

**PENGEMBANGAN APLIKASI WAYANG BEBER YANG BERORIENTASI PADA
STUDENT WELLBEING UNTUK MENGATASI LEARNING LOSS
DI SMKN 2 DONOROJO****Indra Prastowo, S. Pd., M. Pd.**

SMK Negeri 1 Sudimoro, Kab. Pacitan, Jawa Timur

tirtasuwita@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan proses pengembangan Aplikasi *Wayang Beber* yang berorientasi pada *student wellbeing* untuk mengatasi *learning loss* di SMKN 2 Donorojo. Dengan terjadinya pandemi Covid-19 ancaman terbesar dalam dunia Pendidikan adalah terjadinya *learning loss*, tidak terkecuali di SMK. Untuk itu guru dalam menyelenggarakan pembelajaran idealnya perlu berinovasi agar masalah tersebut dapat tertatasi, salah satu caranya yaitu membuat media pembelajaran yang efektif. Menjawab keperluan media pembelajaran yang dapat mengatasi *learning loss* namun tetap berorientasi pada *student wellbeing* maka peneliti membuat inovasi media pembelajaran berupa aplikasi android yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yaitu Aplikasi “WAYANG BEBER” (WAhana menYenANGkan dalam BElajar, BErkarya dan BerwiRausaha). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development, dengan alur tahap penelitian awal, pengembangan dan validasi. Penelitian ini mengambil lokasi di SMK Negeri 2 Donorojo, dengan populasi siswa dengan kompetensi keahlian Akuntansi dan keuangan lembaga serta mengambil sampel kelas X Akuntansi Keuangan Lembaga 2. Hasil penelitian ini antara lain : 1) dengan menggunakan aplikasi android Wayang Beber mampu meningkatkan kompetensi Akademik sebanyak 84,5%, 2) Kuantitas produk pembelajaran mengalami peningkatan sejumlah 42, 8%, 3) Kompetensi Kewirausahaan menunjukkan peningkatan sebanyak 90 %. 4) Impelementasi Aplikasi Wayang Beber ini memberikan dampak positif bagi siswa diantaranya: a) pembelajaran terlaksana secara berdiferensiasi sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa, b) siswa dapat menggunakan platform digital untuk pembelajaran dengan mudah, c) hasil karya seni dapat dimanfaatkan secara komersial, d) siswa dapat memanfaatkan *e-commerce* secara produktif, e) siswa dapat mengasah kemampuan literasi dan numerasi, serta menyelesaikan pekerjaan secara prosuderal sesuai tahapan-tahapan yang telah diseapakati serta rangkaian kegiatan yang harus dilalui.

Kata kunci : Learning Loss, Diferensiasi, Pembelajaran Efektif, Student Wellbeing

1. Pendahuluan

Mata pelajaran seni merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di semua jenjang Pendidikan sekolah, dari Pendidikan pra sekolah hingga Pendidikan menengah. Dalam pelaksanaannya Pembelajaran seni berdasar pada 3 prinsip diantaranya : 1) Dapat memberikan kebebasan seluas-luasnya dalam proses olah kreatif pada diri siswa, 2) memfasilitasi agar siswa dapat memperluas pergaulan serta komunikasi dengan lingkungan sekitarnya, 3) berbasis student wellbeing dan bebas dari segala ketertekanan. (Jazuli 2008: 39). Namun dalam perkembangannya Mata pelajaran Seni mengalami tren yang selalu menurun untuk jenjang SMK setiap ada perubahan kurikulum.

Dari hal tersebut, guru seni dituntut untuk berperan aktif sebagai pemimpin pembelajaran yang dapat menyelenggarakan Pembelajaran Seni di SMK tidak hanya sebagai pelengkap saja, karena berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 Pasal 15 pendidikan kejuruan merupakan Pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Berdasarkan standar tersebut Pembelajaran seni harus dirancang sedemikian rupa agar dapat tampil sebagai mata pelajaran yang dapat berkontribusi positif dalam penanaman karakter serta habituasi bagi siswa SMK, sehingga turut andil membentuk profil siswa SMK, yang berbudaya kerja, terampil serta berjiwa entrepreneurship, hal ini.

Untuk itu perlu adanya sebuah inovasi dan terobosan tertentu dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil yang efektif sebagai guru hendaknya menyadari bahwa kemampuan siswa itu tidak sama dan perlu pemenuhan kebutuhan sesuai dengan karakteristik masing-masing sehingga perlu sebuah rancangan pembelajaran yang Berdiferensiasi, yang mana pembelajaran ini dapat Mengakomodir Kekuatan Dan Kebutuhan Belajar Siswa Dengan Strategi Pembelajaran Yang Independen (Husni, 488:2018), sehingga tercapai sebuah pembelajaran yang efektif, akomodatif dan adaptif terhadap siswa.

Strategi dalam mengatasi semua tantangan diatas serta merealisasikan visi pembelajaran Seni yang ideal di SMKN 2 Donorojo, maka diterapkan sebuah inovasi dalam pembelajaran seni yaitu “ **Pembelajaran Seni Berdiferensiasi Melalui Pendekatan “*Spiritual*” Dengan Media “*Wayang Beber*” di Kelas X Akuntansi 2 SMKN 2 Donorojo Tahun Pelajaran 2021/2022.**”

2. Kajian Teori

2.1. Pendidikan Seni

Pendidikan seni merupakan bagian penting dalam Pendidikan secara menyeluruh, karenapendidikan seni merupakan unsur yang strategis dan fungsional bagi pemuliaan manusia (Rohidi, 2016)

Pendidikan seni disini sangat berpotensi untuk berkontribusi dalam melakukan penguatan pendidikan karakter di Sekolah. Sedangkan sebagai muara dari semua proses pendidikan seni diharapkan mampu: 1) memupuk dan mengembangkan kreatifitas dan sensitifitas siswa, 2) menunjang pembentukan dan pengembangan pribadi siswa secara utuh, 3) memberikan peluang seluas-luasnya untuk bereksprei kreatif. (Irayanti, 2001:43).

2.2. Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran diferensiasi dapat dimaknai sebagai usaha dalam menciptakan suatu kelas yang beragam dengan memberikan kesempatan dalam meraih konten, memproses suatu ide dan meningkatkan hasil setiap murid, sehingga murid-murid akan bisa lebih belajar dengan efektif. (Suwartiningsih, 2021: 82). Karakteristik pembelajaran berdiferensiasi antara lain meliputi :

- 1) Berfokus pada konsep dan prinsip pokok materi pelajaran.
- 2) Evaluasi kesiapan dan perkembangan belajar siswa diakomodasi ke dalam kurikulum.
- 3) Ada pengelompokan siswa secara fleksibel,
- 4) Siswa menjadi penjelajah aktif (active explorer).

Menurut Tomlinson Aspek dari pembelajaran diferensiasi meliputi:

- 1) Kesiapan Belajar,
- 2) Minat siswa,
- 3) Profil belajar siswa.

Lebih lanjut Tomlinson berpendapat bahwa ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran seseorang. Berikut ini adalah beberapa yang harus diperhatikan:

- 1) Visual: belajar dengan melihat (diagram, power point, catatan, peta, grafik organisator).
- 2) Auditori: belajar dengan mendengar (kuliah, membaca dengan keras, mendengarkan musik).
- 3) Kinestetik: belajar sambil melakukan (bergerak dan meregangkan tubuh, kegiatan hands on, dan sebagainya). (Suwartiningsih, 2021: 83)

3. Pembahasan

3.1. Implementasi Pendekatan “*SPIRITUAL*” dalam Pembelajaran Berdiferensiasi

Pendekatan “*SPIRITUAL* “ merupakan salah satu upaya agar pembelajaran Seni berdiferensiasi di kelas dapat terlaksana dengan baik. Pendekatan “*spiritual*”dapat mengoptimalkan peran saya sebaai guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang valuable dan kontributif untuk siswa smk. “*SPIRITUAL*” merupakan akronim dari **S** = selami kebutuhan siswa, **PI**= pilih strategi/cara paling tepat, **RI**= refleksi kan pembelajaran, **TU**= tuntun siswa mengimplementasikan, **AL**=amalkan dalam aksi nyata.

Pendekatan ini berisi tentang Langkah-langkah pembelajaran berdiferensiasi yang disesuaikan dengan karakteristik pelajaran seni budaya di sekolah. Antara lain:

1. Langkah pertama
Pada tahap awal ini guru melakukan **S** (selami), dalam menyelami kesiapan belajar murid, minat murid dan profil belajar murid saya melakukan 3 S lagi, yaitu: a) Sapa (proses ini saya terapkan saat pembelajaran tahap awal, sembari menyiapkan emosional siswa sebelum mengikuti pembelajaran), b) Sembang (menyambangi lewat chat wa, menyambangi daerah tempat tinggal, menyambangi saat pembelajaran), c) Studi kasus (anlisis hasil pembelajaran).
2. Langkah kedua
Proses berikutnya saya melaksanakan PI yaitu pilih strategi pembelajaran.
3. Langkah ketiga
RI atau refleksi, proses ini saya terapkan pada saat akhir pembelajaran untuk mengevaluasi ketepatan media pembelajaran tersebut.
4. Langkah ke empat – Alternatif
Tahap ke empat yaitu **TU**, tuntun siswa mengimplementasikan hasil belajar tersebut. Murid dituntun untuk mengimplementasikan dalam DU/DI dengan bantuan fitur yang ada pada “wayang beber”.
5. Langkah terakhir
Pada tahap terakhir **AL** yaitu amalkan dalam aksi nyata, Dari produk pembelajaran tersebut siswa diminta untuk mempublikasikan dan mengkomersilkan karya mereka melalui berbagai pilihan e-commerce sesuai yang mereka sukai.

3.2. Proses Penggunaan Media “Wayang Beber” Dalam Pembelajaran

3.2.1. Ide Inovasi Platform

- a. Inspirasi aplikasi ini dari beberapa LMS populer (Classroom, Scology, Moodle), namun dimodifikasi agar mudah digunakan dengan Ponsel (tanpa PC), tidak membutuhkan kekuatan jaringan yang Tinggi, tidak memerlukan kuota seluler yang banyak, serta adaptif pada spesifikasi Ponsel. Serta tidak menyulitkan siswa (*Student Wellbeing*)
- b. Pemikiran Ki Hajar Dewantara diantaranya pembelajaran berorientasi pada kebutuhan siswa, system among, pembelajaran diferensiasi, profil pelajar Pancasila, pembelajaran kontekstual dan berbasis projek.
- c. Sistem pembelajaran masa pandemi yang berubah-ubah secara mendadak, memerlukan media pembelajaran yang adaptif, dan akomodatif.
- d.

Tabel.1. Penggunaan “Wayang Beber” dalam pembelajaran.

No	Fitur	Proses pembelajaran	Diferensiasi	Penguatan profil pelajar Pancasila
1.	Belajar	Inti	Konten	<ul style="list-style-type: none"> ● berakhlak mulia ● berkebinekaan global ● mandiri, ● bergotong royong ● bernalar kritis ● kreatif
	Materi teks Materi video Self assasmen			
2.	Berkarya	Inti	Proses	<ul style="list-style-type: none"> ● berakhlak mulia ● berkebinekaan global ● mandiri, ● bergotong royong ● bernalar kritis ● kreatif
	Projek 1,2,3,4 Perencanaan-proses-finishi ng-hasil akhir			
3.	Berwirausaha		Inti	<ul style="list-style-type: none"> ● berakhlak mulia ● berkebinekaan global ● mandiri, ● bergotong royong ● bernalar kritis ● kreatif
	Analisis usaha Link e-commerce			

4.	Sapa guru	Penutup	Gaya komunikasi	
	Forum komunikasi Link WA Grup			

3.2.2. Dampak

Dari pemanfaatan aplikasi android tersebut memberikan dampak yang sangat signifikan yang dapat di deskripsikan melalui table berikut ini:

Tabel.2. Dampak penggunaan Aplikasi Android Wayang Beber.

No	Perbandingan	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
1.	Nilai Akademik	44,164118	81,51275	84,5%
2.	Kuantitas produk pembelajaran	63	90	42,8%
3.	Pengkomersialan karya	0%	90%	90%

4. Simpulan dan Saran

Pendekatan “SPIRITUAL” dengan menggunakan media “WAYANG BEBER” dapat membantu proses pembelajaran berdiferensiasi dan efektif meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian maka Pemerintah, hendaknya mempertimbangkan proporsi jam pelajaran dalam perubahan kurikulum. Berikutnya Sekolah menyelenggarakan pembelajaran yang integratif menuju pembelajaran yang bermakna. Selain itu Guru menentukan strategi khusus dalam pembelajaran sesuai karakteristik pmta pelajaran. Dan Siswa dapat kooperatif menentukan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

Djojonegoro, Wardiman. 1998. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: Jayakarta Agung Offset.

Husni, M. (2018). *Diferensiasi Peserta Didik Dalam Kebersamaan Di Kelas Inklusif (Sekolah Garasi Turen Malang)*. Annual Conference For Muslim Scholars, April, 479–488

Iryanti V. Eny Dan M. Jazuli (2001). *Mempertimbangkan Konsep Pendidikan Seni (Considering The Concept Of Art Education)*, Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni, Vol.2 No.2/Mei-Agustus 2001

Jazuli, Prof. Dr. M, Hum. (2008). *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*, Penerbit Unesa University Press, Semarang

Muhammad Uzer Usman. (2007). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Pt. Remaja Rosda Karya. Bandung
Rohidi. Tjetjep Rohendi. (2016). *Pendidikan Seni Isu Dan Paradigma*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

Suwartiningsih, 2021. *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan Di Kelas IXb Semester Genap Smpn 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi) P-Issn: 2797-2879, E-Issn: 2797-2860 Volume 1, Nomor 2, 2021, Hal. 80-94

Tomlinson, C. A. (2001). *How To Differentiate Instruction In Mixed-Ability Classrooms*. Ascd. Tomlinson. (Modul 2.1 PGP, 2020)

Wisman Hadi ,Elly Prihasti Wuriyani , Achmad Yuhdi, Dan Reny Agustina. (2022). *Desain Pembelajaran Diferensiasi Bermuatan Problem Based Learning (Pbl) Mendukung Critical Thinking Skill Siswa Pada Era Kenormalan Baru Pascapandemi Covid-19*. Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia Volume 11, No.1-2022