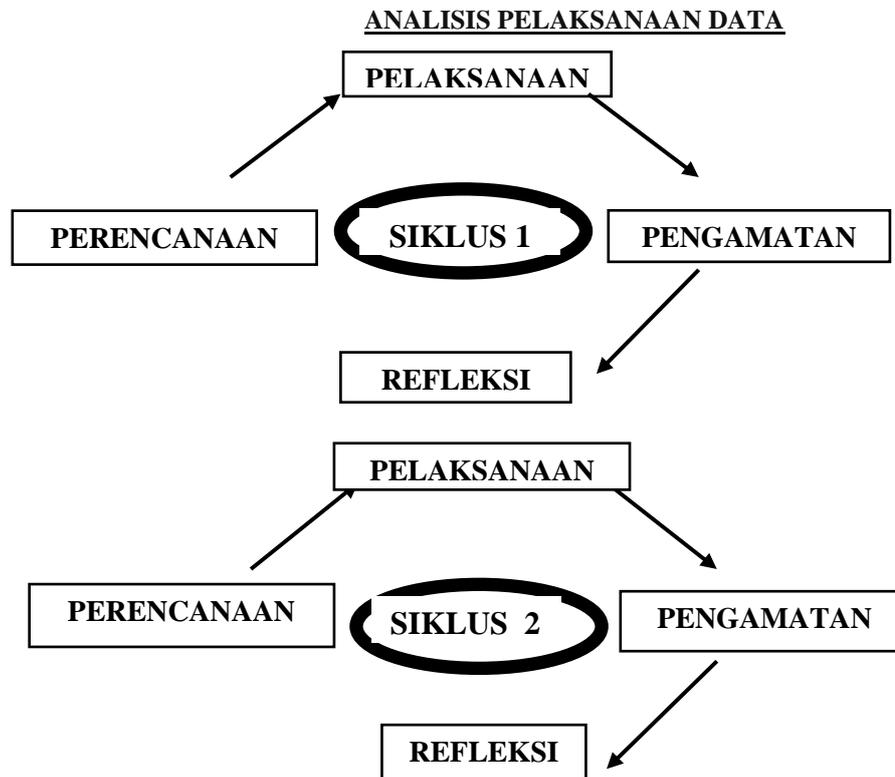
Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram konsep sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Konseptual (Sumber: Lucy Handayani, 2021)

4.5. Analisis Data

Adapun langkah – langkah dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2: Riset Aksi Model John Elliot

Berdasarkan Riset Aksi Model John Elliot, Analisis penelitian yang diterapkan, antara lain:

1. Pra Siklus

Penelitian disini dimulai dengan melihat hasil capaian belajar siswa pada pra siklus, sebelum diambil tindakan untuk siklus 1 dan siklus 2. Pada penilaian pra siklus siswa siswi mendapatkan persentase ketuntasan belajar sangat rendah yaitu 60 %, di mana Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus di capai siswa adalah 76. Minat dan Kreativitas siswa pun masih rendah dalam menampilkan karya seni pertunjukan selama belajar dari rumah

2. Siklus 1

a. Perencanaan (Plan)

- 1) Melakukan observasi awal terhadap siswa dalam pembelajaran seni pertunjukan dimata pelajaran Seni Budaya.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Digital dalam bentuk pertunjukan seni pertunjukan sesuai dengan Kompetensi Dasar yaitu mengembangkan gagasan kreatif berkarya seni pertunjukan, yang akan diajarkan pada siswa.

- 3) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok cabang penyajian karya seni sebelum pelaksanaan pembelajaran yang ditentukan oleh guru tanpa membeda – bedakan siswa. Kelompok ditentukan oleh guru.

b. Pelaksanaan (Action)

1) Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran, peneliti mempersiapkan hal – hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti lembaran pengamatan RPP, lembar pengamatan siswa dan sebagainya yang dibantu oleh observer (teman sejawat sesama profesi). Kemudian peneliti (guru) masuk ke dalam kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, di mana sebelum pelajaran di mulai guru bertegur sapa dan menyuruh para siswa berdo'a terlebih dahulu setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi yaitu dengan mengaitkan pelajaran yang sebelumnya dengan pelajaran yang sekarang.

2) Kegiatan Inti

- a) **Guru menyampaikan materi** yaitu: 1) menjelaskan tentang seni pertunjukan 2) menjelaskan cabang seni pertunjukan, 3) membentuk susunan kepanitiaan
- b) **Guru memberikan tugas** tentang persiapan pelaksanaan pergelaran seni pertunjukan yang telah dilatih bersama – sama.
- c) **Guru membentuk kelompok** – kelompok (5 kelompok) dan masing – masing kelompok mendapatkan tugas menyiapkan materi yang akan mereka praktikan secara kelompok kemudian ditampilkan dalam pertunjukan Digital.

3) Kegiatan akhir

- a) **Evaluasi**, pada tahap evaluasi ini guru dan siswa bersama – sama mengevaluasi cabang seni pertunjukan yang dibuat masing – masing kelompok yang kemudian direkam dengan menggunakan HP kamera yang terhubung dalam aplikasi zoom.
- b) **Penutup**, pada tahap penutup ini guru memberikan penghargaan berupa hadiah dan tepuk tangan, serta memotivasi kelompok yang masih belum memahami tentang persiapan cabang seni pertunjukan, seperti memberi semangat agar bisa lebih semangat lagi dalam memahami langkah membuat Digitalisasi seni pertunjukan Dan guru menyuruh siswa referensi bacaan tentang persiapan penampilan seni pertunjukan digital.

c. Pengamatan (Observation)

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar perubahan siswa baik dari segi kreativitas dan hasil pergelaran siswa dalam proses belajar berlangsung dan juga sebagai acuan sejauh mana peningkatan siswa tersebut.

d. Refleksi

Data yang diperoleh secara kualitatif (dengan uraian kata-kata) dan kuantitatif (dengan angka – angka). Dari hasil refleksi kelihatan bahwa hasil yang dicapai, kreativitas dan hasil belajar siswa tersebut merupakan masukan bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan tindakan perbaikan di siklus berikutnya.

Bagi guru dapat menganalisis hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran atau hasil yang dicapai dari tindakan yang dilakukan, yang akan dijadikan dasar untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya sampai mencapai target yang ditentukan. Target yang ingin dicapai adalah ketuntasan nilai praktik siswa dan apabila nilai siswa di bawah target tersebut pada siklus I maka akan dilakukan kembali penelitian tersebut pada siklus II, untuk mencapai target yang diharapkan.

3. Siklus 2

a. Perencanaan (Plan)

Perencanaan siklus 2 ini adalah berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada siklus 1. Untuk siklus 2 masih dirasakan perlu beberapa perbaikan dengan tidak mengubah langkah – langkah umum yang dilakukan pada siklus 1.

b. Pelaksanaan (action)

Sebelum pelajaran dimulai, guru menerangkan secara garis besar materi yang sama dengan siklus I yang belum dikuasai siswa. Guru mengulas kembali langkah-langkah dalam mempersiapkan seni pertunjukan Digital dengan mendatangi tenaga ahli di bidang IT, dan mengadakan motivasi untuk belajar kepada siswa agar siswa lebih bersemangat dan aktif.

Pada kegiatan intinya guru membimbing kelompok siswa supaya lebih kompak dalam mempersiapkan cabang seni yang akan ditampilkan dan bagaimana cara pengambilan angle kamera dan juga memberi penekanan pada siswa untuk meningkatkan kerjasama setiap kelompok. Dan selama kegiatan dilakukan peneliti mengamati kegiatan – kegiatan siswa, baik yang positif maupun negatif seperti pada siklus I. Dan menambahkan media pembelajaran yaitu menggunakan media Digital dalam penggunaan aplikasi zoom.

c. Pengamatan (*observation*)

Hasil yang diamati pada siklus 2 sama dengan yang diamati pada siklus 1 yaitu perkembangan aktivitas dan kreativitas belajar siswa selama proses belajar digitalisasi seni pertunjukan berlangsung.

d. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus II dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan **media Digital dalam Pergelaran Seni Pertunjukan**. Apabila aktivitas dan kreativitas hasil belajar siswa telah mencapai KKM atau lebih pada mata pelajaran tersebut maka siklus berikutnya tidak perlu dilakukan lagi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran perencanaan (perancangan) digitalisasi pada mata Pelajaran Seni Budaya pada Era Media Baru di kelas XII SMA Negeri 5 Bukittinggi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Model pembelajaran ini dikembangkan karena kondisi pandemic covid-19 yang mengharuskan semua proses pembelajaran di SMA Negeri 5 Bukittinggi dilakukan secara daring/online. Kebijakan ini menimbulkan masalah pada materi pembelajaran di bidang praktik seni pertunjukan yang mengharuskan siswa belajar praktik seni di kelas.
3. Metode yang digunakan adalah Aplikasi Zoom dan Youtube sebagai media penghubung dalam menghubungkan materi dari guru (penulis) ke siswa dan antara karya kreasi seni pertunjukan dengan masyarakat luas yang akan menonton seni pertunjukan tersebut.
4. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi publik dengan menganalisis setiap fenomena yang terjadi di dunia pendidikan pada Era Media Baru, dan sebagai masukan atau roll model bagi guru seni budaya di SMAN 5 Bukittinggi untuk dapat meningkatkan hasil belajar agar siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar seni budaya

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Depdikbud. 1990. *Tentang tujuan seni budaya*. Jakarta
- Djamilus. 1998. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud
- Delipiter Las. 2019. "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0" jurnal Sudermann, pISSN: 1979-3588/eISSN:xxxx-xxxx, <https://jurnal.sttsundermann.ac.id> accessed 14 oktober 2021
- Effendi, Fauzi, Eddy dan Zaitun Y.A. Kherid 2010. Hand Out: *Media Pembelajaran Seni Rupa*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
- Ghufroudin, 2019, "Pembelajaran Sosiologi Berbasis Media Sosial Sebagai Bentuk Pembelajaran Abad 21" Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, Vol. 3 No. 1, ISSN: 2597-9264
- Harjanto.1997.*Perencanaan Pengajaran*.Jakarta:PT.Rineka Cipta
- Hermawan, Ruswandi, dkk. 2007. *Metode Penilaian Pendidikan Sekolah Dasar*. UPI PRESS Bandung
- Irianto, Agus.2010. *Statistik (Konsep Dasar Aplikasi, dan Pengembangannya)*. Jakarta: Kencana
- Jamal Mirdad, 2020, "Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)" Indonesia jurnal Sakinah Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam, Vol. 2, No. 1
- Kasbolah, Kasihani. 1991. *Penelitian Tindakan Kelas: Guru sebagai Peneliti*. Makalah disajikan dalam Lokakarya PTK Bagi Guru SLTP, MTs, SMU, MA dan SMK se-Kodya Malang. Malang: IKIP
- Kosasih. 1996. *Model pembelajaran*. Jakarta
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Madya. 1994. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta
- Muhibbin, Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ossy Dwi Endah Wulansari dan TM Zaini, Juni, 2010, "Pengembangan Kesenian Wayang Golek Virtual Berbasis Komputer Dengan *Software Open Source*" *Jurnal Informatika*, Vol. 10, No 1,
- Pendidikan Nasional 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22*. Jakarta : Depatemen Pendidikan Nasional



- Ressi Dwiana, 2015, "Peran Media Baru dalam Perubahan Relasi Kekuasaan New Media Role in Power Relation Shifting" Jurnal Pekommas, Vol. 18 No. 3
- Rohani, Ahmad. 2004. Pengelolaan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Sagala, Syaiful.2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Salam, Burhanuddin.1997. *Pengantar pedagogik (dasar-dasar ilmu mendidik)*. Jakarta:PT. Rineka Cipta
- Sal Murgiyanto, 2016, *Budaya Pertunjukan dan Akal sehat*. FSP-IKJ
- Sardiman. 2001. Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Rajawali press.
- Sudjana, Nana.1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sumaryo, L.E. 1978. *Komponis, Pemain Musik, Publik*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Takari R., Enjah. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas* Bandung: PT Genesindo, hlm. 9-10.