



## Problematika Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Renzy Ayu Rohmatillah

ISI Yogyakarta

Pos-el: [renzyrohmatillah22@gmail.com](mailto:renzyrohmatillah22@gmail.com)

DOI: 10.32884/ideas.v9i2.1300

### Abstrak

Peran media pembelajaran sangat penting guna memaksimalkan penyampaian materi pembelajaran kepada para siswa, namun masih terdapat kesulitan seorang guru untuk menerapkan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami tentang penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya di SDN 1 Jatiprahu. Metode yang digunakan yakni metode penelitian kualitatif dan menerapkan pendekatan studi kasus. Menurut hasil penelitian dari wawancara dan observasi, ditemukan beberapa permasalahan yang dialami guru dalam penerapan media pembelajaran yang inovatif, yakni belum beragamnya media yang diterapkan pada model pembelajaran berbasis proyek, guru mengalami kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran, minimnya fasilitas yang ada di sekolah, dan pemerintah kurang mendukung inovasi pembelajaran di sekolah.

### Kata Kunci

Media pembelajaran, problematika guru, seni budaya dan prakarya

### Abstract

*The role of learning media is very important in order to maximize the delivery of learning material to students. Learning media that are interesting and in accordance with learning materials will be able to attract student learning interest and knowledge can be conveyed better. This research was conducted to explore the use of innovative learning media in learning arts and culture and skills in SDN 1 Jatiprahu. The method that applied is qualitative research method and use case study approach. According to the research results from interviews and observations, it was found that there were several teacher problems in implementing innovative learning media in schools, namely the media applied to project-based learning models were still not diverse, teachers had difficulties in preparing learning media, facilities at schools were inadequate still minimal, and the government does not support learning innovations in schools.*

### Keywords

*Learning media, teacher problems, cultural arts and skill*

### Pendahuluan

Seni berkaitan dengan keindahan dan dapat dimaknai sebagai komunikasi. Seorang seniman diharapkan tidak hanya mengekspresikan perasaannya namun juga hendaknya dapat memindahkan perasaan dalam dirinya untuk bisa dikomunikasikan dengan orang lain sebagai penikmat seni (Dharsono, 2020). Seni yang dikaitkan dengan komunikasi akan terhubung langsung dengan produk hasil ekspresi senimannya. Hal ini karena kegiatan seni melibatkan proses mencipta dan menikmati. Kegiatan mencipta karya seni disebut pula sebagai kegiatan berekspresi yang dilakukan oleh seniman. Karya seni yang diciptakan dapat berupa lukisan, tari, musik, drama, dan karya seni lainnya. Masing-masing karya seni memiliki bentuk yang unik dan caranya tersendiri untuk menikmatinya. Kegiatan menikmati atau apresiasi tersebut dilakukan oleh masyarakat atau pihak yang menjadi target dari diciptakannya sebuah karya seni.

Pengenalan tentang seni dapat diterapkan di pendidikan formal. Hal ini dikarenakan seni dapat melatih kepekaan dan emosi positif siswa. Mempelajari tentang apresiasi seni juga dapat melatih siswa untuk memiliki sikap menghargai terhadap hal-hal di sekitarnya. Hidayatullah (2020) menyatakan bahwa pendidikan seni harus mengandung enam unsur, yakni produktif dan inovatif, kritis, apresiasi, kreasi, konservatif, dan mengedepankan multikulturalisme. Produktif dan inovatif yakni merujuk pada menghasilkan karya atau produk yang inovatif agar memicu untuk terus terus berpikir. Unsur kritis memiliki makna responsif terhadap informasi-informasi yang diperoleh. Kemudian apresiasi merupakan proses yang melibatkan kegiatan mendengar, melihat, menilai, membandingkan, hingga mencapai tahap akhir yakni menghargai. Kreasi yakni menciptakan sesuatu dengan melibatkan usaha-usaha tertentu. Lalu konservatif adalah ideologi yang mendukung usaha mempertahankan nilai-

nilai yang tradisional. Kemudian unsur yang terakhir yakni mengedepankan multikulturalisme yang bermakna bahwa pendidikan multikultural memiliki tujuan mengubah struktur institusi pendidikan yang diharapkan semua siswa mempunyai kesempatan yang setara dalam menggapai akademis di sekolah.

Pembelajaran seni di sekolah diharapkan dapat memancing siswa untuk antusias dalam mempelajari mata pelajaran ini. Supaya menarik minat siswa, diperlukan media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyalurkan nilai-nilai yang terkandung dalam media kepada para siswa. Hal ini yang diterapkan Miranti et al. (2021) dalam penelitiannya yang menjelaskan bahwa penerapan media batik dapat direpresentasikan ke dalam pendidikan karakter untuk para siswa. Hasil dari representasi motif batik daerah Ngawi tersebut ke dalam nilai pendidikan karakter yakni memiliki nilai disiplin, religius, kerja keras, jujur, kreatif, toleransi, rasa ingin tahu dan nilai-nilai positif lainnya.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran juga dijabarkan dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Rahmatullah et al. (2020) yang menjabarkan tentang penerapan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. Saat ini aplikasi Canva sangat populer digunakan untuk membuat berbagai macam desain, baik oleh orang yang memiliki riwayat pendidikan desain ataupun orang awam. Pada penelitiannya dituliskan bahwa desain yang dirancang di Canva berupa *template* presentasi berisi gambar, teks, dan tampilan wajah pemateri. Jadi wajah pemateri akan muncul seraya menjelaskan kepada para siswa disertai dengan teks yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat diterapkan secara daring maupun luring dan dapat memberikan pengalaman yang berbeda kepada para siswa. Media pembelajaran ini efektif diterapkan pada proses pembelajaran dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa ketika dilakukan *pretest* dan *posttest*.

Penelitian lain mengenai penerapan media pembelajaran yakni penelitian oleh Mahardika & Siswoyo (2021) yang menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) pada siswa kelas V di UPTD SDN Panyaksagan Klampis. Media pembelajaran ini berbentuk tiga dimensi jenis diorama yang digunakan pada pembelajaran materi komponen ekosistem untuk siswa sekolah dasar. Media ini dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan penjelasan guru dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media ini sangat efektif karena terbukti pada penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian tentang media pembelajaran yang telah dilakukan berupaya untuk menciptakan media pembelajaran baru yang kreatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang sifatnya pembaharuan dapat disebut sebagai media pembelajaran yang inovatif. Beragam manfaat yang ditimbulkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Namun pada kenyataannya di SDN 1 Jatiprahu masih menerapkan media pembelajaran yang belum inovatif karena mengandalkan papan tulis dengan metode ceramah. Pada pelajaran seni budaya dan prakarya juga masih menerapkan media umum seperti buku gambar. Karakteristik siswa sekolah dasar yang memiliki segudang pertanyaan dan rasa penasaran yang tinggi, perlu adanya media pembelajaran yang dapat mawadahi rasa ingin tahu mereka. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mendalami tentang penggunaan media pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran seni budaya dan prakarya serta problematika yang dialami para guru.

## Metode

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan tujuan untuk menguraikan data-data hasil dari penelitian. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian *interpretive* karena data yang diperoleh dari penelitian lebih cenderung berkaitan dengan interpretasi kepada data-data yang ada di lapangan. Peneliti juga menggunakan studi kasus untuk menjabarkan penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya. Data dari penelitian ini yakni hasil dari wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 15-16 Maret 2023 dengan para guru di SDN 1 Jatiprahu, Kabupaten Trenggalek tentang penerapan media pembelajaran inovatif. Subjek dari penelitian ini yakni para guru yang ada di SDN 1 Jatiprahu dengan melibatkan 6 guru yang menjadi guru kelas di setiap tingkatan kelas. Peneliti menggunakan triangulasi untuk mengecek keabsahan data, yakni dengan memberi pertanyaan tentang penggunaan media pembelajaran inovatif kepada para guru yang ada di sekolah.

Teknik analisis data yang diterapkan adalah teknik analisis interaktif. Miles et al. (2014) menjabarkan bahwa peneliti akan melakukan pengumpulan data, kemudian mereduksi data yang telah dikumpulkan, menampilkan semua data, dan merumuskan kesimpulan penelitian. Dimulainya tahapan penelitian ini yakni saat peneliti melakukan pengumpulan data dengan melaksanakan observasi dan wawancara terhadap para guru di sekolah. Data



yang telah dikumpulkan kemudian direduksi dengan memilih data yang dinilai sesuai dengan penelitian. Langkah selanjutnya adalah peneliti menampilkan data yang merupakan hasil dari penelitian dan langkah terakhir yakni merumuskan kesimpulan dari hasil penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Media pembelajaran memiliki bentuk yang beragam, seperti media cetak, media visual, media berupa audio, dan juga media audio-visual. Seorang guru diharapkan dapat menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tingkatan kelas dan sesuai pula dengan materi pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran seni budaya dan prakarya, setiap guru menerapkan strategi pembelajaran yang berbeda. Terdapat permasalahan bahwa tidak semua guru dapat menerapkan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya. Berikut ini adalah hasil wawancara peneliti dengan para guru.

**Tabel 1**

Hasil Wawancara dengan Para Guru

No.	Indikator Pertanyaan	Respon Informan
1	Media yang diterapkan saat proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya dan keterampilan	<p>G1 : “Saya kalau mengajar seni ya sesuai buku pelajaran saja. Kalau waktunya menggambar ya menggambar, waktunya menyanyi ya saya ajari menyanyi.”</p> <p>G2 : “Saya jarang memberikan materi tekstual kepada para siswa. Jadinya ya kebanyakan itu praktek langsung. Misalnya menggambar ya langsung menggambar dengan tema yang saya tentukan.”</p> <p>G3 : “Saya ya lebih ke praktek saja. Saya menyuruh siswa untuk membawa peralatan yang dibutuhkan untuk praktek, jadi ketika di sekolah bisa langsung praktek.”</p>
2	Kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran	<p>G4 : “Saya tidak bisa kalau harus membuat media yang susah-susah. Kalau mengajar ya langsung saya ajarkan saja, lalu langsung praktek.”</p> <p>G5 : “Saya pernah memakai media radio, jadi radio itu fungsinya untuk mengiringi tarian anak-anak. Paling hanya itu media yang pernah saya gunakan.”</p> <p>G6 : “Kalau media yang inovatif unik gitu saya belum pernah. Karena terbatas sama waktu juga, harus mengajar banyak mata pelajaran. Jadi ya yang penting yang saya ajarkan bisa diterima siswa itu sudah cukup.”</p>
3	Ketersediaan fasilitas yang menunjang penerapan media pembelajaran inovatif	<p>G2 : “Di sekolah itu ada wifi, tapi kalau mau pakai hp buat mengajar itu susah karena layarnya kan kecil dan tidak semua siswa bisa lihat layarnya.”</p> <p>G4 : “Ada itu fasilitas alat kuda-kudaan buat tari turonggo yakso. Tapi kalau untuk radio saya biasanya bawa sendiri dari rumah karena radio sekolah biasanya dipakai guru lain.”</p> <p>G5 : “Fasilitas komputer ada tapi dipakai untuk urusan administrasi sekolah saja di kantor. Kalau untuk di kelas ya hanya papan tulis saja.”</p>
4	Peran pemerintah dalam pelaksanaan pembelajaran yang inovatif	<p>G1 : “Saya pernah mengikuti seminar inovasi pembelajaran, diajarkan soal media permainan untuk pembelajaran ips. Seharusnya ada lagi seminar semacam itu untuk pelajaran seni budaya”</p> <p>G3 : “Pemerintah itu menurut saya lebih fokus ke ngajari guru-guru soal perubahan kurikulum. Namun kurang memberikan pelatihan mengenai inovasi-inovasi pembelajaran.</p> <p>G6 : “Kalau memang mau menerapkan media yang bagus, ya sekolah harusnya difasilitasi juga sama pemerintah. Jangan hanya nuntut banyak tapi kita terbatas fasilitasnya.”</p>

## **Pembahasan**

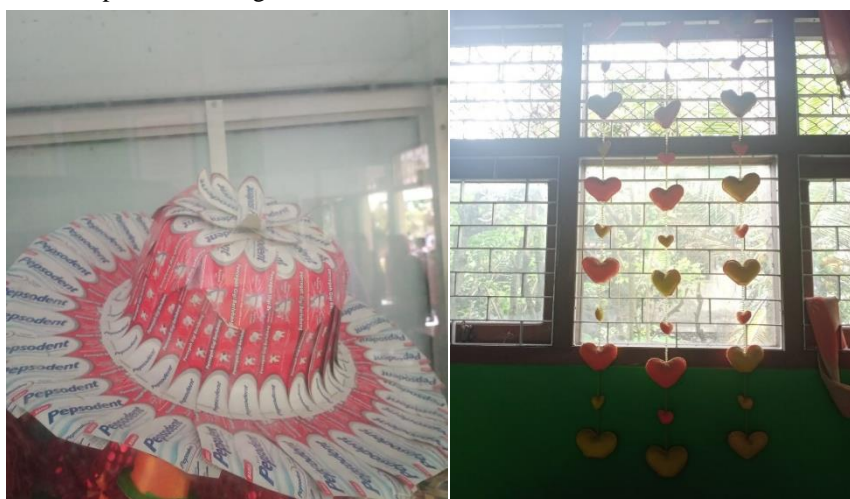
### ***Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek***

Terdapat beberapa model pembelajaran yang kemudian dapat diaplikasikan oleh seorang guru, seperti model pembelajaran kooperatif, kontekstual, pencapaian konsep, model pembelajaran berbasis masalah, inkuiri, dan model pembelajaran yang berbasis proyek. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya yang penerapannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Setyawan et al. (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran aktif, menyenangkan dan inovatif yang menerapkan proyek/kegiatan sebagai tujuan dan menghasilkan sebuah karya nyata yang dapat ditunjukkan seperti karangan, laporan, dan penyelesaian tugas yang tertulis. Karya nyata yang dimaksud disesuaikan dengan materi pembelajaran, misalnya karya berbentuk gambar, konsep tari, atau berbentuk kerajinan tangan.

Pada model pembelajaran ini, siswa diberikan peluang untuk bekerja secara mandiri mengkonstruksi cara belajarnya. Mengingat model pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model pembelajaran yang paling efektif, maka perlu diterapkan pula media pembelajaran yang inovatif guna lebih merangsang siswa untuk semakin mengembangkan dirinya. Hulinggi dan Mohamad (2022) menjelaskan bahwa guru yang menyampaikan materi masih dengan cara biasa tanpa menggunakan media baru akan membuat peserta didik kurang tertarik dan antusias saat menjalani proses pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil wawancara bersama guru seni budaya dan prakarya terkait media yang diterapkan saat pembelajaran.

- G1: “Saya kalau mengajar seni ya sesuai buku pelajaran saja. Kalau waktunya menggambar ya menggambar, waktunya menyanyi ya saya ajari menyanyi.”
- G2: “Saya jarang memberikan materi tekstual kepada para siswa. Jadinya ya kebanyakan itu praktek langsung. Misalnya menggambar ya langsung menggambar dengan tema yang saya tentukan.”
- G3: “Saya ya lebih ke praktek saja. Saya menyuruh siswa untuk membawa peralatan yang dibutuhkan untuk praktek, jadi ketika di Sekolah bisa langsung praktek.”

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, dapat dijelaskan bahwa para guru cenderung tidak banyak memberikan materi teoritis. Problematika guru di SDN 1 Jatiprahu adalah terkait penggunaan teknologi, selain karena jumlahnya terbatas, para guru juga belum semua mahir dalam mengoperasikannya. Upaya para guru untuk mengatasi kendala ini adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang tersedia di lingkungan sekolah atau lingkungan rumah siswa. Guru kelas VI di SDN 1 Jatiprahu menerapkan pembelajaran membuat kerajinan dengan menggunakan kain flanel, plastik bekas, dan botol bekas. Pembelajaran dengan media barang bekas ini dapat membuat siswa antusias dengan proses yang dijalani seperti mengumpulkan gelas bekas, menggunting, dan menempel. Kegiatan ini dapat memancing kreatifitas siswa.



**Gambar 1.** Prakarya dari Media Kemasan Bekas dan Kain Flanel

Pembelajaran dengan media barang bekas ini masih diterapkan di kelas VI dan belum dilanjutkan untuk tingkatan kelas yang lain. Media pembelajaran ini efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, apabila diterapkan pada siswa di tingkat kelas rendah masih harus disesuaikan karena menggunakan benda tajam seperti gunting yang dapat membahayakan siswa.



### ***Guru Kesulitan dalam Menyiapkan Media Pembelajaran***

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana untuk menyampaikan berbagai ilmu kepada para siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu para guru untuk dapat memancing minat belajar siswa dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan efektif. Arif dkk (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran terus mengalami perubahan dan perkembangan dari masa ke masa. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan agar para siswa dapat lebih fokus dan mudah memahami materi pembelajaran sesuai dengan zaman terkini yang sedang berjalan. Namun, menurut data yang diperoleh peneliti melalui observasi dan wawancara dengan beberapa guru sekolah dasar, guru cenderung mengalami kesulitan dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran yang inovatif.

- G4: "Saya tidak bisa kalau harus membuat media yang susah-susah. Kalau mengajar ya langsung saya ajarkan saja, lalu langsung praktek."
- G5: "Saya pernah memakai media radio, jadi radio itu fungsinya untuk mengiringi tarian anak-anak. Paling hanya itu media yang pernah saya gunakan."
- G6: "Kalau media yang inovatif unik gitu saya belum pernah. Karena terbatas sama waktu juga, harus mengajar banyak mata pelajaran. Jadi ya, yang penting yang saya ajarkan bisa diterima siswa itu sudah cukup."

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, para guru menjelaskan bahwa mereka mengalami beberapa kesulitan ketika menyiapkan media pembelajaran. Guru seni budaya dan prakarya yang ada di sekolah dasar merupakan seorang guru kelas, sehingga yang mereka ajarkan tidak hanya mata pelajaran seni budaya melainkan pelajaran lainnya juga. Hal ini membuat mereka memiliki keterbatasan waktu untuk membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif. Keterbatasan waktu ini pula yang menyebabkan para guru memilih untuk memberikan pelajaran sesuai dengan kebiasaan yakni menerapkan pembelajaran praktik. Penyebab lainnya adalah kurangnya referensi guru terhadap macam-macam media pembelajaran. Terdapat beberapa guru yang sudah tidak muda sehingga memiliki keterbatasan mengakses referensi media pembelajaran secara *online*. Para guru juga sudah tidak muda sehingga mengalami kesulitan jika harus merancang media pembelajaran yang kreatif.

Keterbatasan waktu dapat diatasi dengan adanya kerja sama guru dengan pihak sekolah, sehingga akan terwujud solusi atas kendala yang dihadapi. Seperti yang diterapkan oleh SDN Cermo 01 yang menerapkan media permainan monopoli untuk memperkenalkan aksara jawa kepada para siswa. Media pembelajaran semacam ini dapat dijadikan referensi dan inspirasi bagi para guru di sekolah lain.

Permasalahan seperti ini dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang dirancang oleh orang lain. Hal ini tidak menyita banyak waktu dan lebih memudahkan para guru. Isnaeni & Hidayah (2020) menjabarkan terdapat beberapa fungsi media pembelajaran secara umum yakni (1) menjelaskan sebuah pesan tertentu agar lebih cepat dipahami; (2) mengatasi tenaga, ruang, dan waktu yang terbatas; (3) membangkitkan semangat belajar para siswa dan adanya interaksi langsung dengan siswa; (4) menjadikan para siswa dapat belajar secara mandiri dalam memahami suatu materi; (5) membuat situasi pembelajaran yang efektif; (6) menjadikan proses belajar mengajar lebih cepat dan membantu para siswa dalam memahami materi pembelajaran.

### ***Fasilitas di Sekolah Masih Minim***

Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan fasilitas yang ada di sekolah. Namun, terdapat beberapa kasus bahwa sekolah kurang memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga guru cenderung mengandalkan buku teks saja. Berikut merupakan hasil wawancara dengan para guru terkait fasilitas yang disediakan oleh sekolah.

- G2: "Di sekolah itu ada wifi, tapi kalau mau pakai hp buat mengajar itu susah karena layarnya kan kecil dan tidak semua siswa bisa lihat layarnya."
- G4: "Ada itu fasilitas alat kuda-kudaan buat tari turonggo yakso. Tapi kalau untuk radio saya biasanya bawa sendiri dari rumah karena radio sekolah biasanya dipakai guru lain."
- G5: "Fasilitas komputer ada tapi dipakai untuk urusan administrasi sekolah saja di kantor. Kalau untuk di kelas ya hanya papan tulis saja."

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama para guru, dapat dikatakan bahwa sekolah tidak memiliki fasilitas yang beragam. Fasilitas yang ada masih minim dibuktikan dengan terbatasnya jenis dan jumlah alat-alat dan media yang ada di sekolah. Jumlah peralatan dan media juga belum sesuai dengan jumlah kelas dan

murid di sekolah. Hal ini mengharuskan para guru untuk membawa sendiri media pembelajarannya dari rumah. Fasilitas berupa perangkat elektronik dan berbasis teknologi juga masih terbatas. Di sekolah hanya terdapat 1 komputer yang digunakan untuk keperluan administrasi sekolah. Selain itu, media pembelajaran yang ada yakni properti tari berupa pecut dan properti kuda. Fasilitas yang ada di sekolah kurang bisa menunjang pembelajaran karena digunakan oleh semua tingkatan kelas.

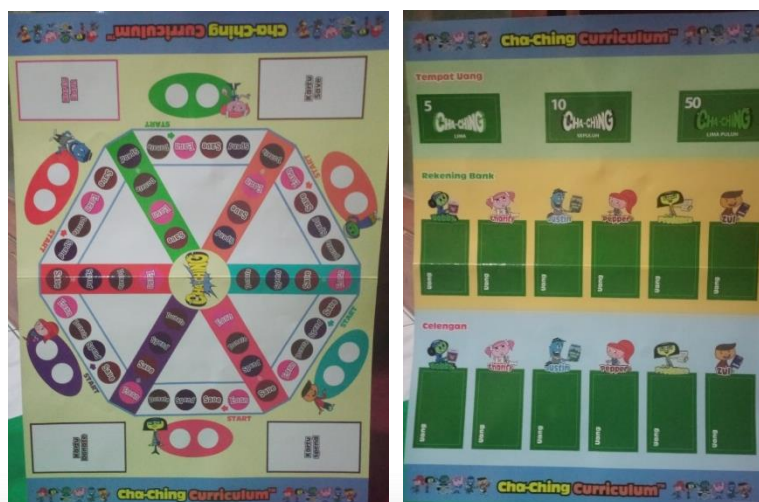
Wisada et al. (2019) menjelaskan bahwa secara umum terdapat tiga jenis media pembelajaran yakni media visual, media berbentuk audio, dan media audiovisual. Media visual dapat berupa table, gambar, grafik, dan lain-lain. Kemudian media audio yakni berupa rekaman suara. Lalu media audiovisual yakni berbentuk video. Sekolah dapat memberikan jenis fasilitas media pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan sekolah dan materi pembelajaran sekolah dasar. Pengadaan fasilitas media pembelajaran seperti ini dapat memudahkan para guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih variatif. Para murid juga akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan materi dapat lebih efektif diterima oleh murid. Sekolah tidak harus memberikan semua fasilitas, namun disesuaikan juga dengan kemampuan sekolah dan pemilihan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk semua tingkatan kelas.

### ***Pemerintah Kurang Mendukung Inovasi Pembelajaran di Sekolah***

Pendidikan akan sulit berjalan secara baik tanpa didukung oleh sarana dan prasarana yang cukup dan memadai. Pihak selain sekolah yang perlu turut andil dalam pemenuhan fasilitas ini adalah pemerintah daerah. Berikut adalah hasil wawancara dengan para guru terkait peran pemerintah dalam keterlibatannya dalam ranah pendidikan.

- G1: “Saya pernah mengikuti seminar inovasi pembelajaran, diajarkan soal media permainan untuk pembelajaran ips. Seharusnya ada lagi seminar semacam itu untuk pelajaran seni budaya”
- G3: “Pemerintah itu menurut saya lebih fokus ke ngajari guru-guru soal perubahan kurikulum. Namun kurang memberikan pelatihan mengenai inovasi-inovasi pembelajaran.
- G6: “Kalau memang mau menerapkan media yang bagus, ya sekolah harusnya difasilitasi juga sama pemerintah. Jangan hanya nuntut banyak tapi kita terbatas fasilitasnya.”

Berdasarkan wawancara kepada para guru, diketahui bahwa belum ada pelatihan mengenai media pembelajaran yang diadakan oleh pemerintah Trenggalek. Seminar yang diadakan oleh pemerintah daerah yakni lebih mengarah tentang pemberian informasi dan pembekalan seputar kurikulum. Pembekalan tentang media pembelajaran pernah diadakan oleh pihak swasta yakni Prudential. ChaChing merupakan inisiatif dari Prudence Foundation yang bermitra dengan *Cartoon Network* untuk memperkenalkan pengelolaan keuangan. Kurikulum ChaChing menerapkan kegiatan permainan dengan menggunakan kartu untuk mewakili uang dan barang. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk mengenalkan konsep pengelolaan uang secara sederhana, seperti sumber asal uang, cara menggunakan, alasan uang perlu ditabung, dan tentang cara membelanjakan uang dengan bijaksana.



**Gambar 2.** Media Pembelajaran di ChaChing Kurikulum



Rindiantika dan Istiarsono (2023) menjabarkan bahwa pemerintah daerah perlu untuk dapat lebih kreatif dalam menerbitkan kebijakan di ranah pendidikan. Adanya otonomi daerah dapat mengurangi disintegrasi bangsa dan sebagai cara memelihara negara kesatuan. Humaida et al. (2020) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dapat diberlakukan program *Sustainable Development Goal* (SDGs). SDGs adalah program yang memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan salah satu strateginya yakni memastikan pendidikan yang berkualitas, setara, inklusif, serta sangat mendukung kesempatan belajar seumur hidup yang berlaku untuk semua orang.

Strategi penerapan SDGs yang diterapkan untuk meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan di Indonesia sudah terapkan di beberapa daerah. Usaha mencapai hal itu, telah disusun beberapa target, yakni (1) terjaminnya akses akan pengasuhan bagi anak-anak yang belum memasuki usia menempuh sekolah dasar, pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan kejuruan, dan universitas yang dapat dijangkau dan berbobot; (2) menerapkan kesetaraan gender dan menghilangkan disimilaritas gender; (3) membangun dan meningkatkan fasilitas-fasilitas bagi penyelenggaraan pendidikan yang aman bagi anak; (4) meningkatkan kualitas para pengajar atau guru; (5) meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan; (6) memperkuat dan mengutamakan pendidikan karakter; (7) meningkatkan berbagai sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran dan pendidikan; (8) meningkatkan layanan yang khusus untuk bidang pendidikan (Muslim et al., 2021).

Pemerintah dapat pula menyelenggarakan seminar pendidikan untuk membekali para guru dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif dengan beragam media pembelajaran. Selain itu, pemerintah dapat pula meratakan anggaran pendidikan untuk sekolah-sekolah agar fasilitas di sekolah tercukupi dengan baik. Langkah-langkah ini dapat mendukung terwujudnya pembelajaran inovatif di sekolah.

### Simpulan

Pemanfaatan media pembelajaran inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran seni budaya dan prakarya di SDN 1 Jatiprahu, Trenggalek masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan belum beragamnya media pembelajaran yang digunakan. Terdapat beberapa permasalahan yang menjadi penyebabnya, diantaranya adalah media yang diterapkan pada model pembelajaran berbasis proyek masih belum beragam, guru mengalami kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran, fasilitas yang ada di sekolah masih minim, dan pemerintah kurang mendukung inovasi pembelajaran di sekolah. Peneliti memiliki harapan bahwa penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan evaluasi dalam penyelenggaraan pendidikan di Trenggalek khususnya dan Indonesia pada umumnya, sehingga menjadi semakin berkualitas.

### Daftar Rujukan

- Arif, S., Rachmedia, V., & Pratama, R. A. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Media Pembelajaran Digital sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah*. 5(1), 435–446.
- Azizah, M. N., Febrianingrum, L., Sutriyani, W., Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., Jepara, U., & Belajar, H. (2022). *Peran Media Papan Perkalian terhadap Hasil Belajar*. 2(November), 277–284.
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>
- Dharsono. (2020). *Kritik Seni* (Cetakan ke). LPKBN: Citra Sain.
- Hidayatullah, R. (2020). *Diskursus Pendidikan Seni Hari-Ini*. Penerbit Quantum Yogyakarta.
- Hulinggi, M., & Mohamad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 913. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.899>
- Humaida, N., Aula Sa adah, M., Huriyah, H., & Hasanatun Nida, N. (2020). Pembangunan Berkelanjutan Berwawasan Lingkungan (*Sustainable Development Goals*) dalam Perspektif Islam. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 18(1), 131. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v18i1.3483>
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Mahardika, C., & Siswoyo, A. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 39–50.
- Miranti, A., Lilik, L., Winarni, R., & Surya, A. (2021). Representasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Motif Batik Wahyu Ngawiyatan sebagai Muatan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 546–560. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.763>



E-ISSN: 2656-940X

P-ISSN: 2442-367X

URL: [jurnal.ideaspublishing.co.id](http://jurnal.ideaspublishing.co.id)

Volume: 9

Nomor : 2

Bulan : Mei

Tahun : 2023

- Muslim, A. Q., Suci, I. G. S., & Pratama, M. R. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan di Jepang, Finlandia, China, dan Indonesia dalam Mendukung *Sustainable Development Goals*. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 170. <https://doi.org/10.25078/aw.v6i2.2827>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rindiantika, Y., & Istiarsono, Z. (2023). Peran Pemerintah Daerah dalam Melengkapi Media Pembelajaran Serbaneka di Sekolah. *Ilmiah Publika*, 11, 297–304.
- Setyawan, R. I., Purwanto, A., & Sari, N. K. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2(2), 81–93. <https://doi.org/10.32585/jdb.v2i2.372>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (Cetakan 23). Penerbit Alfabeta.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>