

STRATEGI DAN INOVASI PEMBELAJARAN DARING JURUSAN SENI RUPA SMKN 1 AMPEK ANGKEK PADA MASA PANDEMI COVID-19

ONLINE LEARNING STRATEGIES AND INNOVATIONS DEPARTMENT OF FINE ARTS SMKN 1 AMPEK ANGKEK DURING THE COVID-19 PANDEMIC

Emzia Fajri¹, Indah Susanti², Lidia Putri Mardiana³

¹ FSP, ISI Padangpanjang. E-mail: emziafajri151@gmail.com

²FSRD. ISI Padangpanjang, E-mail: indah.isipp@gmail.com

³FSRD. ISI Padangpanjang, E-mail: LidiaputriM@gmail.com

ABSTRAK: Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui strategi dan inovasi pembelajaran daring Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek Selama Pandemi Covid-19. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dalam mempersiapkan generasi didik merupakan sebuah tuntutan sekaligus tantangan di SMK yang telah memiliki berbagai macam jurusan yang menawarkan berbagai macam kompetensi keahlian. Adanya strategi dan inovasi yang tepat akan sangat membantu tenaga pengajar untuk menciptakan siswa yang kreatif dalam melahirkan karya-karya yang dibutuhkan dunia industri diberbagai bidang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Partisipan penelitian ini adalah perangkat sekolah, guru dan siswa Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek. Teknik pengumpulan data adalah dengan metode wawancara dan observasi langsung ke Jurusan bidang Seni Rupa yang terdiri dari pada Jurusan Kriya Kreatif Batik & Tekstil, Kriya Kreatif Kayu & Rotan, dan Jurusan Desain Komunikasi Visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek telah memilih strategi dan berinovasi dengan menerapkan metode pembelajaran daring yang dikombinasikan dengan luring dalam *blended learning* pada Jurusan Kriya Kreatif Batik & Tekstil, Kriya Kreatif Kayu & Rotan, dan Jurusan Desain Komunikasi Visual. Pada penerapannya pembelajaran daring didukung oleh fasilitas yang memadai dan memaksimalkan penggunaan alat bantu aplikasi media sosial yang familiar digunakan guru dan siswa, selain itu dalam penerapan pembelajaran tatap muka sekolah memastikan praktikum menjadi lebih efektif dengan menggunakan metode *Teaching Factory* (TEFA).

Kata Kunci: inovasi pembelajaran daring, blended learning.

ABSTRACT: The purpose of the study was to determine the strategies and innovations of online learning at the Department of Fine Arts at SMKN 1 Ampek Angkek during the Covid-19 pandemic. The application of appropriate learning strategies in preparing a generation of students is a demand as well as a challenge in Vocational Schools which already have various majors that offer a wide range of skill competencies. The existence of the right strategy and innovation will greatly help the teaching staff to create creative students in producing works that are needed by the industrial world in various fields. The research method used is descriptive qualitative method. The participants of this research were school officials, teachers and students of the Department of Fine Arts at SMKN 1 Ampek Angkek. The data collection technique was by interview and direct observation to the Department of Fine Arts which consisted of the Department of Batik & Textile Creative Craft, Wood & Rattan Creative Craft, and the Department of Visual Communication Design. The results showed that the Department of Fine Arts at SMKN 1 Ampek Angkek had chosen a strategy and innovated by applying online learning methods combined with offline blended learning at the Department of Batik & Textile Creative Craft, Wood & Rattan Creative Craft, and Visual Communication Design Department. In its application, online learning is supported by adequate facilities and maximizes the use of social media application tools that are

familiar to teachers and students, besides that in the application of face-to-face learning, schools ensure that practicum becomes more effective by using the Teaching Factory (TEFA) method.

Keywords: *inovasi pembelajaran daring, blended learning.*

A. PENDAHULUAN

Dampak utama penyebaran wabah covid -19 bagi dunia pendidikan adalah terganggunya kegiatan proses belajar mengajar di sekolah-sekolah. Aturan yang dikeluarkan pemerintah membatasi kegiatan belajar mengajar di sekolah, dimana dilarang melakukan sistem pembelajaran tatap muka dan diwajibkan melakukan sistem pembelajaran menggunakan media online atau dengan istilah metode pembelajaran daring dan sekolah belum benar-benar siap menerapkannya karena tidak ada persiapan dan sangat tiba-tiba.

Dengan berbagai dinamika dan perubahan yang terjadi tentu saja menuntut pihak sekolah untuk segera merancang strategi baru dan melakukan inovasi dalam menghadapi proses pembelajaran yang harus mengikuti aturan pembatasan aktifitas di sekolah, terutama bagi Jurusan Seni Rupa yang sangat membutuhkan banyak praktek dalam sistem pembelajarannya.

Secara harfiah, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Siti Nurul Aini (2015) menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang ada pada diri peserta didik maupun lingkungan sekitar peserta didik.

Banyak pilihan strategi yang dapat digunakan sekolah dan guru dalam proses belajar mengajar, dan dalam pelaksanaannya sekolah dan gurupun harus memilih strategi model pembelajaran yang paling efektif digunakan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan kondisi dan kebutuhan sekolah. Menurut Etin Solihatin (2012) Strategi Pembelajaran adalah pendekatan secara menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam membantu usaha belajar siswa, mengorganisasikan pengalaman belajar, mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini juga sesuai dengan Darmansyah (2010) yang mengatakan strategi pembelajaran merupakan pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang digunakan oleh guru guna menunjang terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Maka dari itu agar strategi yang tepat sangat penting artinya bagi sekolah, guru dan siswa agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Sejalan dengan pemilihan dan penerapan strategi dalam proses pembelajaran, maka dibutuhkan inovasi yang menunjang pembelajaran agar dapat memperoleh hasil yang maksimal. Berdasarkan Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta bahwa inovasi adalah berbagai kegiatan atau aktivitas penelitian, pengembangan, serta atau perekayasaan yang dilakukan untuk dapat pengembangan penerapan praktis nilai serta juga konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau juga cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan serta teknologi yang sudah ada ke dalam produk atau juga proses produksinya. Dan didalam inovasi haruslah menciptakan sesuatu yang baru atau mengkombinasikannya, sebagaimana yang dikatakan Fontana (2011) menjelaskan inovasi sebagai keberhasilan ekonomi berkat adanya pengenalan cara baru atau kombinasi baru dari cara-cara lama dalam mentransformasi input menjadi output (teknologi) yang menghasilkan perubahan besar atau drastis dalam perbandingan antara nilai guna yang dipersiapkan oleh konsumen atas manfaat suatu produk (barang/jasa) dan harga yang ditetapkan oleh produsen.

Dalam struktur kurikulum yang saat ini digunakan oleh SMKN 1 Ampek Angkek khususnya Jurusan Seni Rupa selain berisikan muatan mata pelajaran bersifat teori juga terdapat beberapa mata pelajaran praktikum yang dalam pelaksanaannya membutuhkan praktek untuk mengaplikasikan teknik dan penggunaan peralatan dan proses produksi. Penerapan metode pembelajaran daring dan luring tersebut adalah sama pentingnya bagi kelancaran belajar mengajar.

Dengan banyaknya aturan perundangan yang saat ini membatasi ruang gerak sekolah dan guru, maka salah satu bentuk strategi dan inovasi yang menjadi solusi menjawab kebutuhan

Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek dalam penerapan metode pembelajaran adalah memaksimalkan daring dan mengkombinasikannya dengan luring dalam metode *blended learning*.

Metode pembelajaran daring dalam pelaksanaannya selalu membutuhkan jaringan internet dan membutuhkan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone, IOS, laptop dan komputer yang dapat digunakan untuk mengakses informasi. Jenis pembelajaran daring bermacam-macam seperti yang dikemukakan Yuliani, dkk (2020:6-7) diantaranya :

1. Zoom, merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka secara virtual antara guru dan siswa
2. Google Classroom, adalah aplikasi yang memudahkan dalam membagikan materi ataupun penyampaian tugas dengan fitur batas waktu pengumpulan yang mendorong siswa untuk disiplin
3. Whatsapp merupakan aplikasi yang mudah dijangkau dan hampir semua orang punya, whatsapp dimanfaatkan sebagai media komunikasi baik dalam bentuk teks, pesan suara, video call, mengirim foto dan video.
4. Youtube, ialah aplikasi untuk mengupload vidio untuk dilihat sendiri ataupun dibagikan ke publik. Youtube juga digunakan sebagai media pembelajaran online yang mana siswa dapat belajar dengan melihat vidio pembelajaran yang dibuat guru ataupun guru lain, dan atau vidio yang disediakan pemerintah.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring selalu membutuhkan jaringan internet dan perangkat elektronik yang mendukung. Jenis-jenis media yang dapat digunakan pada pembelajaran daring bermacam-macam tergantung kebutuhan. Pada masa pandemi ini media yang mudah diakses untuk pembelajaran daring antara lain zoom, google classroom, whatsapp, dan youtube.

Menurut Delialioglu dan Yildirim (2007) *blended learning* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan metode pengajaran tatap muka dengan metode pengajaran online. Disamping itu *blended learning* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mendapatkan konten yang tepat dalam format yang tepat untuk orang yang tepat pada waktu yang tepat, syarat *blended learning* dirancang untuk saling melengkapi proses pembelajaran dengan menyertakan penerapan perilaku belajar (Harvey singh, 2003). Artinya agar mendapatkan hasil yang maksimal maka dalam penerapannya *blended learning* juga harus menyesuaikan dengan kondisi yang ada disekolah SMKN 1 Ampek Angkek.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian mengenai strategi dan inovasi pembelajaran daring yang diterapkan oleh Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek pada masa pandemi covid-19.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk pembahasannya. Penelitian kualitatif mampu menghasilkan hasil penelitian berupa penjabaran yang mendalam mengenai ucapan, tulisan, atau perilaku yang bisa diamati dalam suatu lingkup tertentu yang dilihat dari sudut pandang yang komprehensif (Moleong, 2014).

Menurut Husaini, Purnomo dan Akbar (2009) penelitian deskriptif kualitatif ialah menguraikan pendapat responden sesuai pertanyaan penelitian, selanjutnya dianalisis menggunakan kata-kata yang mendasari perilaku responden seperti itu, direduksi, ditriangulasi, disimpulkan, dan diverifikasi.

Tabel 1. Jumlah Guru dan Siswa Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek

No	Jurusan	Jumlah Guru	Jumlah siswa
1	Jurusan Kriya Kreatif Batik & Tekstil	7	55
2	Jurusan Kriya Kreatif Kayu & Rotan	4	85
3	Jurusan Desain Komunikasi Visual	4	87

Teknik pengumpulan adalah melalui wawancara dengan guru dan siswa masing-masing jurusan. Selain itu peneliti juga langsung melakukan observasi ke lapangan, yaitu dengan mendatangi langsung ke kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung dan melihat langsung proses pelaksanaan TEFA di lokasi *Workshop* TEFA di SMKN 1 Ampek Angkek.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Inovasi Metode Pembelajaran

inovasi dapat diartikan suatu proses kegiatan atau pemikiran manusia untuk menemukan sesuatu yang baru, penemuan ini bisa meliputi berbagai tahapan mulai dari yang berkaitan dengan input, proses, maupun output, serta tentunya hal tersebut dapat memberikan manfaat dalam kehidupan manusia. Inovasi yang berkaitan dengan input diartikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan pola-pola pemikiran atau ide manusia yang disumbangkan pada temuan baru. Kemudian inovasi yang berkaitan dengan dengan proses adalah berorientasi pada metode, teknik, ataupun cara kerja yang baru dan tentunya baru dan memberikan manfaat terhadap proses produksi yang lebih efektif dan efisien. Sedangkan inovasi yang berkaitan dengan output artinya lebih ditujukan pada hasil yang dicapai agar lebih baik dan sesuai dengan apa yang diinginkan konsumen. Dan akhirnya ketiga elemen dalam inovasi tersebut sesungguhnya membentuk suatu kesatuan yang utuh. (Makmur & Rohana, 2012:9)

Tantangan utama yang harus segera ditemukan solusinya adalah mengenai larangan untuk berkumpul, yang berarti larangan untuk mengadakan pertemuan dan melakukan sistem pembelajaran didalam kelas. Bagi Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek tantangan ini menjadi semakin berat karena dengan adanya larangan untuk berkumpul ini artinya sekolah juga tidak bisa leluasa mengadakan sistem pembelajaran praktikum yang menggunakan ruang praktek/bengkel sebagai sarana pembelajaran yang sangat efektif bagi siswa dalam menerapkan seluruh teori yang mereka dapatkan didalam kelas sebelumnya.

Untuk itu sekolah dituntut mempunyai strategi dan mencoba menerapkan inovasi sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki agar mendapatkan hasil yang maksimal (Wawancara dengan Waka Bid Kurikulum). Usaha inovasi yang dilakukan sekolah tersebut mengupayakan berbagai macam cara yang tujuannya agar siswa tidak dirugikan dari aturan pemerintah yang sedang berlaku serta dilain pihak guru-gurupun harus bisa memberikan hasil pelayanan dan mengusahakan hasil yang maksimal dari keadaan yang ada.

Salah satu yang menjadi fokus utama SMKN 1 Ampek Angkek adalah membuat inovasi pembelajaran daring yang menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran. Sekolah memastikan agar mata pelajaran tertentu tetap bisa diajarkan dan dilaksanakan secara online, dimana guru mengajar dari rumah dan siswa belajar dari rumah masing-masing menggunakan media online yang disepakati contohnya “zoom, google classroom ataupun whatsapp”. Dan disisi lain sekolah juga mencoba tetap mengadakan praktikum disekolah sebagai penunjang kemampuan praktek siswa.

1.1 Metode Pembelajaran daring / online

Walaupun pembelajaran online menemui banyak kesulitan pada awal penerapannya di Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek, tetapi setelah dilakukan evaluasi terhadap metode pembelajaran ternyata pembelajaran daring ini masih bisa dilakukan dan diterapkan pada mata pelajaran tertentu terutama yang sifatnya teori. Tentu saja dalam penerapannya dilakukan inovasi yang bertujuan agar hasilnya jauh lebih baik dibandingkan pembelajaran daring sebelumnya.

Untuk itu agar mendapatkan hasil yang maksimal maka bentuk pembelajaran daring yang diterapkan adalah dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Ruang Mengajar Guru

Untuk memastikan guru mengajar dengan baik dan disiplin dalam pelaksanaannya, sekolah menyediakan ruang khusus bagi guru untuk bisa mengajar online yang dilengkapi seluruh peralatan yang dibutuhkan untuk mengajar. Ruang untuk mengajar inipun dijaga

keamanannya sehingga guru bisa mengajar dengan tenang tanpa ada gangguan suara atau gangguan lain dari luar.

2. Perangkat Mengajar Guru

Sekolah menyediakan seluruh perangkat yang dibutuhkan dan mensosialisasikan cara penggunaannya. Selain itu fasilitas internet untuk mengajarpun disediakan oleh sekolah demi memastikan guru bisa mengajar dengan leluasa tanpa memikirkan kuota.

3. Pemanfaatan Media Sosial

Dalam proses pembelajaran dengan metode pembelajaran daring, guru dituntut untuk lebih kreatif dan tidak monoton. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk memancing keaktifan siswa. Selain menggunakan aplikasi zoom dan whatsapp sebagai sarana komunikasi dengan siswa, agar lebih memantapkan materi yang telah dijelaskan sebelumnya guru dapat menggunakan media sosial lainnya untuk dapat memberikan contoh penerapan materi yaitu seperti menggunakan aplikasi youtube.

Guru menggunakan media sosial youtube dengan cara memilihkan beberapa topik yang sesuai dengan tema yang diajarkan, kemudian siswa menontonnya untuk dipelajari dan kemudian membuat kesimpulan dari video tersebut. Tidak jarang guru memberikan tugas berdasarkan video yang telah ditonton untuk memastikan siswa memahami maksud dari topik yang sedang dibicarakan.

4. Pemberian Kuota Gratis Bagi Siswa

Kuota gratis kepada setiap siswa dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Dimana kuota yang dibagikan tersebut didapatkan dengan langsung dikirimkan setiap bulannya ke nomor handphone siswa. Untuk itu tidak ada alasan lagi bagi siswa untuk tidak bisa mengikuti pembelajaran *online*.

5. Evaluasi Hasil Pembelajaran

Walaupun metode pembelajaran dilakukan melalui daring, bukan berarti tidak ada ujian dan evaluasi hasil pembelajaran. Setiap guru yang mengajar melalui daring tetap diwajibkan melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran melalui sistem Kuis, UTS dan UAS. Ujian dilakukan melalui media online menggunakan aplikasi Whatsapp sampai dengan menggunakan aplikasi zoom.

Agar metode pembelajaran daring ini tidak monoton dan membosankan bagi siswa maka guru-guru melakukan beberapa bentuk inovasi dalam proses pembelajaran daring ini yaitu terutama mengkombinasikan pembelajaran daring yang awalnya menggunakan sistem belajar mengajar dengan metode diskusi saja, kemudian diselingi dengan penggunaan aplikasi lain seperti youtube dan Instagram. Dimana nantinya guru memberikan materi-materi melalui konten-konten yang ada di youtube maupun Instagram dan *link* nya diberikan oleh guru masing-masing. Kemudian siswa mempelajari isinya dan menyesuaikan dengan teori yang telah diberikan guru pada pertemuan sebelumnya.

Disisi lain guru juga bisa memancing kreatifitas siswa dengan pemberian tugas, dimana guru memerintahkan siswa untuk *upload* tugas melalui media online seperti youtube dan Instagram. Hal ini sangat berguna dalam memancing kreatifitas siswa dalam mengembangkan kemampuan yang mereka miliki, dan juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menciptakan sebuah karya seni.

Pada saat menggunakan metode pembelajaran daring / online guru atau tenaga pengajar dapat menilai dan memaksimalkan potensi siswa dalam hal:

1. Kemandirian

Dengan pembelajaran melalui media online, dimana guru berada disekolah dan siswa berada dirumah masing-masing akan melatih kemampuan siswa untuk lebih mandiri. Kondisi ini mengharuskan siswa berusaha sendiri untuk memenuhi kebutuhannya dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang mungkin dia temui dalam proses pembelajaran.

2. Kemampuan berbahasa

Dalam metode online akan banyak tugas dan penilaian yang mengharuskan siswa merangkai bahasa dalam menulis sebaik mungkin untuk mendapatkan nilai terbaik, disinilah Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek bisa memanfaatkan media online untuk melatih kemampuan siswa dalam merangkai bahasa.

3. Hasil penilaian lebih autentik
Karena pembelajaran dilakukan melalui rumah masing-masing, maka siswa harus mengandalkan kemampuan yang dia miliki sendiri. Sehingga seluruh hasil karya ataupun tugas yang mereka kerjakan dirumah hasilnya adalah benar-benar kemampuan mereka sendiri.
4. Kesempatan berlatih dan melakukan perbaikan
Dengan berlatih dan melakukan tugas dari rumah akan banyak sekali waktu yang bisa dimanfaatkan siswa untuk berlatih, bahkan dalam melatih kemampuannya di rumah siswa bisa mengevaluasi secara mandiri dan melakukan perbaikan sampai mendapatkan hasil yang maksimal.
5. Monitoring kemajuan
Melalui pembelajaran online, guru memberikan laporan dan hasil penilaian secara online dan bisa diketahui oleh orang tua. Maka orang tua bisa memantau perkembangan anak dan mengetahui kelemahan anak, dan orang tua bisa langsung berkomunikasi dengan guru untuk mencari langkah perbaikan.

1.2 Metode *Blended Learning*

Setelah menerapkan metode pembelajaran daring, terdapat beberapa mata pelajaran yang tetap membutuhkan praktikum dalam pelaksanaannya. Untuk itu Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek juga tidak bisa mengabaikan begitu saja pembelajaran luring, salah cara yang efektif agar pembelajaran daring dan luring bisa sama-sama dimaksimalkan adalah penggunaan metode *blended learning*.

Keuntungan dari penerapan metode *blended learning* adalah guru atau tenaga pengajar Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek dapat menilai, meningkatkan dan mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa dengan lebih baik dan lebih bervariasi. Karena metode pembelajaran secara daring atau media online membutuhkan kompetensi dan kemampuan siswa yang berbeda dengan metode pembelajaran luring / tatap muka didalam kelas.

Beberapa kompetensi siswa yang bisa digali dan dikembangkan oleh sekolah dalam perapan metode pembelajaran luring ini adalah:

1. Percakapan / conversation
Dalam kelas seluruh siswa dapat saling melatih kemampuan dalam hal percakapan, baik itu dengan sesama siswa ataupun dengan guru-gurunya. Percakapan ini dilakukan melalui diskusi kelompok ataupun interaksi pada saat guru menjelaskan materi.
2. Interaksi Negosiasi
Interaksi antar siswa ini sangat penting, karena dalam interaksi ini akan terjadi negosiasi. Bagaimana seorang siswa bisa menyampaikan pendapat dan bagaimana pula dia mempertahankan pendapatnya.
3. Produksi
Dengan adanya kelas praktikum di Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek maka tentu saja siswa akan bisa mempraktekkan proses produksi baik itu menghasilkan karya kayu, karya kain tekstil sampai ke hasil desain melalui teknologi pada Jurusan Desain Komunikasi Visual.
4. Kolaborasi
Didalam kelas, siswa bisa berkolaborasi dengan temannya untuk bisa bekerjasama menghasilkan suatu karya seni, baik pada media teknologi komputer, kayu maupun tekstil.
5. Mengaplikasikan
Bagaimana seluruh teori yang didapatkan siswa pada pembelajaran melalui daring bisa diterapkan dan diaplikasikan melalui ruang kerja praktek / bengkel, sehingga mampu mengasah keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

Metode pembelajaran ini ditujukan untuk mata pelajaran praktikum yang mengharuskan siswa untuk melakukan praktek dalam pelaksanaannya. Walaupun pembelajaran praktikum ini dilakukan di ruang praktek / bengkel yang ada disekolah, Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek tetap menerapkan protokol kesehatan dengan cukup ketat. Diantara aturan yang harus dipatuhi yaitu:

- Seluruh guru dan siswa yang datang wajib menggunakan pelindung masker,
- Saling menjaga jarak saat berada dilingkungan sekolah
- Kapasitas kelas dibatasi hanyalah 50% (lima puluh persen) dari total jumlah siswa. Untuk itu sekolah membuat aturan jadwal dengan sistem silang dimana hanyalah 50% siswa yang dibolehkan memasuki kelas dalam satu hari praktek pembelajaran, dan sisanya dengan jadwal hari yang berbeda, guru wajib memastikan siswa mematuhi aturan yang ditetapkan sekolah tersebut.
- Saat telah selesai pembelajaran di ruang praktek / bengkel seluruh siswa harus langsung pulang dan meninggalkan lingkungan sekolah, agar tidak ada kerumunan.

Dengan adanya pandemi covid-19 ini semakin menyadarkan sekolah khususnya Jurusan Seni Rupa yang ada di SMKN 1 Ampek Angkek untuk lebih membenahi diri agar lebih siap menghadapi dunia usaha dan dunia industri diluar sana yang sangat dinamis dan menuntut lulusan langsung siap menghadapi berbagai tantangan yang ada. Untuk itu saat ini Jurusan Seni Rupa yang terdiri dari Jurusan Kriya Kreatif Batik & Tekstil, Jurusan Kriya Kreatif Kayu & Rotan, dan Jurusan Desain Komunikasi Visual saat ini sedang gencar untuk menerapkan bentuk pembelajaran TEFA (*Teaching Factory*) dalam pembelajarannya.

TEFA adalah rancangan program yang dibuat oleh Jurusan bersama Sekolah SMKN 1 Ampek Angkek, dimana dalam penerapan TEFA ini, sekolah menyediakan tempat dan ruangan yang dikondisikan bentuk susunannya sesuai ruang kerja yang sebenarnya di pabrik atau ruang produksi. Selain itu Jurusan juga menyiapkan kurikulum dan metode kerja praktek mengikuti alur pengerjaan di dunia industri yang sebenarnya.



Gambar 1. Ruang Workshop Teaching Factory (TEFA)

Salah satu jurusan yang sangat gencar menerapkan TEFA ini adalah Jurusan Kriya Kreatif Batik & Tekstil. Didalam ruang Workshop TEFA nya jurusan ini telah mempraktekan beberapa kegiatan produksi yang disesuaikan dengan kurikulum Jurusan. Terdapat beberapa klaster yang diterapkan dalam Workshop TEFA Jurusan Kriya Kreatif Batik & Tekstil yaitu: Klaster batik tulis, batik cap, jahit, sulam, tenun dan cetak saring.

Contoh penerapannya terdapat susunan kegiatan kluster batik tulis terlihat bahwa kegiatan yang harus dilakukan oleh setiap siswa didalam kluster selama produksi sangat diperhatikan dan disusun secara berurutan sampai kepada kegiatan terperinci, mulai dari cara berkomunikasi ditempat kerja sampai kepada cara proses menyusun hasil produksi. Sehingga siswa diharapkan benar-benar paham dan mengalami sendiri seluruh proses yang harus dilakukan dalam memproduksi sebuah batik tulis.

Tidak hanya memperkenalkan proses produksi pada masing-masing kluster, tapi dalam penerapan model TEFA ini Jurusan Kriya Kreatif Batik & Tekstil bersama siswanya juga diharuskan memasarkan sendiri hasil karya siswa yang telah diproduksi selama proses

pembelajaran (wawancara dengan Dra. Melli Tafsya Amir Piliang: Ketua Jurusan Kriya Kreatif Batik & Tekstil).

Pemasaran produk hasil produksi melalui model TEFA di Jurusan Kriya Kreatif Batik & Tekstil ini dikombinasikan dengan daring yaitu dengan memasarkan melalui media sosial Facebook dan Instagram dengan nama akun “Tirai Ampek Angkek”, dan saat ini telah mulai banyak permintaan produk hasil produksi siswa terutama produk batik tulis. Hasil produksi siswapun sangat berkualitas, hal ini terbukti dengan terjualnya produk batik tulis dengan harga mulai dari Rp.400.000 (empat ratus ribu rupiah) sampai dengan jutaan rupiah.

Maka sangat terlihat bahwa dengan menggunakan metode *blended learning*, sekolah bisa memastikan mata pelajaran yang bersifat teori bisa dilakukan maksimal lewat pembelajaran daring yang memanfaatkan media sosial sebagai alat bantu kelancaran pembelajaran dan untuk mata pelajaran yang mengharuskan praktikum tetap bisa dilakukan lebih efektif dengan menggunakan model *Teaching Factory* yang didalamnya tetap dipadukan dengan sistem daring / online.

2. Faktor Keberhasilan Penerapan Metode pembelajaran daring dan luring dalam *blended learning*

Dalam menerapkan metode pembelajaran daring dan luring dalam *blended learning* di Jurusan Seni Rupa SMKN 1 Ampek Angkek, sekolah bersama guru dan siswa menyepakati beberapa hal yang harus dipatuhi dan diterapkan sebagai faktor penentu keberhasilan penerapan metode pembelajaran daring dan luring dalam *blended learning* di SMKN 1 Ampek Angkek, yaitu:

1. Aturan yang Jelas

Untuk memulai sebuah inovasi dimana kegiatan tersebut adalah sebuah hal yang baru untuk diterapkan dilingkungan sekolah, SMKN 1 Ampek Angkek menetapkan beberapa aturan baik dalam daring maupun luring untuk dipatuhi semua pihak.

2. Sosialisasi

Selanjutnya setelah seluruh aturan ditetapkan, pihak sekolah melakukan sosialisasi kepada seluruh civitas SMKN 1 Ampek Angkek yaitu Guru, Kepegawaian, siswa sampai kepada orang tua.

3. Komitmen

Seluruh pihak harus menyamakan persepsi dan bekerjasama dalam penerapan metode pembelajaran daring dan luring dalam penerapan *blended learning* dimana kedua metode tersebut saling melengkapi. Guru ataupun siswa tidak bisa hanya fokus ke salah satu metode pembelajaran yang mereka sukai saja, karena kedua metode ini saling melengkapi dan hasilnya akan maksimal terutama terhadap pengembangan kompetensi siswa jika kedua metode ini digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Kolaborasi

Agar metode daring dan luring berjalan dengan lancar haruslah melibatkan seluruh unit kerja yang ada didalam SMKN 1 Ampek Angkek. Untuk itu sekolah memastikan adanya kolaborasi dan saling menunjang antara unit dengan cara meramu berbagai bentuk kolaborasi, mulai dari kolaborasi antara unit tata usaha dengan tenaga guru, kolaborasi antara guru dengan siswa sampai kolaborasi antara sesama guru dan sesama siswa.

5. Monitoring dan Evaluasi

Dalam pelaksanaan metode pembelajaran daring dan luring di SMKN 1 Ampek Angkek dilakukan monitoring dan evaluasi, dimana pihak sekolah mengawasi dan memastikan pelaksanaan pembelajaran daring terlaksana dengan maksimal, dan pelaksanaan pembelajaran tatap muka disekolah dilakukan sesuai aturan yang ditetapkan. Seluruh guru dapat melaporkan berbagai kendala kepada pihak sekolah jika menemui kendala dalam pelaksanaannya.

D. PENUTUP

Untuk menghadapi tantangan yang muncul dikarenakan pembatasan kegiatan dilingkungan sekolah selama pandemi covid-19 menuntut seluruh perangkat sekolah SMKN 1 Ampek Angkek untuk lebih meningkatkan kreatifitas dengan memilih strategi pembelajaran dan melakukan inovasi

untuk membuat suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini, dimana bisa memfasilitasi mata pelajaran teori maupun yang membutuhkan praktek.

Strategi yang dipilih SMKN 1 Ampek Angkek adalah melakukan inovasi dengan menerapkan metode pembelajaran daring yang dilengkapi *blended learning* pada Jurusan Kriya Kreatif Batik & Tekstil, Kriya Kreatif Kayu & Rotan, dan Jurusan Desain Komunikasi Visual. Metode ini dianggap sebagai sebuah solusi tepat bagi kegiatan pembelajaran sekolah dengan mengkombinasikan metode pembelajaran daring dan luring/tatap muka dan metode ini dianggap bisa memberikan hasil yang lebih baik dalam pengembangan beberapa kompetensi siswa yang belum digali sebelumnya.

Dalam penerapannya pembelajaran daring didukung oleh fasilitas yang memadai dan memaksimalkan penggunaan alat bantu aplikasi media sosial yang familiar digunakan guru dan siswa, selain itu dalam penerapan pembelajaran tatap muka sekolah memastikan praktikum menjadi lebih efektif dengan menggunakan metode *Teaching Factory* (TEFA).

Untuk memastikan metode pembelajaran *blended learning* berjalan dengan baik di SMKN 1 Ampek Angkek maka sekolah harus memperhatikan beberapa faktor pendukung yaitu mulai dari menetapkan aturan penerapan, melakukan sosialisasi, membuat komitmen seluruh pihak terkait, melakukan kolaborasi antar unit didalam sekolah sampai melakukan evaluasi pelaksanaan secara berkala.

Sehingga diharapkan pada akhirnya, strategi dan inovasi dalam pembelajaran ini tidak hanya dapat diterapkan selama aturan masa pandemi covid-19 berlangsung, tetapi juga bisa diterapkan dan dikembangkan saat masa pandemi ini telah berlalu nantinya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Adityo Susilo, C, dkk (2020). *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini*. Jurnal Penyakit Dalam Indonesia. Vol.7 No.1 Maret 2020.
- Akbar, Purnomo Setiady dan Husaini Usman. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : Bumi Aksara
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Delialioğlu, O & Yildirim, Z. 2007. Students' perceptions on effective dimensions of interactive learning in a blended learning environment. *Educational Technology & Society*, 10(2), 133-146.
- Fontana, A. (2011). *Innovate We Can: Manajemen Inovasi Dan Penciptaan Nilai Individu, Organisasi, Masyarakat*. Jakarta: Cipta Inovasi Sejahtera.
- Moleong, L. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Makmur, & Thahir, Rohana. 2012. *Inovasi & Kreativitas Manusia dalam Administrasi dan Manajemen*. Refika Aditama, Bandung.
- Nurul, Aini Siti. 2015. "pengaruh strategi pembelajaran, gaya belajar, sarana praktik, dan media terhadap hasil belajar patiseri smk se gerbang kerta sula": jurnal pendidikan vokasi vol 5, No 1, februari 2015.
- Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). Diakses tanggal 1 Oktober 2021 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135059/pp-no-21-tahun-2020>
- Singh, Harvey. (2003). *Building effective blended learning programs*. Issue of Educational Technology, 43.
- Solihatini, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta. Diakses tanggal 1 Oktober 2021 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/44465/uu-no-19-tahun-2002>

Yuliani dkk (2020). Pembelajaran Daring untuk Pendidikan Teori dan Penerapan. Penerbit Yayasan Kita Menulis.