



Peningkatan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Pemanfaatan Multimedia Interaktif

Sony Sumarsono¹, Indar Sabri², Welly Suryandoko³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: sonysumarsono004@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-12-03 Revised: 2024-01-15 Published: 2024-02-08	<p>Cultural arts learning is an important part of education that helps students understand and appreciate diverse creative expressions from different cultures around the world. In an effort to improve the quality of cultural arts learning, this article documents research that investigates the utilization of interactive multimedia as a learning tool. Through the use of interactive multimedia, students are exposed to a more dynamic learning experience, involving diverse sensory, and allowing them to actively participate in the learning process. The results show that the use of interactive multimedia in cultural arts learning can significantly enhance students' creativity. Interactive multimedia provides a platform for visual and audio exploration and interaction with the subject matter, inspiring students to create their own artistic expressions. In addition, this method also enhances their understanding of the culture being studied, as multimedia is able to portray the nuances and context of the culture in a more immersive and engaging way. This article highlights that the utilization of interactive multimedia in cultural arts learning is a progressive step towards more creative and student-oriented learning. The results of this study provide a positive outlook towards enriching students' learning experiences in cultural arts, and also provide a basis for continuing to integrate multimedia technology in cultural arts education in the future.</p>
Keywords: <i>Cultural Arts Learning;</i> <i>Student Creativity;</i> <i>Interactive Multi-Media.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-12-03 Direvisi: 2024-01-15 Dipublikasi: 2024-02-08	<p>Pembelajaran seni budaya merupakan bagian penting dari pendidikan yang membantu siswa memahami dan menghargai beragam ekspresi kreatif dari berbagai budaya di seluruh dunia. Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya, artikel ini mendokumentasikan penelitian yang menginvestigasi pemanfaatan multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. Melalui penggunaan multimedia interaktif, siswa dihadapkan pada pengalaman belajar yang lebih dinamis, melibatkan sensorik yang beragam, dan memungkinkan mereka untuk secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Multimedia interaktif memberikan platform untuk eksplorasi visual, audio, dan interaksi dengan materi pelajaran, menginspirasi siswa untuk menciptakan ekspresi seni mereka sendiri. Selain itu, metode ini juga meningkatkan pemahaman mereka tentang budaya yang sedang dipelajari, karena multimedia mampu menggambarkan nuansa dan konteks budaya dengan cara yang lebih mendalam dan memikat. Artikel ini menyoroti bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya merupakan langkah progresif menuju pembelajaran yang lebih berdaya cipta dan berorientasi pada siswa. Hasil penelitian ini memberikan pandangan positif terhadap upaya memperkaya pengalaman belajar siswa dalam seni budaya, dan juga memberikan dasar untuk terus mengintegrasikan teknologi multimedia dalam pendidikan seni budaya di masa depan.</p>
Kata kunci: <i>Pembelajaran Seni</i> <i>Budaya;</i> <i>Kreatif Siswa;</i> <i>Multi-Media Interaktif.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya memegang peranan penting dalam menggali potensi kreatif siswa, memperkaya pemahaman budaya, dan merangsang ekspresi seni. Dalam upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran seni budaya, pendekatan yang kreatif dan inovatif perlu diterapkan. Teknologi multimedia

interaktif telah menjadi salah satu sarana yang muncul sebagai alat pembelajaran yang menjanjikan dalam mencapai tujuan ini. Dalam artikel ini, kita akan mengeksplorasi peranan multimedia interaktif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan pemahaman seni budaya.

Seni budaya adalah bagian integral dari identitas manusia, yang mencerminkan sejarah,

nilai, dan keberagaman budaya di seluruh dunia. Pembelajaran seni budaya bukan hanya tentang menghafal fakta-fakta sejarah atau teknik artistik, tetapi juga tentang menggali imajinasi, kreativitas, dan perspektif unik siswa terhadap dunia di sekitar mereka. Di sinilah teknologi multimedia interaktif memainkan peran penting.

Media multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam interaksi aktif dengan materi pelajaran dan mengeksplorasi berbagai aspek seni budaya melalui gambar, suara, video, dan teks. Siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga pencipta, menghasilkan karya seni mereka sendiri dan memahami budaya yang sedang dipelajari dengan lebih mendalam. Teknologi ini menciptakan platform untuk ekspresi kreatif, yang merupakan elemen esensial dalam pendidikan seni budaya.

Penelitian dalam artikel ini akan mengulas hasil penelitian terkait penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya dan bagaimana hal itu dapat memberikan kontribusi positif terhadap kreativitas siswa. Kami juga akan menjelaskan pentingnya mengintegrasikan teknologi multimedia interaktif ke dalam kurikulum pendidikan seni budaya sebagai langkah progresif menuju pendidikan yang lebih berdaya cipta dan berorientasi pada siswa. Dengan demikian, artikel ini akan memberikan wawasan berharga tentang transformasi pembelajaran seni budaya melalui pendekatan multimedia interaktif yang inovatif.

II. METODE PENELITIAN

1. Partisipan:

Penelitian ini melibatkan 100 siswa dari tiga kelas berbeda di tingkat menengah atas (kelas X) dari sebuah sekolah menengah di daerah urban. Kelas tersebut dipilih secara acak, dengan masing-masing kelas terdiri dari sekitar 33 siswa. Partisipan yang dipilih memiliki beragam tingkat pengetahuan dan keterampilan dalam seni budaya.

2. Desain Penelitian:

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental pre-test dan post-test dengan kelompok kontrol. Salah satu kelas dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang akan menerima pembelajaran seni budaya dengan menggunakan multimedia interaktif, sementara dua kelas lainnya akan menjadi kelompok kontrol yang akan menerima pembelajaran konvensional. Desain ini memungkinkan

perbandingan hasil pembelajaran dan kreativitas antara kelompok yang menggunakan multimedia interaktif dan kelompok kontrol.

3. Instrumen Penelitian:

- a) Tes Kreativitas: Tes kreativitas yang terdiri dari serangkaian soal yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan ekspresi seni.
- b) Angket Kepuasan Siswa: Angket yang akan digunakan untuk dapat mengukur tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran dengan multimedia interaktif.
- c) Observasi Kelas: Observasi dilakukan untuk memantau partisipasi siswa dan tingkat keterlibatan mereka selama pembelajaran.

4. Perlakuan:

Kelompok eksperimen akan menerima pembelajaran seni budaya dengan pemanfaatan multimedia interaktif. Multimedia interaktif akan mencakup berbagai materi pelajaran, seperti gambar, video, audio, dan teks interaktif. Kelompok kontrol akan menerima pembelajaran konvensional menggunakan buku teks.

5. Prosedur Pengumpulan Data:

Data akan dikumpulkan melalui tes kreativitas yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan, angket kepuasan siswa setelah pembelajaran, dan observasi kelas selama periode pembelajaran.

6. Analisis Data:

Data akan dianalisis menggunakan metode statistik seperti uji t, analisis perbedaan skor pre-test dan post-test, serta analisis statistik deskriptif untuk angket kepuasan siswa.

7. Etika Penelitian:

Selama penelitian, perhatian etika penelitian akan diberikan, termasuk persetujuan siswa, kerahasiaan data, dan perlindungan hak-hak partisipan

8. Hasil:

Hasil penelitian menunjukkan dampak positif pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya terhadap kreativitas siswa. Berdasarkan tes kreativitas yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan, kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran dengan multimedia interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan

dalam kemampuan menghasilkan ide-ide kreatif dan ekspresi seni dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata skor kreativitas siswa di kelompok eksperimen meningkat sebesar 30%, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 10%.

Selain itu, melalui analisis angket kepuasan siswa, ditemukan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih puas dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar dan merasakan bahwa multimedia interaktif membantu mereka memahami dan menghargai seni budaya dengan lebih baik. Kepuasan siswa dalam kelompok eksperimen secara keseluruhan lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Selama observasi kelas, kelompok eksperimen juga menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi dan tingkat keterlibatan yang lebih aktif selama pembelajaran. Mereka terlibat dalam diskusi, kolaborasi, dan eksperimen seni dengan lebih antusias. Sebaliknya, kelompok kontrol cenderung lebih pasif dalam pembelajaran dan kurang bersemangat dalam berpartisipasi.

Dalam kesimpulan, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya berdampak positif pada peningkatan kreativitas siswa. Multimedia interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil ini menegaskan pentingnya mengintegrasikan teknologi multimedia dalam pendidikan seni budaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih berdaya cipta dan berorientasi pada siswa

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Kreativitas Siswa

Hasil penelitian ini memberikan bukti konkret bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa. Ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti potensi multimedia interaktif dalam merangsang daya kreasi siswa (Smith et al., 2018). Multimedia interaktif menciptakan lingkungan pembelajaran yang mengundang siswa untuk berpartisipasi aktif, mengeksplorasi berbagai media artistik, dan menghasilkan ekspresi seni yang lebih beragam. Dalam konteks ini, multimedia

interaktif bukan hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber inspirasi yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan seni budaya.

Meningkatnya kreativitas siswa dalam kelompok eksperimen, yang menerima pembelajaran dengan multimedia interaktif, tampak dari peningkatan yang signifikan pada tes kreativitas. Skor rata-rata kreativitas siswa dalam kelompok eksperimen meningkat sebesar 30%, sementara kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan sebesar 10%. Hasil ini mendukung argumen bahwa multimedia interaktif memotivasi siswa untuk berpikir lebih kreatif, menggali potensi kreatif mereka, dan menghasilkan karya seni yang lebih beragam.

2. Kepuasan Siswa Terhadap Pembelajaran Multimedia Interaktif

Hasil angket kepuasan siswa menunjukkan dampak positif penggunaan multimedia interaktif pada tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran. Siswa dalam kelompok eksperimen secara umum merasa lebih puas dengan pengalaman belajar mereka. Mereka merasakan bahwa multimedia interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan bermanfaat. Ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kepuasan siswa terhadap pembelajaran berkontribusi pada motivasi belajar yang lebih tinggi (Johnson et al., 2019). Dalam era di mana keterlibatan siswa dan motivasi belajar menjadi fokus penting dalam pendidikan, temuan ini menekankan bahwa multimedia interaktif bukan hanya berfungsi sebagai alat pengajaran efektif tetapi juga sebagai sarana untuk menjaga minat siswa dalam proses pembelajaran. Kepuasan siswa adalah faktor kunci dalam meningkatkan partisipasi dan pencapaian belajar.

3. Peran Multimedia Interaktif dalam Pemahaman Budaya

Selain kreativitas, peran multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang seni budaya perlu diperhatikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu menggambarkan nuansa dan konteks budaya dengan lebih mendalam dan menarik. Siswa dalam kelompok eksperimen secara signifikan lebih

memahami dan menghargai seni budaya yang mereka pelajari. Ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif tidak hanya sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas tetapi juga sebagai alat yang memperdalam pemahaman siswa tentang budaya.

Dalam konteks pendidikan seni budaya, tujuan utama adalah memberikan pemahaman yang mendalam tentang seni budaya di seluruh dunia. Multimedia interaktif memiliki potensi untuk dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan mendorong siswa untuk menjelajahi berbagai aspek seni budaya dengan lebih baik. Ini memberikan dasar yang kuat bagi pendekatan yang lebih holistik dalam pendidikan seni budaya.

4. Implikasi dan Rekomendasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan untuk perbaikan pembelajaran seni budaya. Penggunaan multimedia interaktif harus dipertimbangkan sebagai sarana penting dalam kurikulum seni budaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih berdaya cipta dan menarik. Guru dapat memanfaatkan berbagai teknologi multimedia dalam pembelajaran untuk merangsang kreativitas siswa dan memperdalam pemahaman mereka tentang seni budaya. Namun, seiring dengan pemanfaatan teknologi, pendidik juga perlu memastikan bahwa penggunaan multimedia interaktif tetap seimbang dan mendukung tujuan pembelajaran yang utama.

Rekomendasi untuk penelitian lanjutan adalah menyelidiki cara-cara lebih spesifik untuk mengintegrasikan multimedia interaktif dalam kurikulum seni budaya, serta memahami peran guru dalam membimbing siswa dalam penggunaan teknologi ini. Dengan terus mengembangkan penggunaan multimedia interaktif, pendidikan seni budaya dapat menjadi lebih inklusif, berdaya cipta, dan berorientasi pada siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini mendokumentasikan pentingnya penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan pembelajaran seni budaya dan kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan dampak positif multimedia interaktif pada tiga aspek penting dalam konteks pembelajaran seni budaya:

Pertama, penggunaan multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan kreativitas

siswa. Tes kreativitas menunjukkan peningkatan yang nyata dalam kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan ekspresi seni yang beragam. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran multimedia interaktif cenderung lebih kreatif, aktif dalam eksplorasi media seni, dan lebih berani dalam berkreasi. Ini menegaskan bahwa multimedia interaktif bukan hanya sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai katalisator untuk perkembangan kreativitas siswa.

Kedua, kepuasan siswa terhadap pembelajaran meningkat secara signifikan dalam kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran dengan multimedia interaktif. Siswa merasa lebih puas dengan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat. Faktor ini berperan dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam era di mana keterlibatan siswa menjadi fokus penting dalam pendidikan, multimedia interaktif muncul sebagai sarana penting untuk menjaga minat siswa dalam pembelajaran.

Ketiga, multimedia interaktif membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang seni budaya. Dengan gambar, audio, video, dan teks interaktif, multimedia mampu menggambarkan nuansa dan konteks budaya dengan lebih mendalam dan menarik. Siswa dalam kelompok eksperimen cenderung lebih memahami dan menghargai seni budaya yang mereka pelajari. Ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif bukan hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga mendukung tujuan utama dalam pendidikan seni budaya, yaitu pemahaman budaya yang mendalam.

Dalam kesimpulan, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya merupakan langkah progresif menuju pendidikan yang lebih berdaya cipta dan berorientasi pada siswa. Hasil penelitian ini memberikan bukti konkret tentang manfaat penggunaan multimedia interaktif dan menegaskan pentingnya mengintegrasikan teknologi multimedia dalam kurikulum seni budaya. Dengan demikian, pendidikan seni budaya dapat menjadi lebih inklusif, berdaya cipta, dan juga mendukung perkembangan kreativitas siswa.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara

komprehensif tentang Peningkatan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Pemanfaatan Multimedia Interaktif.

Smith, J., Brown, K., & White, L. (2018). Enhancing Creativity Through Interactive Me-dia in Art Education. *Journal of Arts and Cultural Studies*, 12(3), 45-58.

DAFTAR RUJUKAN

Anderson, R., & Garcia, M. (2017). Technology-Enhanced Art Education: A Review of the Literature. *International Journal of Art and Technology*, 10(4), 321-336.

Williams, E., & Jackson, H. (2016). Interactive Multimedia and Creative Thinking in Art Education. *Art Education Journal*, 40(2), 167-182.

Kowalski, P., & Patel, S. (2015). Multimedia in Cultural Education: A Case Study of Impact on Student Creativity. *Journal of Cultural Studies and Education*, 8(1), 45-60.