EDISI MEI TAHUN 2020

ARTISTA

MAJALAH INFORMASI SENI DAN PENDIDIKAN SENI

DENGAN SISTEM DARING AKIBAT COVID-19

Penurunan Kualitas Pembelajaran Tidak Terhindarkan

GURU HARUS KUASAI APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE

DIKLAT SELARAS PPPPTK SENI DAN BUDAYA

Bantu Guru Kelola Kelas Maya

DIRJEN GTK IWAN SYAHRIL

Ingin Pendidikan Profesi Guru Miliki Kualitas Terbaik

JURUSAN TATA BUSANA SMKN 1 PANDAK

85 Persen Lulusan Langsung Kerja



ISSN 1412-2650

Pengantar Redaksi

MAJALAH Artista yang diterbitkan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPTK) Seni dan Budaya pada edisi Mei tahun 2020 ini mengangkat sistem pembalajaran di masa Covid-19 yang mengalami perubahan secara masif sebagai Laporan Utama.

Sistem pembelajaran dengan tatap muka tidak bisa dilakukan lagi untuk memutus penyebaran virus corona. Siswa pun diwajibkan Belajar dari Rumah (BDR). Solusi yang bisa dilakukan pada masa Covid-19 ini dengan mengubah sistem pembelajaran menjadi model *online* atau dalam jaringan (Daring). Konsekuensinya, penurunan kualitas pembelajaran menjadi tidak terhindarkan.

Untuk mengupas sitem pembelajaran *online* itu disajikan pendapat dari sejumlah pakar dan pengamat pendidikan. Termasuk paparan dari Rektor Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd dan ulasan dari Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta Dr. Bambang Sunarto, S. Sen, M. Sn.

Pada rubrik Sorot disajikan berita tentang Diklat Selaras PPPPTK Seni dan Budaya yang membantu guru dalam mengelola kelas maya, kegiatan PPPPTK Seni dan Budaya selama masa Covid-19 dan Webinar bertema Membedah Prospek dan Tantangan SMK Bidang Seni dan Industri Kreatif di Era Revolusi Industi 4.0.

Pada rubrik Sosok menyajikan profil Dr. Iwan Syahril, Ph.D yang baru saja dilantik menjadi Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Dirjen GTK). Sedang di rubrik Artikel menyajikan tulisan para widyaiswara dan Penembang Teknologi Pembelajaran (PTP) PPPPTK Seni dan Budaya. Rubrik Keliling Sekolah mengangkat SMK Negeri 1 Pandak yang merupakan sekolah berbasis Bidang Pertanian, tapi membuka jurusan Tata Busana yang punya banyak keunggulan.

Hadirnya majalah Artista di masa Covid-19 ini diharapkan bisa menjadi bahan bacaan dan memberikan referensi bagi pihak-pihak yang terlibat proses pembelajaran, terutama pendidikan seni dan budaya. Disamping memberikan informasi kepada masyarakat tentang pendidikan seni dan budaya.

Redaksi **Artista**

Daftar Isi

	Hal.
Rubrik: Laporan Utama:	
1. **DENGAN SISTEM DARING AKIBAT COVID-19** Penurunan Kualitas Pembelajaran Tak Terhindarkan	01
2. Guru Harus Kuasai Aplikasi Pembelajaran *Online*	03
3. **Ulasan: Dr. Bambang Sunarto, S. Sen, M. Sn** Problem Pembelajaran Seni di Masa Covid-19	05
Rubrik: Sorot	
1. **DIKLAT SELARAS PPPPTK SENI DAN BUDAYA** Bantu Guru Kelola Kelas Maya	08
2. **DI MASA VIRUS CORONA** PPPPTK Seni dan Budaya Tetap Bergerak dan Berbagi	12
3. **DR. IR. M. BAKRUN, MM:** Kurikulum SMK Harus Sesuai Kebutuhan Industri	14
Rubrik: Sosok	
DIRJEN GTK IWAN SYAHRIL Ingin Pendidikan Profesi Guru Miliki Kualitas Terbaik	16
Rubrik: Artikel	
1. Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan 4.0 dan Tantangan Guru	20
2. **MENGENAL INSTRUMEN** Sekelumit Tentang Instrumen Musik Daerah	24
3. Makna Simbolik dalam Motif Batik Tradisional	27
4. Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Keluarga, Sekolah dan Masyarakat	29
5. Tari Lawet Kekayaan Seni Tradisional Kabupaten Kebumen	33
6. **KARYA KREATIF GURU KARAWITAN** Penggabungan Ide dari Multi Etnis	35
7. Sumber Belajar Digital dan Peningkatan Karakter	38
8. Metode Penciptaan Tari Bagi Guru	41
9. Musik Terapi di Masa Covid-19	44
Rubrik : Wisata Budaya	
1. Sentuhan Seni Khas Palembang di Al Quran Al-Akbar	46
2. **MASJID PATHOK NEGARA PLOSOKUNING** Menjaga Tradisi di Tanah Jawa	48
Rubrik Keliling Sekolah:	
1. **JURUSAN TATA BUSANA DI SMKN 1 PANDAK** 85 Persen Lulusan Langsung Kerja	52
Rubrik Spot :	
Spot	55

Susunan Redaksi

- **Penanggung Jawab/Penasehat**: Kepala PPPPTK Seni dan Budaya
- **Pengarah** : Drs. Joko Sarosa, M.Or
  Drs. Rahayu Windarto, M.M
  Sigit Purnomo, M.Pd
- **Pemimpin Umum** : Farika Chandrasari, S.P, M.Pd
- **Pengaggaran dan Keuangan**
  Ambar Wahyu Astuti, S.H
  Masrukhan Budiyanto, S.H, M.M
- **Pemimpin Redaksi** : Janu Riyanto, S.Sos
- **Reviewer Artikel** : Sigit Purnomo, M.Pd
- **Tim Redaksi** : Isnain Evilina Dewi, S.Pd, M.A
  Herlin Oktyana, S.PT
  Rusmini
- **Fotografer** : Maulana Abdillah Rifki, S.H.I
  Surya Adi Lesmana
- **Grafis/Layout** : Dani Ariyanto

Alamat Redaksi : Gedung Pusat PPPPTK Seni dan Budaya, Jalan Kaliurang Km 2,5 Klidon, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman DIY 555581

DENGAN SISTEM DARING AKIBAT COVID-19

Penurunan Kualitas Pembelajaran Tak Terhindarkan



Siswi kelas XI SMK Negeri 1 Kasihan, Bantul, Program Keahlian Seni Tari, Anakku Matahari sedang mengikuti pembelajaran Daring

Foto: Surya Adi Lesmana

PANDEMI virus corona (Covid-19) telah mengubah pola pembelajaran secara masif di tanah air ini. Pembelajaran tidak bisa dilakukan dengan tatap muka lagi menyusul kebijakan Belajar di Rumah yang diterapkan pemerintah untuk mencegah penyebaran virus corona. Sistem pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan (Daring) pun menjadi solusi yang dipilih agar proses pembelajaran tetap berlangsung. Namun sistem ini tentu mempunyai banyak kendala dan kelemahan hingga penurunan kualitas pembelajaran tidak terhindarkan.



Dr. Darmaningtyas

Pakar Pendidikan Nasional Dr. Darmaningtyas menandaskan, pembelajaran yang tatap muka saja masih banyak kelemahan, apalagi yang dengan sistem *online* atau Daring. Terlebih tidak didukung infrastruktur yang memadai. Kolomnis di sejumlah media cetak besar di tanah air ini pun mengaku tengah menulis buku berisi evaluasi terhadap proses pembelajaran dengan sistem Daring di masa penyebaran virus corona ini.

Pengurus Persatuan Keluarga Besar Tamansiswa (PKBTS) itu menilai sistem pembelajaran Daring tersebut akan lebih sulit untuk diterapkan pada Mata Pelajaran Seni Budaya. “Pelajaran Seni Budaya *online?* Tidak bisa dibayangkan kalau itu pelajaran bernyanyi atau musik,” ungkapnya saat dihubungi *Artista.*

Hal senada diungkapkan pakar pendidikan lainnya, Dr. Ir. Ahmad Rizali. Menurutnya, karena pembelajaran itu bersifat mandatori atau wajib, maka jika yang diukur sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)/ Standar Kompetensi Lulusan (SKL), jelas dengan cara Daring, kompetensi pasti turun apalagi jika dengan praktik.

“Pembelajaran di kelas saja sulit praktik, apalagi



Dr. Ir. Ahmad Rizali

praktik sendiri. Tetapi saya yakin, untuk murid yang punya minat besar, masa pembelajaran Daring seperti ini menguntungkan karena sumber belajar seni budaya sangat banyak di dunia virtual," ungkap pria yang akrab disapa Nanang itu.

Ditambahkannya, inisiatif perlu dimiliki untuk memperlancar sistem pembbelajaran Daring itu, tapi tidak mudah diperoleh dari siswa, sehingga yang terpenting fasilitasi guru harus tepat, harus mampu memantik keingintahuan siswanya.



Prof. Dr. Kasidi Hadi Prayitno M.Hum

"Permasalahan yang muncul di antaranya dukungan infrastruktur yang belum merata, Karena saya yakin masih ada daerah-daerah *blankspot* internet. Ini yang perlu dipikirkan," pungkasnya.

Sedangkan menurut Guru Besar Seni Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta Prof. Dr. Kasidi Hadi Prayitno M.Hum, Sistem Pembelajaran Daring banyak kelemahan, sebab interaksi menjadi berkurang.

"Bayangkan kalau klasikal ada pertanyaan dari peserta lebih dari 5 orang saja, maka waktu menjadi tidak efektif sebab target capaian menjadi tersendat. Pemberian tugas menjadi sangat sulit untuk mengetahui daya serap dan penguasaan materi," paparnya.

Widyaiswara PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Gede Oka Subagja menilai, secara pembelajaran teori, dilakukan dengan Daring tidak masalah. Tapi jika pelajaran bersifat praktik yang kesulitan karena menyangkut rasa.



Dr. Gede Oka Subagja

"Bisa dengan menggunakan video, tapi menerapkan rasa ke dalam gerak itu yang tidak bisa, harus tatap muka. Rasa kuat dan rasa halus dari sebuah gerakan sulit dengan hanya meniru dari video. Mimik wajah apalagi ekspresi apa yang diinginkan tidak harus dengan tatap muka," jelasnya.



Drs. Ardani, M.Pd

Kepala SMK 1 Kasihan, Bantul Drs. Ardani, M.Pd menilai, meski bisa dijalankan, Pembelajaran Daring cukup banyak kekuarangannya untuk diterapkan di sekolah seni. Menurutnya, seni tidak lepas dari *team work* sehingga tidak bisa maksimal untuk pencapaian *skill* kompetensinya jika proses pembelajaran dilakukan dengan sistem Daring. Contohnya, Seni Karawitan dalam praktik bersama untuk bermain cipta, rasa dan karsanya tidak tercapai. Seni tari dalam tarian tunggal tidak masalah, tapi jika tari kelompok atau duet, juga tidak tercapai. Bagaimana untuk membuat pola lantai dan lain-lain, juga kompetensi seni yang lain.

"Keterbatasan siswa dalam sarana belajar, alat praktik dan lain-lain, tidak semua siswa di rumah memiliki instrumen gamelan, wayang dan lain-lain, juga menjadi kendala Sistem Pembelajaran Daring. Sedangkan Mapel yang sifatnya teori tidak terlalu masalah, walau dari sisi pembentukan karakter siswa, tatap muka dengan guru atau tidak, pasti sangat jauh berbeda," tandasnya.

Kepala SMK Negeri 1 Sentani, Papua Drs. Suprayitno Rohadi, M.M mengaku sekolahnya menemui banyak kendala dalam menerapkan Sistem Pembelajaran Daring. Masalah utama pada sambungan internet yang masih jauh dari memadai. Kalaupun ada jaringan internetnya, koneksinya buruk dan lelet. Tidak semua siswa juga punya HP android.

"Kekuatan ekonomi anak-anak di sini berbeda-beda, banyak yang tidak mampu membeli pulsa atau paket internet. Sehingga tidak semua siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan sistem Daring ini," urainya.

Untuk Mapel Seni Budaya, lanjutnya, akan lebih sulit lagi karena banyak materi pelajaran dalam bentuk praktik. "Di sini kecenderungan anak suka yang praktisi, tidak suka baca tentang pelajaran seni. Untuk itu perlu buku seni dengan banyak gambar berupa gerakan atau semacam video yang mudah dipahami dan menggerakkan jiwa si anak," lanjutnya.

Foto-foto: M. Abdillah Rifk/Dok

Guru Harus Kuasai Aplikasi Pembelajaran Online

KONSEKUENSI yang dihadapi guru pada masa Covid-19 adalah harus meningkatkan kompetensi penguasaan punggunan aplikasi pembelajaran *online.* Peningkatan kompetensi ini sangat penting karena pembelajaran *online* tidak hanya memindah proses tatap muka menggunakan aplikasi digital, tetapi ada *design* khusus sistem pembelajaran on line agar lebih efektif dan efisien.

Hal tersebut diungkapkan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd saat menjadi pembicra dalam Webinar (seminar *online)* sebagai kegiatan pembuka dalam Pekan Pendidikan Jogja ke-3 dalam rangka memperingati Hari Pendidikan Nasional (Hardiknas) 2020 yang diselenggarakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kemendikbud se-DIY pada 2 Mei 2020.

"Guru, mau tidak mau, siap tidak siap, harus bisa melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi *online* pada masa Covid-19 ini, karena itu guru harus meningkatkan kompetensi menggunakan aplikasi pembelajaran *online,"* tandas Sutrisna.

Menurutnya, pola pembelajaran daring dalam masa pandemi Covid-19 ini menjadi utama, tidak hanya sebagai komplemen, karena itu guru harus membiasakan mengajar on line. "Di tengah pandemi Covid-19 ini, mari kita jadikan moment untuk melakukan lompatan transformasi pembelajaran dari sistem konvensional ke sistem *online* atau daring, baik bagi siswa maupun guru," ajaknya.

Bagi para siswa yang masuk Generasi Z, yakni kelahiran 1995 sampai 2012, menurut Sutrisna seharusnya tidak kesulitan dengan penggunaan teknologi untuk menunjang pola pembelajaran daring. Mengingat generasi ini sudah familiar dengan teknologi berbasis internet. Generasi Z merupakan peralihan dari Generasi Y, dimana teknologi sedang berkembang. Pola pikirnya cenderung serba instan. Kehidupan mereka cenderung bergantung pada teknologi, mementingkan Medsos.

Sedangkan guru masuk pada Generasi X (kelahiran 1966-1976) dan Generasi Y (kelahitan 1977-1994) yang masih harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Generai X



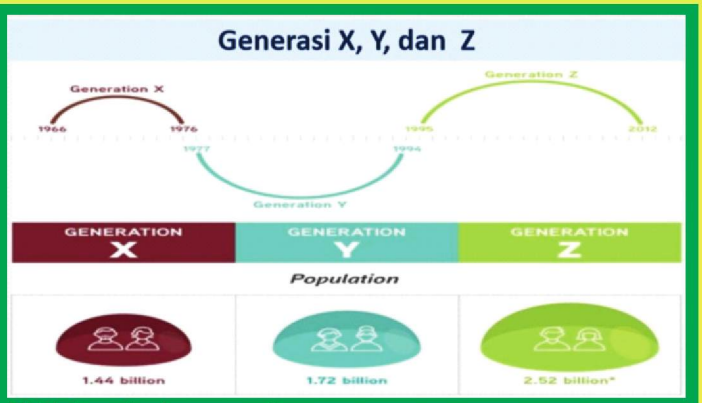
Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd Foto: Ardhike

mempunyai pandangan bekerja untuk hidup, bukan hidup untuk bekerja. Kehidupan antarapekerjaan, pribadi, dan keluarga cenderung seimbang. Dari segi teknologi informasi, mulai mengenal komputer dan mulai berpikir secara inovatif untuk mempermudah kehidupan manusia.

Generasi Y, selain komputer sudah menjamur, ditambah lagi dengan berkembangnya *videogames, gadget, smart-phones* dan setiap kemudahan akan fasilitas berbasis *computerized* yang ditawarkan dengan kecanggihan internet. Generasi Y mudah mendapatkan informasi secara cepat.

Sutrisno menyatakan, fungsi guru ada dua, yakni mengajar dan mendidik. Mengajar untuk mentransfer ilmu pengetahunan, sedang mengajar untuk mentransformasi nilai. Tujuan keduanya untuk membentuk siswa yang cerdas dan bertaqwa.

Namun dalam pola pembelajaran daring, guru tidak bisa menjalankan fungsinya untuk mendidik



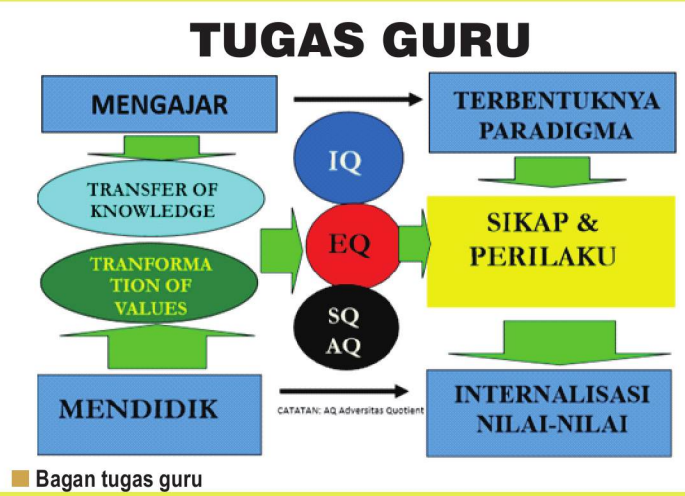
Tabel pembagian generasi

guna mentranformasi nilai. Sehingga peran ini harus digantikan oleh orang tua siswa. Sehingga peran orang tua sangatlah penting dalam proses pembelajaran daring ini.

"Orang tua juga harus siap berperan menjadi guru pengganti untuk anak-anaknya di rumah. Orang tua sedapat mungkin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak tidak merasa bosan, namun merasa senang dan betah untuk belajar sendiri didampingi ibu, ayah, atau kakaknya," ujar Sutrisna.

Pada bagian lain, Sutrisna memaparkan beberapa interaksi pembelajaran. Interaksi pertama, membangun atmosphere yang dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa/mahasiswa. Ini meliputi, setiap siswa/mahasiswa butuh merasa bisa. Interaksi pembelajaran harus mampu membuat siswa/mahasiswa merasa bisa. Guru/Dosen perlu memberikan penghargaan atas hasil belajar siswa/mahasiswa.

Iteraksi pembelajaran kedua, setiap siswa/mahasiswa butuh merasa 'otonom' dengan mendapatkan kebebasan *(freedom)* dan kepercayaan *(trust)*. Setiap pembelajar yang otonom tidak akan selalu bergantung pada guru/dosen dalam belajar.

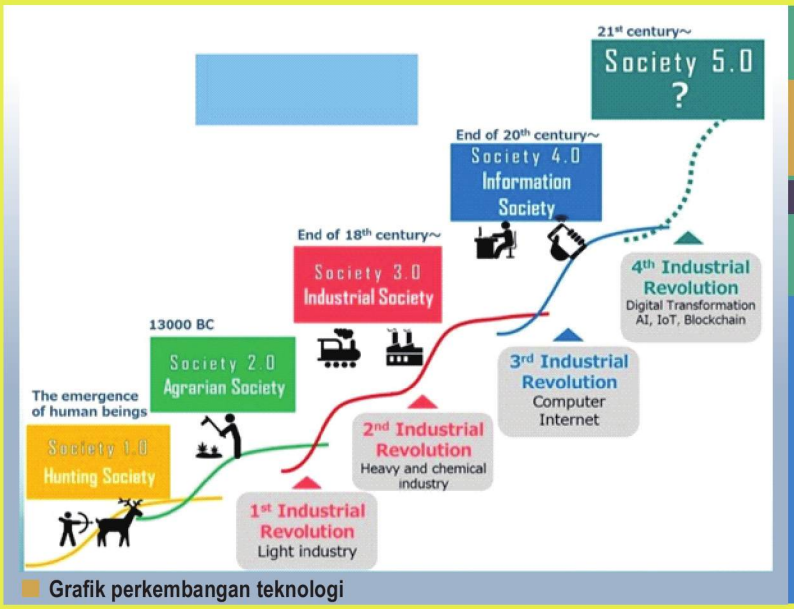


Bagan tugas guru

Interaksi pembelajaran ketiga, setiap siswa/mahasiswa membutuhkan merasa dirinya bagian dari suatu kelompok, dan berinteraksi dalam kelompok. Proses pembelajaran harus mampu memupuk interaksi kolegialitas dan saling support.

Lebih lanjut Sutrisna menilai, pandemi virus korona mengubah kebiasaan dan kehidupan dalam berbagai aspek, beberapa perusahaan meniadakan kegiatan di kantor, sekolah-sekolah dan perguruan tinggi melaksanakan kegiatan belajar di rumah dengan didampingi orang tua masing-masing.

"Keadaan itu mengharuskan kita menggunakan media digital. Mau tidak mau semua mengalir dan menggunakan media digital untuk melakukan semua kegiatannya. Para karyawan, guru, dosen, mahasiswa dan siswa dipaksa untuk menggunakan media digital dalam kegiatan belajar mengajar," imbuhnya.



Grafik perkembangan teknologi

Hal itu, lanjutnya, secara tidak langsung mengajak kita untuk membiasakan diri melaksanakan era Revolusi Industri 4.0 dan *Society* 5.0. Kondisi ini mendorong masyarakat dunia, dan masyarakat Indonesia pada khususnya siap bersaing dengan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 dan *Society* 5.0.

Society 5.0 baru diresmikan pada 21 Januari 2019 dan dibuat sebagai solusi atas Revolusi Industri 4.0 yang ditakutkan akan mendegradasi umat manusia. Tujuan konsep masyarakat 5.0 untuk mewujudkan masyarakat di mana manusia-manusia di dalamnya benar-benar menikmati hidup dan merasa nyaman

Konsep seperti itu memungkinkan kita untuk menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern (*AI, Robot, IoT* dan sebagainya). Dalam era *Society* 5.0, nilai baru yang diciptakan melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi di kemudian hari. ■ **(Janu)**

Ulasan **Dr. Bambang Sunarto, S. Sen, M. Sn**

Problem Pembelajaran Seni di Masa Covid-19

Dasar Pelajaran Seni di Sekolah

Maslow menegaskan bahwa ada delapan kebutuhan manusia yang harus terpenuhi dalam hidupnya. Kebutuhan itu meliputi kebutuhan biologis/fisiologis, keselamatan, kasih sayang dan *self belonging*, reputasi/harga diri, kognisi, estetika, aktualisasi diri, dan transendensi. Kebutuhan itu dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu kebutuhan dasar dan kebutuhan untuk bertumbuh. Kebutuhan dasar meliputi hasrat pada aspek biologis/fisiologis, keselamatan, kasih sayang/*self belonging*. Kebutuhan untuk bertumbuh mencakup hasrat meningkatnya reputasi dan hargadiri, kognisi, estetika, aktualisasi diri, dan kebutuhan transendensi. Hasrat pada kebutuhan dasar akan berkurang ketika kebutuhan telah terpenuhi. Namun hasrat pada kebutuhan untuk bertumbuh akan selalu ada dan berkembang sesuai dengan meningkatnya posisi atau status seseorang.

Pendidikan adalah upaya memenuhi hasrat dan kebutuhan untuk bertumbuh. Agar siswa tumbuh sesuai dengan tujuan pendidikan, maka kompetensi-kompetensi yang berkenaan dengan kebutuhan untuk bertumbuh perlu distimulir dalam pembelajaran di sekolah. Artinya, pendidikan harus memfasilitasi siswa agar reputasi dan harga diri, potensi kognitif, apresiasi/penguasaan estetika, aktualisasi diri, dan kesadaran transendensi dapat bertumbuh. Pertumbuhan siswa akan sangat niscaya apabila sekolah dapat mengulik semua potensi melalui penyediaan sistem dan materi pembelajaran yang diatur di dalam kurikulum.

Mengingat estetika merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk bertumbuh, maka kesenian diajarkan di sekolah. Asumsinya, estetika secara esensial inheren dengan seni. Oleh karena itu, pelajaran seni dipandang bermanfaat untuk menstimulir kompetensi siswa dalam mengembangkan diri. Pelajaran seni diperlukan sebagai metode bagi siswa untuk menumbuhkan kesadaran nilai-nilai luas dan ketrampilan teknis yang bersifat psikomotorik.

Bukan Semata Kebutuhan Estetika

Fungsi pelajaran seni adalah untuk memenuhi kebutuhan pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah pendidikan untuk menumbuhkan kompetensi berfikir dan berperilaku. Harapannya tiap siswa berhasil membangun kekhasan potensi diri, agar kelak dapat hidup dan bekerjasama, dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini penting, karena pribadi berkarakter adalah pribadi yang dapat mengambil keputusan dan siap bertanggungjawab atas akibat dari keputusan yang diambilnya.

Fungsi ini mendorong pembelajaran seni tidak hanya terfokus pada penghayatan dan penguasaan teknis artistik semata. Artinya, pembelajaran seni bukan untuk memenuhi kebutuhan estetika. Lebih dari itu, pembelajaran seni mendukung tumbuhnya komitmen siswa dalam keberpihakan pada nilai-nilai, baik nilai kebenaran, kebaikan dan keindahan. Oleh karena itu, perannya yang utama bukan semata untuk memenuhi kebutuhan dalam mengungkapkan estetika atau keindahan yang bersifat teknis dan simbolik. Pembelajaran seni punya peran sangat luas, yaitu menumbuhkan kompetensi kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa.

Selama ini orang melihat seni diajarkan di sekolah hanya sekedar memenuhi kebutuhan estetika sebagai modal dasar bagi pertumbuhan siswa. Maka fokus pembalajarannya diarahkan pada keterampilan dalam penguasaan *repetoire* dari suatu *genre* seni tertentu. Pandangan

ini berpengaruh pada bagaimana pembelajaran seni dilaksanakan di sekolah, baik di sekolah umum maupun di sekolah seni.

Pembelajaran Seni di Sekolah

Pembelajaran seni di sekolah umum berbeda dengan di sekolah seni. Di sekolah umum, seni diajarkan agar siswa dapat menstimulasi diri untuk berpihak pada nilai-nilai. Oleh karena itu, keterampilan apresiasi terhadap karya seni merupakan orientasi pendidikan seni di sekolah umum. Melalui seni, siswa-siswi di sekolah umum diharapkan dapat mengenali dan menghargai kebenaran dan kebaikan, yang secara simultan dapat memiliki kemampuan untuk menikmati keindahan. Boleh jadi, siswa-siswi juga dapat distimulir untuk dapat mengungkapkan keindahan, meskipun dalam level yang elementer.

Pembelajaran seni di sekolah seni diarahkan secara mendalam pada penguasaan teknis artistik berikut segala macam konsep yang melekat pada seni. Stimulasi pada penguasaan keterampilan dalam mengungkapkan konsep-konsep keindahan, tidak dapat diberikan hanya pada level elementer. Sebab, pembelajaran di sekolah seni dimaksudkan untuk membentuk siswa-siswi menjadi seniman atau pekerja seni yang dapat berhikmat pada masyarakat luas yang mencari estetika untuk memenuhi kebutuhan dalam hidupnya.

Hikmat untuk memenuhi kebutuhan estetika bagi masyarakat luas memerlukan keterampilan dan penguasaan pengetahuan yang mendalam. Penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki bukan hanya pengetahuan teoretik tetapi juga pengetahuan dan keterampilan praktis. Pengetahuan teoretis adalah pengetahuan hasil pemikiran kontemplatif, rasional, dan abstrak berupa analisis hubungan antar unsur dalam suatu fakta, atau hubungan antar fakta pada sekumpulan fakta-fakta. Pengetahuan praktis adalah pengetahuan yang bersifat *preskriptif,* wujudnya dalam bentuk aktivitas.

Pembelajaran Seni dan Covid-19

Pembelajaran seni di sekolah umum dalam Covid-19 tidak terlalu bermasalah. Orientasinya yang sebatas pada tumbuhnya kesadaran pada nilai-nilai dapat difokuskan pada transfer pengetahuan yang bersifat kognitif dan sifat-sifat afektif. Transfer pengetahuan teoretis dapat dilakukan dalam berbagai macam keadaan dan menggunakan media apapun. Sejauh ada media yang dapat mewadai pernyataan verbal yang berisi pengetahuan tentang seni, pembelajaran dapat berlangsung meski hanya menggunakan media paling sederhana sekalipun. Namun berbeda dengan pembelajaran seni di sekolah seni, persoalannya menjadi tidak sederhana.

Merebaknya Covid-19 di sekolah seni, memaksa guru harus *work from home* dan siswa-siswi harus belajar di rumah. Bagi guru dan siswa-siswi sekolah seni, keadaan ini sangat menyulitkan usaha pengembangan kompetensi, utamanya kompetensi keterampilan praktis. Di dalam pengetahuan dan keterampilan praktis terdapat pengetahuan *tacit* yang tidak dapat disampaikan dengan bantuan media apapun. Sebab, pengetahuan *tacit* adalah pengetahuan yang didapat dari pengalaman, tidak dalam bentuk deklaratif, dan tidak dapat diubah menjadi bentuk dekklaratif.

Upaya memberikan pengalaman terhadap siswa melalui berbagai media, misalnya video yang memuat praktek mengugkapkan idiom artistik dengan teknik-teknik tertentu, tidak akan pernah memberikan pengalaman lengkap yang dapat membentuk kompetensi keterampilan praktis. Video dan informasi teknis beserta contoh-contoh pengungkapan model dan bentuk artistik itu hanya mampu mentransfer pengetahuan eksplisit dan implisit. Video hanya mampu menggambarkan pengetahuan eksplisit, yaitu pengetahuan yang berbentuk deklaratif, maupun pengetahuan implisit, yaitu pengetahuan yang belum dalam bentuk deklaratif, namun dapat diubah menjadi bentuk deklaratif.

Kendala dan Pengetahuan Tacit

Potensi atau kekuatan utama dalam penguasaan dan keterampilan seni terletak pada pengetahuan *tacit.* Ketika pengetahuan *tacit* ini tidak dapat ditransfer, maka sama saja tidak ada *transfer of*

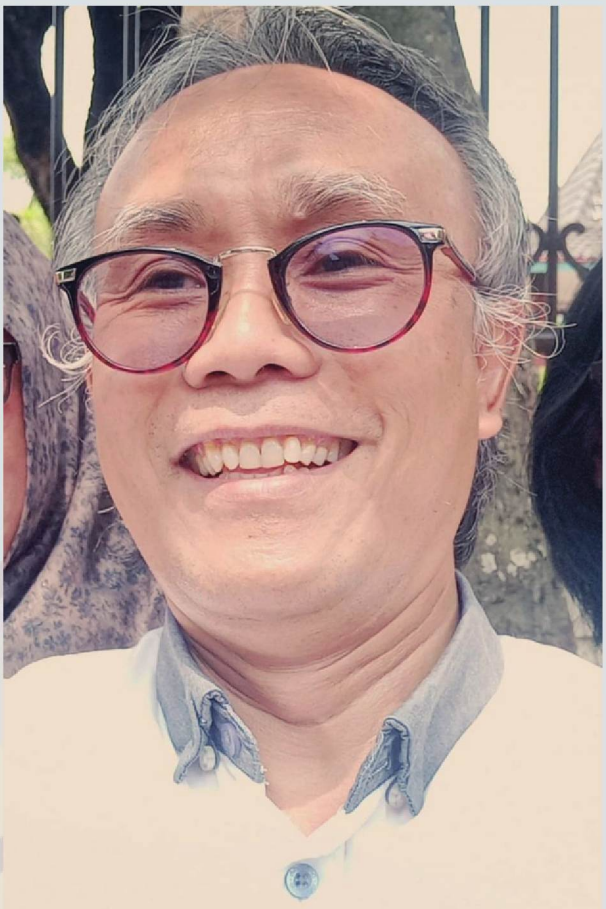
knowledge dalam pendidikan di sekolah seni. Oleh karena itu, agar pengetahuan *tacit* dapat ditransfer, sekolah dan para guru harus mempersiapkan pembelajaran sebaik-baiknya.

Transfer pengetahuan jenis ini dapat terjadi manakala siswa memiliki media ungkap yang berfungsi untuk menyatakan frase-frase artistik yang harus dikuasai. Guru dapat mempersiapkan materi berupa frase-frase artistik berikut penjelasan teknis pengungkapannya yang direkam di dalam bentuk audio-visual. Contoh-contoh pengungkapan frase artistik juga sangat perlu untuk dituangkan di dalam rekaman audio-visual. Dalam suasana keterbatasan, guru hanya mampu mempersiapkan pembelajaran hanya dengan cara seperti itu. Tahap selanjutnya berada di ranah siswa.

Di ranah siswa, pembelajaran menjadi persoalan mendasar, ketika siswa-siswi tidak memiliki media komunikasi yang dapat mengakses rekaman audio-visual yang disediakan dan telah dipersiapkan oleh guru. Ketika siswa telah memiliki media komunikasi yang dapat mengakses rekaman, itupun belum menjadi jaminan bahwa kendala telah teratasi. Sebab, keterampilan dan pengetahuan *tacit* hanya dapat ditransfer ketika siswa memiliki instrumen memadai untuk melaksanakan praktek. Instumen sebagai medium ungkap dari frase artistik yang diungkapkan dan yang sedang dipelajari harus dilatih dengan cara praktek. Sebab, hakikat pembelajaran seni adalah upaya penguasaan keterampilan praktis dalam menerapkan frase-frase artistik sebagai *vokabuler* ungkap dalam seni.

Idealnya, setiap siswa di rumah-masing-masing perlu dibekali dengan instrumen-instrumen, agar mereka dapat mempraktekan bagaimana mengungap frase-frase artistik itu dalam belajar di rumah. Hanya dengan cara seperti itu keterampilan dan pengetahuan tacit yang melekat dapat dipelajari. Namun, belajar seperti itu hanya dapat mengatasi kompetensi yang sifatnya individual. Masalahnya, seni bukan semata-mata kompetensi individual. Seni musik, karawitan atau teater misalnya, bukan hanya keterampilan individual semata. Musik dan karawitan memerlukan kompetensi bersama, kompetensi mad-sinamadan yang menuntut siswa belajar tidak secara soliter, seorang diri. Mereka memerlukan belajar bersama. Media komunikasi hingga detik ini masih menyisakan persoalan karena *delay communication* merupakan kendala yang belum dapat diatasi oleh para guru.

Kondisi seperti ini mengharuskan sekolah, guru dan siswa mengikhlaskan hilangnya kesempatan untuk berlatih kompetensi *mad-sinamadan*. Kelak, jika situasi sudah normal kompetensi itu dapat dilatih. Sekarang, yang paling penting mereka harus mampu menguasai keterampilan dan pengetahuan *tacit.* Untuk dapat menguasai semua itu, mereka harus memiliki instrumen. Mungkinkah negara memfasilitasi instrumen bagi para guru dan siswa-siswi di rumah? Hal inilah yang ke depan perlu dipikirkan bagi pengembangan pendidikan di sekolah seni. ■



Dr. Bambang Sunarto, S. Sen, M. Sn
Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

DIKLAT SELARAS PPPPTK SENI DAN BUDAYA

Bantu Guru Kelola Kelas Maya



FOTO:DOK

Suasana pembukaan Diklat Selaras secara *online* oleh Kepala PPPPTK Seni dan Budaya, Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd

PANDEMI Covid-19 menyebabkan pola pembelajaran di semua level sekolah berubah dari tatap muka menjadi sistem online atau dalam jaringan (daring). Guru pun dituntuk mampu menyelenggarakan pembelajaran memanfaatkan teknologi berbasis internet ini. Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola kelas maya ini lah Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya Yogyakarta menyelenggatakan Diklat Pengembangan Media Pembelajaran Daring bertajuk SELARAS (Semua Belajar Cerdas) pada 9-20 April 2020.

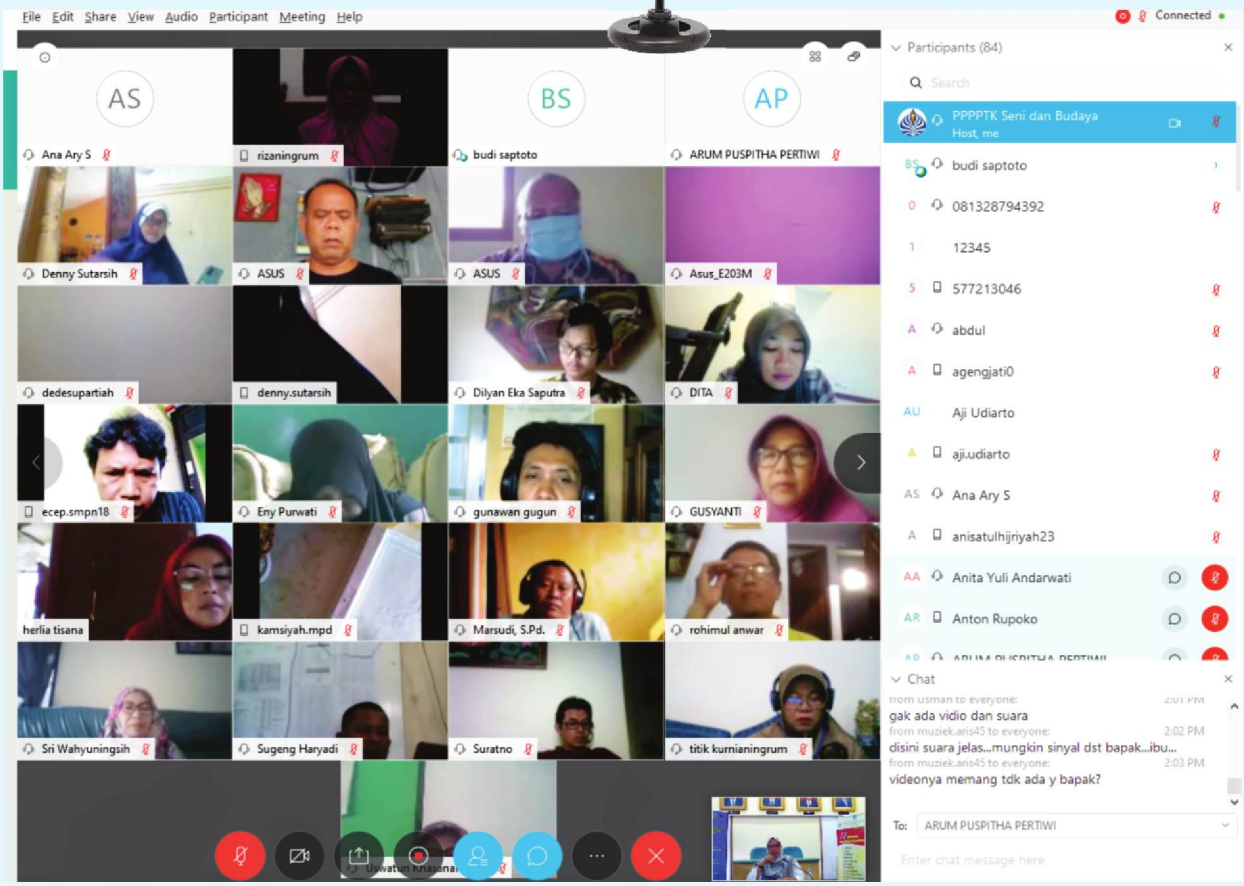
Diklat yang dibuka secara resmi oleh Kepala PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd itu diselenggarakan untuk membantu guru-guru yang ada di daerah dalam melaksanakan kegiatan belajar dari rumah melalui pengelolaan kelas maya.

"Bukan hanya melalui *WhatApp Group* saja, tetapi kegiatan pembelajaran dari rumah dihubungkan juga dengan aplikasi-aplikasi seperti *webex* dan *google classrom*," ungkap Koordinator Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) PPPPTK Seni dan Budaya, Suharjito, M.Sn.

Materi yang diberikan dalam Diklat itu, di antaranya pengembangan dan pembuatan presensi *online* dengan berbasis aplikasi *online,* Pengembangan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi *Cisco Webex/Zoom* dan Pembuatan Projek Media Pembelajaran Daring.

Peserta pun antusias dalam mengikuti semua materi yang diberikan oleh narasumber selama Diklat berlangsung. Tidak hanya sekedar mendengarkan materi-materi yang diberikan, setiap peserta juga diberikan tugas yang wajib dikirimkan ke fasilitator Diklat Selaras.

Antusias yang terlihat dengan adanya Diklat ini dari jumlah peserta yang mendaftar selama dua hari pembukaan. "Dengan dua hari dibuka pendaftaran, peserta yang mendaftar mencapai 547 guru yang



Video conference Diklat Selaras

berasal dari semua jenjang baik SD, SMP, SMA dari seluruh indonesia," ujar Jito.

Namun Kegiatan yang telah terencana dengan matang itu, ternyata mengalami beberapa kendala antara lain sulitnya mengumpulkan peserta didik yang tingkatannya kelas 9 atau 6 atau SMA kelas 3 yang selesai ujian, serta kendala pada jaringan internet. Namun demikian tidak menyurutkan semangat PPPPTK Seni dan Budaya dalam menjalankan kegiatan Diklat Selaras.

Sasaran peserta Diklat adalah seluruh Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) di Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, dengan jumlah peserta 30 orang per rombongan belajar. Peserta yang memenuhi persyaratan, mendapatkan sertifikat dari PPPPTK Seni dan Budaya.

Sertifikat diberikan dengan pemenuhan kualifikasi 32 jam pelajaran dan mengirimkan hasil media pembelajaran yang dibuat untuk kegiatan belajar-mengajar di kelas masing-masing kepada fasilitator. Peserta juga harus menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu.

Diklat tersebut menghadirkan narasumber Kepala PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Dra. Sarjilah, M.Pd dan PTP PPPPTK Seni dan Budaya terdiri dari, Suharjito, M.Sn, Gusyanti, M.Pd, Dani Widi Nugroho, M.T. Budi Saptoto, M.Pd, Urip Wahyono, M.Sn dan M. Agung Widodo, M.Pd. Diklat dibagi dalam tiga kelompok yang masing-masing dengan moderator Tri Widi Rahmanto, M.Pd, Bagus Aries Sugiharta, M.A dan Feti Anggraeni, M.A.

Tujuan Diklat meliputi, meningkatkan kemampuan pembuatan media pembelajaran secara mandiri yang dikembangkan oleh PPPPTK Seni dan Budaya untuk mendukung tugas dan pokok pendidik dan tenaga kependidikan di daerahnya masing-masing. Disamping untuk tersedianya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan sesuai kebutuhan pembelajaran abad 21 serta memberikan penguatan kompetensi pembelajaran daring bagi pendidik dan tenaga kependidikan.

Diklat diselenggarakan dengan latar belakang, kondisi dunia pendidikan era Revolusi Industri 4.0 yang masih jauh dari harapan. Masih banyak kesenjangan yang terjadi di beberapa lini pendidikan nasional. kesenjangan konten, kesenjangan kebutuhan konten pembelajaran dan media bahan ajar guru. Kesenjangan kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guru di mana baru 40% yang siap memanfaatkan teknologi. Kesenjangan teknologi, kesenjangan generasi antara siswa, guru dan orang tua dan kondisi geografis sehingga akses sumber belajar antarwilayah belum merata.

Sebagaimana telah diketahui bersama guna memutus rantai penyebaran Covid-19, pemerintah telah mengeluarkan himbauan untuk melakukan Social Distancing yang salah satu praktiknya adalah Belajar dari Rumah. Guna mendukung himbauan pemerintah tersebut, guru dan tenaga kependidikan dituntut mampu berkolaborasi dan memanfaatkan teknologi serta mempunyai inisiatif untuk menyelenggarakan pembelajaran daring bagi peserta didiknya masing-masing. Untuk itulah PPPPTK Seni dan Budaya menyelenggarakn Diklat tersebut.

■ **(Herlin)**

Kesan-pesan Peserta Diklat Selaras



Bersyukur sekali bisa ikut kegiatan ini. Pada awalnya lihat jadwal kok lama banget kegiatannya. Tapi setelah dijalani, ternyata 11 hari sangatlah kurang untuk mempelajari ilmu baru. Bagi saya mengikuti kegiatan ini menjadi pengalaman yang sangat berharga. Karena dalam kondisi yang sedang pandemi seperti ini WFH kadang membuat jenuh. Tapi dengan mengikuti kegiatan ini agak hilang kejenuhan sementara waktu.

Ketika membuat tugas akhir ketidak-PD-an pun tumbuh. Sebagai Guru TK, saya merasa minder karena perbedaannya sangat jauh dengan peserta lain yang ngajar di SD, SMP SMK dll. *Alhamdulillah* dorongan moril dari pengampu membuat saya semakin yakin dengan tugas yang saya buat. Terima kasih PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta. Semoga ke depannya semakin lancar jaringannya. Sehingga materi yang disampaikan bisa tersampaikan secara utuh tidak terpotong-potong.

Anisa Tulhijriyah, S.Pd
Guru TK Aisyiyah Nyai Ahmad Dahlan Full Day

Diklat SELARAS sungguh sangat membantu saya dalam melaksanakan pembelajaran daring BDR siswa. Dengan model pembelajaran SOLE siswa lebih enjoy lebih leluasa mencari data. Siswa melaksanakan pembelajaran daring dengan aplikasi *Webex* mereka sangat senang karena bisa bertatap muka dengan guru dan teman temannya. Dalam presentasi siswa lebih percaya diri karena tidak langsung di depan teman-temannya.



Agus Purwanto

Awalnya sedikit berat karena harus mengoperasikan aplikasi-aplikasi (maklum mata tua), tapi semuanya menjadi selesai dengan baik dan menyenangkan karena dipandu dengan fasilitator, pengajar yang mumpuni dan sabar. Para peserta yang saling support menjadikan situasi belajar menjadi semakin menyenangkan.



Terima kasih..

Maturnuwun Gusti Allah ...karena telah diberikan kesempatan menikmati semuanya.

Dwi Eko Boedy Prayitno, S.Sn
Guru SMP Negeri 1 Sukodono

Beruntung bisa mendapat kesempatan untuk menambah ilmu melalui Diklat Selaras. Dengan fasilitator dan pemateri yang cepat tanggap dan komunikatif, kami dapat mengikuti Diklat dengan semaksimal mungkin. Semoga akan ada lebih banyak lagi Diklat bagi guru, agar siap menjadi guru millenial, untuk generasi millenial.



Rizaningrum Mahanani, S.Pd

Saya sangat bersyukur dan berterima kasih banyak diberi kesempatan mengikuti Diklat pembelajaran daring ini, melihat dari sekian banyak yang mendaftar lebih dari 500, karena bagi saya Diklat ini bukan hanya sekedar ilmu tapi pembelajaran yang sangat berharga dan juga tantangan untuk belajar lagi demi mencerdaskan anak bangsa. Walaupun negara dalam keadaan terpuruk dan bersedih, tapi kami masih bisa melaksanakan tugas kami walaupun dari rumah, dan kami juga tanpa dipungut biaya sepeserpun, gratis.

Pesan saya mudah-mudahan dengan diadakannya diklat ini membawa hikmah dan barokah *Amin* YRA.



Indra Yanuwati
Guru SMAN 1 Tempeh



Program Selaras yang digagas PPPPTK Seni dan Budaya DIY, melalui Pendidikan dan Pelatihan menggunakan media *online* dalam pembelajaran sangat tepat dan bisa menjembatani kendala guru dalam pembelajaran daring di tengah-tengah wabah Covid-19 ini. Saya selaku peserta sangat tertolong dengan program ini, program yang diikuti sangat membatu kami. simpel mudah penyelenggara dan Trima kasih kepada narasumber yang tlaten membimbing kami. Ayo para guru Indonesia untuk bergabung dengan PPPPTK Seni dan Budaya DIY dengan SELARAS yang tidak mungkin jadi mungkin.

Suratna, M.Pd
Guru SDN Baran I Rongkop

Kesan saya adalah: pertama, saya sangat bersyukur bisa ikut kegiatan ini, dapat menambah wawasan saya seputar teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Sebelumnya memang saya sudah memiliki sedikit pengetahuan tentang materi Diklat Selaras ini tapi semakin bertambah dan semakin berkembang dalam hal penerapannya maupun aneka aplikasinya yang bisa digunakan.

Kedua, saya bangga sekali mendapat arahan dari narasumber yang sangat kompeten dan berpengalaman, terutama kepada Bapak Suharjito yang secara pribadi mau mengghubungi saya via telepon dan WA VC berdiskusi tentang *webex* dan *zoom meeting*. Dengan kesederhanaan beliau dan keramahannya membuat saya begitu serasa dekat.

Terima kasih sekali lagi buat PPPPTK Seni dan Budaya yang selalu menerima saya sebagai peserta dalam berbagai Diklat. Semoga ke depannya PPPPTK Seni dan Budaya lebih banyak kegiatan lagi dan mengundang lebih banyak guru untuk ikut terlibat dalam setiap kegiatan guna meningkatkan kompetensi guru dalam menghadapi kemajuan tenologi yang semakin masif perkembangannya dan sebagai muaranya terciptalah peserta didik berkualitas sebagai generasi penerus bangsa yang dapat dibanggakan. Semoga…



Benget P. Nainggolan, S. Pd.
Guru Seni budaya SMP Negeri 24 Kab. Tebo

Pertama kali mengikuti Diklat online ternyata lebih semangat mungkin karena terkesan serius tapi santai beda dengan Diklat formal yang diselenggarakan secara formal dan terlepas dari sedikit kekurangan di masalah jaringan, selebihnya sangat luar biasa ditambah dengan panitia penyelengara dan fasilitator yang kompeten dan profesional.



Pesan saya, kegiatan seperti ini khususnya berbasis Teknologi Informatika dan design grafis harus terus berkelanjutan karena memang seorang guru tanpa penguasaan teknologi informatika semakin lama akan tergerus jaman.

Yudiana, S.Pd
Guru SMP Negeri 4 Kota Cirebon

Alhamdulillah dengan mengikuti SELARAS saya merasa banyak tambah ilmu terkait IT untuk instal *cisco webex,* membuat akun *webex,* membuat *link room* pembelajaran daring, *google form, upload youtube*, dll. Padahal sebelumnya belum pernah mengikuti Diklat terkait IT, karena selaku Kepala Sekolah saya hanya menugasi guru-guru untuk megikuti Diklat IT yang menjadi program Dinas Dikpora Kabupaten Gunungkidul.



Terima kasih kepada semuanya. Semoga program Diklat yang diselenggarakan PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta semakin banyak peminatnya dan betul-betul bermanfaat untuk kemajuan bidang pendidikan di negeri kita.

Efa Mardidatun S.Pd
Kepala Sekolah SDN Pampang II

Kesan saya selama mengikuti Diklat Selaras adalah sangat seru dengan berbagai tantangan teknis dan kendala koneksi internet yang kurang stabil. Sebagai guru Taman Kanak-kanak sebenarnya kurang berpengalaman dalam hal pembelajaran *online.* Karena itu saya sangat bekerja keras mempelajari banyak hal sekaligus dalam waktu 11 hari pelatihan daring ini. Namun karena hal yang dipelajari dalam Diklat ini memang sesuai dengan minat saya serta dukungan para mentor/fasilitator yang hebat dan selalu siap menanggapi pertanyaan dan kesulitan yang saya hadapi, maka akhirnya saya berhasil membuat *video youtube* saya yang pertama.

Saya sangat terharu akan hal tersebut dan berharap semoga video pembelajaran saya dapat bermanfaat. Saya berterima kasih kepada PPPPTK Seni dan Budaya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengikuti Diklat SELARAS ini. Semoga saya di lain waktu dapat berkesempatan mengikuti Diklat-diklat serupa untuk menjadi guru yang siap menyongsong era pendidikan digital 4.0.



Ivonne, S.Pd



Kepala PPPPPTK Seni dan Budara Dr. Drs. Sarjilah, M.Pd menyerahkan bantuan secara simbolis kepada warga sekitar berdampak Covid-19

Foto: Janu Riyanto

DI MASA VIRUS CORONA

PPPPTK Seni dan Budaya Tetap Bergerak dan Berbagi

PANDEMI virus corona telah mengubah pola hidup masyarakat secara masif. Begitu pula aktivitas perkantoran yang harus menerapkan sitem Bekerja di Rumah (BDR) sesuai instruksi pemerintah untuk mencegah penularan Covid-19. Menyikapi hal ini, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya Yogyakarta tetap bergerak dengan menyelenggarakan sejumlah kegiatan sesuai tugas pokok dan fungsinya dengan mengacu pada protokol kesehatan.

PPPPTK Seni dan Budaya tetap menyelenggarakan Diklat untuk meningkatkan kompetensi Pendidikk dan Tenaga Kependidikan (PTK), namun diselenggarakan secara online atau dalam jaringan (Daring).

Diklat peningkatan kompetensi PTK yang dilaksanakan secara daring itu di antaranya, Diklat Selaras (Semua Belajar Cerdas), Diklat Perancangan Pembelajaran dengan *Google Classroom,* Diklat Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Seni Budaya dan Webinar (seminar *online)* tentang *Art Integration*.

"Kondisi saat ini menuntut kita semua harus berpikir kreatif, Covid-19 membuat kita harus bekerja, belajar dan beribadah dari rumah. Namun dalam kondisi ini kita harus tetap produktif, dalam hal program peningkatan kompetensi yang bersifat paket dari pusat (given) belum bisa dilaksanakan karena kondisi dan situasi wabah Covid-19. Namun tugas dan fungsi meningkatkan kompetensi guru harus tetap dijalankan," ungkap Kepala Bidang (Kabid) Program dan Informasi PPPPTK Seni dan Budaya Sigit Purnomo, S.Pd., M.Pd kepada Artista.

Untuk itu, lanjut Sigit, saat ini kita rancang model-model pelatihan yang sesuai dengan keadaan. Model pelatihan online/daring adalah model yang paling memungkinkan. Sudah ada beberapa kegiatan pelatihan guru yang sudah, sedang dan akan dilaksanakan yang bisa menjangkau guru-guru di seluruh wilayah

PANDEMI virus corona telah mengubah pola hidup masyarakat secara masif. Begitu pula aktivitas perkantoran yang harus menerapkan sitem Bekerja di Rumah (BDR) sesuai instruksi pemerintah untuk mencegah penularan Covid-19. Menyikapi hal ini, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya Yogyakarta tetap bergerak dengan menyelenggarakan sejumlah kegiatan sesuai tugas pokok dan fungsinya dengan mengacu pada protokol kesehatan.

PPPPTK Seni dan Budaya tetap menyelenggarakan Diklat untuk meningkatkan kompetensi Pendidikk dan Tenaga Kependidikan (PTK), namun diselenggarakan secara online atau dalam jaringan (Daring).

Diklat peningkatan kompetensi PTK yang dilaksanakan secara daring itu di antaranya, Diklat Selaras (Semua Belajar Cerdas), Diklat Perancangan Pembelajaran dengan *Google Classroom,* Diklat Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Seni Budaya dan Webinar (seminar *online)* tentang *Art Integration*.

"Kondisi saat ini menuntut kita semua harus berpikir kreatif, Covid-19 membuat kita harus bekerja, belajar dan beribadah dari rumah. Namun dalam kondisi ini kita harus tetap produktif, dalam hal program peningkatan kompetensi yang bersifat paket dari pusat (given) belum bisa dilaksanakan karena kondisi dan situasi wabah Covid-19. Namun tugas dan fungsi meningkatkan kompetensi guru harus tetap dijalankan," ungkap Kepala Bidang (Kabid) Program dan Informasi PPPPTK Seni dan Budaya Sigit Purnomo, S.Pd., M.Pd kepada Artista.

Untuk itu, lanjut Sigit, saat ini kita rancang model-model pelatihan yang sesuai dengan keadaan. Model pelatihan online/daring adalah model yang paling memungkinkan. Sudah ada beberapa kegiatan pelatihan guru yang sudah, sedang dan akan dilaksanakan yang bisa menjangkau guru-guru di seluruh wilayah Indonesia. Justru program ini sangat efisien dalam hal biaya, namun sangat bermanfaat bagi guru.

PPPPTK Seni dan Budaya juga tetap menyelenggarakan peringatan Hari Pendidikan Nasional (Hardiknas) 2020 dengan menggelar berbagai kegiatan. Dimulai dengan pembinaan pegawai secara daring, diikuti oleh seluruh karyawan, dilanjutkan Talkshow tentang Pendidikan Karakter melalui pendidikan seni budaya di Radio Vedac FM dan Webinar tentang Prospek dan Tantangan SMK Bidang Seni dan Indistri Kreatif di Era Revolusi Industri 4.0.

Masih dalam dalam rangka memperingati Hardiknas 2020, PPPPTK Seni dan Budaya bergabung bersama Unit Pelaksanan Tugas (UPT) Kemendikbud se-DIY menyelenggarakan Pekan Pendidikan Jogja ke-3. Sejumlah kegiatan dilaksanakan dalam event yang secara rutin

Dialog interaktif soal virus corona di Radio Vedac FM dengan nara sumber Kepala, Kabag Umum serta para Kabid PPPTK Seni dan Budaya



DR. IR. M. BAKRUN, MM:

Kurikulum SMK Harus Sesuai dengan Kebutuhan Industri



Kepala PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Sarjilah, M.Pd bersama Kabid Program dan Informasi Sigit Purnomo, M.Pd saat menyampaikan laporan penyelenggaraan Webinar

Foto: Herlin Oktyana

PERENCANAAN kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus disesuaikan dengan kebutuhan industri. Sekolah harus mampu mengembangkan kurikulum ini sesuai partner kerjanya atau mitra industrinya. Sistem pembeleajaran dan penilaiannya juga harus disesuaikan. Sistem penilain harus berbasis portofolio.

"Pusat tidak akan memberikan contoh yang secara detail untuk kurikulum ini, tapi sekolah yang harus mengembakan sesuai partner kerjanya. atau mitra industrinya," ungkap Direktur SMK, Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI Dr. Ir. M. Bakrun, M.M saat menjadi pembicara dalam Webinar bertema Membedah Prospek dan Tantangan SMK Bidang Seni dan Industri Kreatif di Era Rovolusi Industi 4.0.

Seminar *online* itu diselenggarakan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya Yogyakarta pada 12 Mei 2020 sebagai rangkaian peringatan Hari Pendidikan Nasional (Hardiknas) 2020.

Webinar itu juga menghadirkan nara sumber Pemerhati SMK, Mantan Widyaiswara P4TK Seni dan Budaya Bidang Seni Rupa/Patung Dr. Toto Sugiarto Arifin, M.Hum yang membawakan materi Penguatan SMK Bidang Keahilan Seni dan Industri Kreatif di Era Rovolusi Industri 4.0. Sedang moderator dibawakan Kepala Bidang (Kabid) Fasilitasi Peningkatan Kompetensi (FPK) PPPTK Seni dan Budaya Drs. Rahayu Windarto, M.M.

Webinar dirangkai dengan penutupan Pekan Pendidikan Jogja ke-3 dalam rangka Hardiknas 2020 yang diselenggarakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kemendikbuf yang ada di DIY. Pentupan diawali dengan Laporan Hasil Pelaksanaan Pekan Pendidikan Jogja ke-3 oleh Koordinator UPT Kemdikbud DIY, Dr. Sarjilah, M.Pd. Kemudia diakhiri dengan pengarahan Sekretaris Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Dr. M. Qudrat Wisnu Aji, S.E, M.Ed.

Webinar diikuti Kepala SMK Bidang Seni Industri Kreatif seluruh Indonesia sebanyak 334 orang dan widyaiswara serta Pengembang Teknologi

Pembelajaran (PTP) PPPPTK Seni dan Budaya, para kepala UPT Kemendikbud di DIY, para kepala Dinas Pendidikan dan Olahraga (Dikpora) kabupaten/kota di DIY maupun undangan lainnya.

Lebih lanjut Bakrun menyatakan, kurikulum akan kembangkan dan ke depannya bagimana pembelajaran itu bisa dilakukan dimana saja. Menurutnya ada empat pembelajaran kompetensi di SMK, yakni di kelas, pembelajaran industri dengan praktik, pembelajaran sistem blok dan pembelajaran pendidikan sistem ganda.

"Bagaimana dengan pembelajaran seni, itu banyak pertanyaan. Misalnya seni tari, bisa jadi dua hari pembelajaran di sekolah, tiga hari di masyarakat yang di situ banyak kegiatan seninya. Proses pembelajaran dan penilaiannya pasti harus disesuaikan," ungkapnya.

Menurutnya, tiap jenis pembelajaran memiliki 3 dimensi proses pembelajaran, yakni perencanaan kurikulum sesuai kebutuhan industri, pelaksanaan di sekolah dan industri dan penilaian.

Pada kesempatan itu, Bakrun menyampaikan arahan Presiden Joko Widodo untuk percepatan pembangunan SDM Unggul 2020-2024, yakni memperbaiki piramida kualifikasi tenaga kerja agar menjadi tenaga kerja yang terlatih, terampil agar terserap semuanya ke dalam industri-industri. Pendidikan Kejuruan,SMK di daerah-aaerah, dihubungkan dengan industri-industri agar lulusannya sesuai dengan kebutuhan, dan siap untuk hal-hal yang baru.

"Ke depannya, lulusan kita harus lulusan yang mudah untuk beradaptasi. Seperti kondisi sekarang ini akibat pandemi virus korona, dimana banyak perusahaan tutup dan banyak karyawan atau pekerja yang di-PHK. Dalam kondisi seperti ini yang bisa bertahan adalah mereka yang kreatif yang bisa beradaptasi dengan kondisi, tidak terpaku pada satu ketrampilan," tegasnya.

Bakrun juga memaparkan pentingnya pengembagan SMK Bidang Seni dan Industri Kreatif. Sektor Seni dan industri kreatif di Indonesia haruslah dikembangkan secara serius dengan tujuan mempersiapkan generasi muda Indonesia agar mereka mampu menjadi *creativepreneur* atau pebisnis/pengusaha yang berbasis kreativitas.

Adanya transformasi media publikasi, pertunjukan atau pementesan Seni dan Industri Kreatif melalui platform digital (*live streaming youtube, instagram* dll) maka ekosistem pendidikan di SMK harus mampu beradaptasi dan memaksimal peluang. "Konser tidak selalu dengan ruangan besar, tapi bisa dengan cara *live streaming.* Jadi tidak sekedar melakukan kegiatan, tapi harus mengemas pertujukkan dengan baik," ulasnya.

Semakin terbuka peluang untuk siswa atau alumni SMK bidang seni dan industri untuk mandiri berkarya dan mendapatkan penghasilan dengan memanfaatkan kompetensi yang diperoleh di SMK dengan memasarkan layanan atau jasa kreatif melalui *marketplace online* seperti Fiverr, Envanto Studio, dan lain-lain.



Dr. Ir. M. Bakrun, MM

"Kontribusi pertumbuhan ekonomi yang didapatkan dari industri kreatif cukup tinggi bahkan di atas pertumbuhan ekonomi nasional, namun SDM/pelakunya belum banyak, SMK Diharapkan menginspirasi banyak orang untuk bisa partisipasi di bidang Seni dan industri kreatif." paparnya.

Adapun program SMK meliputi beberapa hal, yakni mendorong SMK bermitra dengan industri, pembangunan dan revitalisasi SMK menuju *Center of Excellence* sesuai fokus revitalisasi vokasi, pembinaan manajemen sekolah dan akreditasi oleh industri dan bantuan peralatan sesuai standar industri.

Selain itu juga pembinaan SMK dalam kreatifitas produk dan jasa serta menciptakan sekolah aman, fasilitasi kepada pemerintah provinsi dalam menyelenggarakan SMK dan Pengembangan karakter budaya kerja siswa dan bantuan Kartu Indonesia Pintar bagi siswa SMK.

Pada akhir paprannya Bakrun menegaskan, sekarang tidak boleh lepas dari pemanfaatan *Information Communication Technologi* (ICT). Pemanfaatan ICT di SMK sebagai transformasi kapabilitas yang punya kemampuan fleksibilitas (kemampuan beradaptasi), kecepatan (proses yang nyata dan selalu *update),* meliputi berbagai ilmu pengetahuan, kreativitas (kolaborasi yang terbuka akan ide dan gagasan baru) serta ruang lingkup tidak terbatas. ■ **(Janu)**

DIRJEN GTK IWAN SYAHRIL

Ingin Pendidikan Profesi Guru Miliki Kualitas Terbaik



Dr. Iwan Syahril, S.Ip., M.A., Ed.M., Ph.D.

Dr. Iwan Syahril, S.Ip., M.A., Ed.M., Ph.D. resmi menjabat Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Dirjen GTK) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) setelah dilantik Mendikbud Nadiem Anwar Makarim pada 8 Mei 2020 di Jakarta. Iwan pun ingin pendidikan profesi guru memiliki kualitas terbaik sesuai *gold standard* dalam level internasional.

"Sesuai dengan amanat Bapak Presiden Joko Widodo yang diterjemahkan oleh Mas Menteri Nadiem Makarim dengan visi Merdeka Belajar, kita harus melakukan inovasi-inovasi. Tujuan utama semua unit di Kemendikbud termasuk di GTK adalah kualitas belajar murid yang lebih baik," ungkap Iwan kepada *Artista.*

Menurutnya, dalam beberapa dekade terakhir perkembangan kualitas belajar murid di tanah air kurang menggembirakan. Padahal banyak sekali program yang telah dilakukan seperti sertifikasi guru yang telah menghabiskan ratusan triliun rupiah.

"Untuk itu kita perlu strategi baru. Fokusnya ada dua. Pertama, transformasi program pendidikan profesi guru Pra Jabatan. Kita harus memastikan pendidikan profesi guru memiliki kualitas terbaik sesuai gold standard dalam level internasional. Kedua, transformasi program pendidikan kepemimpinan sekolah," jelasnya.

Pemimpin sekolah, lanjutnya, diarahkan menjadi *leaders of learning*. Mereka memahami dan bisa mempraktikkan pembelajaran berorientasi pada murid. Selanjutnya, pemimpin sekolah menjadi mentor atau *coach* guru-guru lainnya untuk mengembangkan kemampuan mengajar mereka.

Menyinggung tentang pandemi Covid-19



Foto-foto: Janu Riyanto

Dr. Iwan Syahril, S.Ip., M.A., Ed.M., Ph.D. melihat karya guru saat berkunjung ke PPPPTK Seni dan Budaya

yang tengah melanda dunia, termasuk di tanah air, Iwan menyebutnya sebagai situasi emergensi. Pilihannya, belajar dalam kondisi darurat atau tidak ada belajar sama sekali. Belajar dari rumah tidaklah ideal. Karena konteks di Indonesia sangat beragam, strategi Kemendikbud termasuk di GTK adalah memberikan opsi-opsi kepada para guru dan kepala sekolah. Misalnya, untuk daerah yang memiliki akses terhadap internet, sekolah dan murid bisa menggunakan teknologi pembelajaran,

"Kemendikbud bekerja sama dengan platform teknologi dan perusahaan telekomunikasi memberikan opsi pembelajaran melalui sejumlah platform teknologi. Untuk daerah yang tidak memiliki akses internet, Kemendikbud telah bekerjasama dengan TVRI dalam memberikan pembelajaran dengan fokus pada kemampuan literasi, numerasi serta berpikir kritis termasuk dengan menggunakan *edutainment,"* paparnya.

Ditambahkannya, Kemendikbud juga memiliki laman portal Guru Berbagi, dimana guru-guru bisa berbagi RPP, artikel dan kegiatan-kegiatan yang dapat menjadi inspirasi ide-ide pembelajaran selama Covid-19.

"Kemendikbud juga mengapresiasi inisiatif-inisiatif guru-guru yang melakukan berbagai inovasi supaya pembelajaran tetap terjadi. Misalnya, ada guru-guru yang berkeliling dan mengunjungi murid-muridnya supaya tetap terjadi pembelajaran. Inilah esensi Merdeka Belajar. Guru-guru berinovasi, mengambil inisiatif, tidak menunggu instruksi dan aba-aba, dan saling membantu satu sama lainnya," imbuhnya.

Iwan pun mengajak kepada guru-guru di seluruh tanah air untuk terus berinovasi dan berkolaborasi tanpa menunggu instruksi dan

aba-aba. “Jangan takut bereksperimentasi untuk pembelajaran murid,” tandasnya.

Dimintai tanggapan tentang kepercayaan yang diberikan kepadanya sebagai Dirjen GTK, Iwan menyatakan sungguh sebuah kehormatan baginya, dipercaya mengemban amanah yang luar biasa besar dan berat. “Guru dan Tenaga Kependidikan adalah kunci utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan kita. Jika semua pemangku kepentingan kita bergerak dan berjuang bersama-sama kita dapat mencapai semua target untuk meningkatkan kualitas belajar murid-murid Indonesia,” pungkasnya.

Iwan Syahril dilantik bersama tujuh Pimpinan Tinggi Madya lainnya di lingkungan Kemendikbud. Bersamaan dengan itu Mendikbud juga melantik Rektor Universitas Singaperbangsa Karawang serta 17 anggota Lembaga Sensor Film (LSF). Pelantikan dilaksanakan melalui telekonferensi dengan memerhatikan protokol kesehatan yang ditetapkan pemerintah di masa pandemi Coronavirus Disease (Covid-19).

Guru sudah menjadi bagian hidup Iwan Syahril sejak lahir. Mengingat ia dilahirkan dari keluarga guru dari Kota Padang, Sumatera Barat. Ayahnya, yakni Syahril Kasim adalah seorang guru bahaya Inggris di Kota Padang. Iwan merupakan putra sulung pasangan Syahril Kasim dan Syafrida.

Iwan mengenyam pendidikan di Padang hingga SMA. Kemudian melanjutkan kuliah S-1 di Universitas Padjadjaran (Unpad) Bandung Fakultan Hubungan Internasional pada tahun 1998. Sempat mengambil program pascasarjana Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Pendidikan Indonesia, Iwan kemudian melanjutkan studi program master di *Teachers College*, Columbia University di New York City dan mendapatkan dua gelar, yaitu *Master of Arts* di bidang Pendidikan Menengah (*Secondary Education, ESL/ Literacy*) dan *Master of Education* di bidang Kurikulum dan Pengajaran (*Curriculum and Teaching*).

Pria kelahiran 26 Oktober 1976 itu mendapatkan gelar *Doctor of Philosophy* (Ph.D) dari Michigan State University dari dua program doktoral, Kebijakan Pendidikan



Dr. Iwan Syahril, S.Ip., M.A., Ed.M., Ph.D. melihat karya guru saat berkunjung ke PPPPTK Seni dan Budaya

BIODATA

Nama : **Dr. Iwan Syahril, Ph.D.**
Alamat Kantor : Komplek Kemendikbud Jl. Jend. Sudirman, Senayan-Jakarta
Jabatan : Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

PENDIDIKAN

S3 : 1. Kebijakan Pendidikan, Michigan State University
2. Kurikulum, Pengajaran, dan Pendidikan Guru, Michigan State University
S2 : 1. Kurikulum dan Pengajaran, Columbia University
2. Pendidikan Menengah (ESL/Literacy), Columbia University
3. Program Pasca Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pendidikan Indonesia
S1 : 1. Hubungan Internasional, Universitas Padjadjaran

PENGALAMAN

2020 : Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
2019 -- 2020 : Staf Khusus Bidang Pembelajaran
2019 -- 2019 : Dekan Fakultas Pendidikan, Universitas Sampoerna, Jakarta
2019 -- 2019 : Direktur, Kantor Penelitian Kelembagaan dan Penjaminan Mutu, Universitas Sampoerna
2019 -- 2019 : Tim Ahli Badan Akreditasi Nasional Sekolah Madrasah (BAN-SM), Kemendikbud
2017 -- 2019 : Tim Kualitas Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemendikbud

Sumber: kemdikbud.go.id dan langgam.id

(*Education Policy)* dan Pendidikan Guru (*Teacher Education*).

Iwan merupakan pendiri Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan (PSPK) yang pernah pernah mendapat pelatihan tentang *Multiple Intelligences* dan *Cooperative Learning* dari Kagan Academy, Florida, Amerika Serikat. Selain itu Iwan adalah alumnus dari *Best Practice Institute* 2005, *East-West Center*, Honolulu, Amerika Serikat.

Iwan menjadi anggota tim yang merancang pelatihan guru kompetensi sosial dan kepribadian untuk Dinas Pendidikan DKI Jakarta pada 2017. Iwan juga anggota tim ahli di Badan Akreditasi Nasional Sekolah dan Madrasah (BAN-SM) pada 2019.

Iwan pernah menjadi konsultan *United Nations Development Programme* (UNDP), Jakarta, merancang kurikulum SDGs Leadership Academy dan menjadi anggota Dewan Penasehat Teknis, Tanoto Foundation, Jakarta. Sebelum dilantik menjadi Dirjen GTK, mantan Dekan Fakultas Pendidikan, Universitas Sampoerna, Jakarta ini menjabat Staf Khusus Mendikbud Bidang Pembelajaran. ■ **(Janu)**

Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan 4.0 dan Tantangan Guru

Oleh: **Dani Widinugroho, SST, M.T.**



PERKEMBANGAN teknologi dan industri saat ini sudah tidak terbendung lagi. Era Revolusi Industri 4.0 sudah nyata di depan mata, bahkan mulai terlihat dampak yang nyata dalam semua lini kehidupan. Disrupsi dalam tatanan kehidupan sudah terjadi, bahkan akan terus berkembang dengan masif sesuai dengan gelombang Revolusi Industri 4.0. Pesatnya perkembangan teknolologi ini berimbas pada sistem pembelajaran yang menjadi tantangan berat bagi guru.

Mengapa Revolusi Industri 4.0 dapat dikatakan sebagai sebuah revolusi? Karena perubahan yang diakibatkannya memberi efek besar, global, dan masif pada ekosistem dunia dan tatanan kehidupan manusia. Revolusi Industri 4.0 merupakan industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber.* Era ini merupakan era yang menciptakan banyak inovasi baru, di antaranya *internet of things* (IoT), *cloud computing*, big D\data, percetakan 3D, *artifical intelligence* (AI), kendaraan tanpa pengemudi, rekayasa genetika, robot, dan mesin pintar (Maria, Shahbodin, Pee, 2016). Dalam beberapa bidang pekerjaan, peran tenaga manusia mulai tidak dibutuhkan karena pengaplikasian pekerjaan tersebut sudah dilakukan oleh mesin. Di mana hal tersebut merupakan hal penting yang dibutuhkan oleh para pelaku industri untuk efisiensi waktu, tenaga kerja, dan biaya.

Salah satu hal terbesar di dalam Revolusi Industri 4.0 adalah *internet of things* (IoT). Kemampuan dari IoT adalah mempermudah proses komunikasi antara mesin, perangkat, sensor, dan manusia melalui akses internet. Sebagai contoh, di era Revolusi Industri 3.0 mentransfer uang harus melalui ATM atau *teller* bank, tetapi saat ini transfer uang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja selama terhubung dengan jaringan internet. Cukup dengan aplikasi yang ada di dalam gawai dan koneksi internet aktivitas keuangan dapat dikontrol di mana pun dan kapan pun.

Dalam dunia pendidikan, era Revolusi Industri 4.0 tentunya mempunyai dampak yang cukup besar. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran, penyelesaian berbagai tugas, dan peningkatan kompetensi guru tidak bisa lepas dari arus perkembangan informasi dan teknologi. Tantangan yang dihadapi pendidikan nasional tentunya tidak mudah untuk ke depannya. Teknologi, dalam hal ini internet, bukan lagi hanya sebagai alat bantu, tetapi mulai bergeser perannya. Internet makin seperti 'guru', bahkan 'mahaguru', karena pertanyaan apa pun yang diajukan pasti di sana ada jawabannya. Guru bukan lagi satu-satunya sumber ilmu bagi peserta didik. Di masa mendatang, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin tertantang karena dituntut memiliki kreativitas yang sangat tinggi.

Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang dipengaruhi oleh Revolusi Industri 4.0, di mana pendidikan lebih memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*) dalam proses pembelajaran. Deklarasi Pendidikan 4.0 (*Education 4.0 Framework*) baru saja dilakukan oleh UNESCO pada 2019 yang lalu. Proses pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, serta tidak harus di ruang kelas dan pada saat jam belajar berlangsung. Suatu pekerjaan rumah yang tidak mudah bagi dunia pendidikan nasional. Perubahan yang terjadi berupa cara belajar, pola pikir, dan cara bertindak peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif di berbagai bidang adalah tantangan yang akan dihadapi pendidikan nasional di masa yang akan

datang.

Menurut Jack Ma (2018), 30 tahun mendatang dunia pendidikan akan mengalami kesulitan besar bila tidak segera mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar. Peserta didik tidak mampu berkompetisi dengan mesin bila pendidikan dan pembelajaran masih bertumpu pada pengetahuan dan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan.

Pada Hari Guru 2019 yang lalu, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim menyampaikan tugas guru membentuk masa depan bangsa. Tugas yang sebenarnya tidak ringan di tengah berbagai tantangan yang sudah dibahas di bagian atas tulisan ini. Perubahan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu keniscayaan. Guru dituntut untuk mengubah cara pandang pendidikan, baik metode pembelajaran maupun konsep pendidikan, sesuai dengan tuntutan era Revolusi Industri 4.0.

Digitalisasi pendidikan membawa perubahan besar. Kini ruang kelas bukan satu-satunya tempat belajar. Dunia virtual pun bisa menjadi sekolah. Terkait dengan itu pula, kini di tengah Revolusi Industri 4.0 sejumlah profesi tergantikan oleh kecerdasan buatan (*artificial intelligence)*. Guru harus siap menerima perubahan dan mengubah *mind-set* tentang pembelajaran. Karena perubahan yang cepat itu guru harus berperan bukan hanya mengajar melainkan juga mengelola siswa. Guru perlu lebih fleksibel, kreatif, menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Demikian juga peran guru berubah dari sebagai penyampai pengetahuan kepada peserta didik, menjadi fasilitator, motivator, inspirator, mentor, serta pengembang imajinasi, inovasi, kreativitas, nilai-nilai karakter, serta *teamwork,* dan empati sosial karena jika tidak maka peran guru dapat digantikan oleh teknologi.

Dalam artikel yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Guru Menuju Era Revolusi Industri 4.0" yang dimuat dalam Jurnal Info Singkat (puslit.dpr.go.id), Dinar mengemukakan bahwa upaya untuk mencapai kompetensi guru di era Revolusi Industri 4.0 bisa dilakukan dengan 5 cara, yaitu (1) sistem rekrutmen guru dilakukan dengan pola yang selektif dan berstandar sesuai kebutuhan perkembangan teknologi, (2) pola peningkatan kompetensi guru yang bersifat *bottom-up* agar setiap permasalahan dan kendala yang dihadapi guru di daerah dapat diakomodasi untuk kemudian dikaji bersama, (3) peningkatan profesi guru secara berkelanjutan melalui program PKB, (4) l*esson study* untuk meningkatkan kompetensi guru, dan (5) *e-literacy.*

Khusus poin 3, 4, dan 5 inilah peran Teknologi Pembelajaran (TP) menjadi penting, karena menjadi mediator antara guru dan peserta didik. Guru tidak bisa lagi belajar dan mengajar dengan cara lama tanpa menggunakan media pembelajaran yang 'menarik'. Karena media pembelajaran yang 'menarik' bagi guru dan/atau peserta didik di era pendidikan 4.0 sudah sering ditemui mereka dalam gawai yang setiap hari menjadi teman hidupnya.

Sejalan dengan sejarah dan perkembangan zaman, TP mengalami beberapa kali perubahan, baik dari definisi maupun peruntukannya. Menurut Bambang Warsita (2013), pertumbuhan dan perkembangan TP berasal dari praktik pendidikan dan gerakan komunikasi audio dan visual. Semula TP dipandang sebagai teknologi peralatan yang dipakai sebagai media untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. TP dianggap gabungan dari tiga aliran yang saling membutuhkan: media pendidikan, psikologi pembelajaran, dan pendekatan sistem untuk pendidikan (Seells, 1979). Definisi TP sendiri terus berkembang mulai dari definisi menurut *Association for Educational Communications Technology* (AECT, 1963), sampai terakhir definisi menurut AECT (2004). Menurut Bambang Waskita (2013), definisi-definisi di atas dapat disimpulkan sebagai berikut.

1) Teknologi pembelajaran adalah suatu disiplin ilmu atau bidang garapan.
2) Istilah teknologi pembelajaran dipakai bergantian dengan istilah teknologi pendidikan.
3) Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah:
   a) untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi pembelajaran; dan
   b) untuk meningkatkan kinerja.
4) Menggunakan pendekatan sistemik (holistik atau menyeluruh).
5) Kawasan teknologi pembelajaran dapat meliputi kegiatan yang berkaitan dengan analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, implementasi, dan evaluasi (baik proses maupun sumber belajar).
6) Teknologi pembelajaran tidak hanya bergerak di dunia akademis, tetapi juga dalam semua aktivitas manusia (misalnya perusahaan, keluarga, organisasi masyarakat, dll.) sejauh berkaitan dengan upaya memecahkan masalah belajar dan peningkatan kinerja.
7) Teknologi diartikan secara luas, bukan hanya teknologi fisik atau yang berkaitan dengan Teknologi Informasi Komputer (TIK) saja, melainkan juga teknologi yang dipahami sebagai suatu cara yang dipakai untuk menerapkan suatu tujuan tertentu.

Pada acara *Virtual Coordinator* (VC) PTP *online* yang diadakan pada Rabu, 12 Februari 2020 bekerja sama dengan Pusat Data dan Informasi (Pusdatin) Kemdikbud yang mengusung tema Impelementasi Education 4.0 Framework, Kepala Pusdatin saat itu, Gogot Suharwoto menyampaikan enam potensi Revolusi Industri 4.0 yang dapat segera diadopsi untuk mendapatkan penanganan serius guna menunjang Pendidikan 4.0. Enam potensi tersebut antara lain sebagai berikut.

1) *Cloud computing*, bagaimana *cloud computing* memberi kemudahan menambah akses pembelajaran dan pengguna layanan digital (UNBK, e-Rapor, DAPODIK, dan lain-lain).
2) Kecerdasan buatan, menjadi kunci layanan pembelajaran berbasis personalisasi (*personalized learning*).
3) *Internet of things* (IoT), mendukung pembelajaran yang kolaboratif dan kreatif di kelas; IoT mendorong proses belajar yang lebih efektif dan interaktif.
4) 5G, pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) akan semakin mudah dilakukan dan diakses di luar kelas atau pun di dalam kelas.
5) Digitalisasi, mendorong tumbuhnya aplikasi dan konten pembelajaran berbasis digital, seperti Rumah Belajar yang sudah lama dikembangkan oleh Pusdatin.
6) Big data, mendukung integrasi layanan pendidikan bagi guru dan siswa di sekolah (DAPODIK).

Untuk mengaplikasikan *Education 4.0 Framework* yang sudah dideklarasikan oleh UNESCO tersebut, sistem pendidikan nasional memang membutuhkan usaha yang keras. Diperlukan usaha yang besar dari berbagai pihak terutama semua stakeholder pendidikan nasional, terutama Kemdikbud sebagai lembaga pengatur kebijakan pendidikan nasional. Elemen pendidikan harus dipersiapkan sedemikian rupa, tersistem, terpadu, dan masif untuk bisa berubah. Elemen-elemen itu antara lain kompetensi pendidik, kurikulum dan metode pembelajaran,

serta kompetensi siswa. Diperlukan kerja sama yang baik antara pemerintah pusat dan daerah, baik itu provinsi dan kabupaten/kota agar tiga elemen tersebut dapat berubah sesuai tuntutan perkembangan zaman karena menurut presentasi yang disampaikan Kapusdatin Kemdikbud, masih ada *gap* yang harus segera diatasi. Di antaranya sebagai berikut.

1) *Gap* konten, kesenjangan kebutuhan konten pembelajaran dan media bahan ajar guru.
2) *Gap* kompetensi, kesenjangan kompetensi TIK guru dimana baru 40% yang siap memanfaatkan teknologi.
3) *Gap* teknologi, kesenjangan generasi antara siswa, guru, dan orang tua.
4) *Gap* geografis, kesenjangan kondisi geografis sehingga akses sumber belajar antarwilayah belum merata.

Dari analisis beberapa gap di atas, kawasan TP yang meliputi analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, implementasi, dan evaluasi dapat masuk serta muncul sebagai sebuah hasil kajian sampai dengan media pembelajaran untuk menjembatani kesenjangan yang terjadi. *Gap* konten dapat lebih dianalisis lagi hingga menemukan kebutuhan konten pembelajaran apa saja yang benar-benar bisa mengisi kesenjangan tersebut. Tentunya disesuaikan dengan faktor jenjang, mata pelajaran (mapel), dan lain-lain.

Gap kompetensi bisa dianalisis dengan kuesioner atau wawancara langsung dengan guru yang memang memerlukan peningkatan kompetensi teknologi yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga bimbingan teknologi yang diberikan benar-benar tepat sasaran. *Gap* teknologi terjadi karena adanya kesenjangan peserta didik dengan guru atau orang tua. Guru dan orang tua biasanya tertatih-tatih mengikuti perkembangan teknologi dibandingkan dengan peserta didik atau anak-anaknya. Kesenjangan ini bisa diatasi dengan melakukan *treatment* yang sama dengan *gap* kompetensi. *Gap* geografis merupakan kendala teknis yang biasanya terkait dengan daerah 3T (tertinggal, terdepan, terluar). Kesenjangan ini memang butuh perhatian khusus, kira-kira TP apa yang memang bisa diterima dan dipergunakan di daerah-daerah tersebut. Muatan lokal perlu diperhatikan karena TP tidak harus selalu berkaitan dengan fisik teknologi.

Merujuk *Education 4.0 Framework* hasil dari *The World Economic Forum*, model pembelajaran mengalami perubahan yang semula bersifat personal menjadi model pembelajaran yang menciptakan ekosistem pembelajaran baru yang serba mandiri. Adapun model pembelajaran yang sesuai dengan Pendidikan 4.0 sebagai berikut.

1) *Personalized and self-paced learning.*
   Model ini adalah sistem pembelajaran terstandardisasi yang berkembang menjadi sistem yang didasarkan pada beragam kebutuhan individu dari setiap peserta didik, dan cukup fleksibel memungkinkan peserta didik untuk maju dengan langkah mereka sendiri. Model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk aktif mengikuti alur yang diterapkan pada suatu sistem. Ketika peserta didik akan mengikuti kelas maya, peserta didik harus mampu secara mandiri melakukan personalisasi dirinya sebagai prasyarat suatu sistem. Biasanya dengan melakukan *daftar/signup* lebih dahulu. Peserta didik harus membuat *profile* yang terdata pada sistem tersebut, dapat memilih avatar, dan menambahkan teman atau peserta didik lain sebagai "teman belajar" digitalnya. Setelah berhasil *login* dalam suatu sistem, peserta didik diberikan *dashboard* unik sesuai personalisasinya.
2) *Problem-base and collaborative learning.*
   Model ini mengarahkan peserta didik untuk menemukan masalah pada suatu materi pelajaran dengan cara bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi dari masalah tersebut. Masalah yang ditemukan harus sesuai dengan pokok materi pelajaran dan mendorong keingintahuan peserta didik dalam kelompok untuk mencari pemecahan masalah dalam dunia nyata. *Blended learning, flipped classroom, game based learning*, dan *SOLE* merupakan contoh model pembelajaran ini.
3) *Lifealong and student-driven learning.*
   Pembelajaran sepanjang hayat, dimana peserta didik didorong untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya sesuai dengan kebutuhan pribadinya.

Konten (media) pembelajaran juga mengalami beberapa perubahan disesuaikan untuk menunjang kompetensi peserta didik di masa depan.

1) *Global citizenship skills.*
   Media pembelajaran lebih berfokus pada membangun kesadaran tentang dunia yang lebih luas, keberlanjutan dan memainkan peran aktif dalam komunitas global. Beberapa media pembelajaran masih standar seperti media pembelajaran berbasis video, audio, *e-book*, dan *infographic.* Penambahan media yang lebih spesifik mengikuti perkembangan teknologi seperti media pembelajaran dengan *quiz, coding, gamification*, dan *colaboration.* Pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan peserta didik, menyadari bahwa peserta didik memiliki fase belajar, dasar kompetensi, dan preferensi yang berbeda-beda.
2) *Innovation and creativity skills.*
   Media yang dibuat bertujuan mengembangkan keterampilan digital, termasuk pemrograman, tanggung jawab digital dan penggunaan teknologi. Inovasi, fleksibilitas, dan adaptasi terhadap perubahan telah menjadi pendorong utama pertumbuhan dan penciptaan nilai dalam Revolusi Industri 4.0. Untuk berkontribusi secara produktif ke ekonomi masa depan, peserta didik harus mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghasilkan ide-ide baru dan mengubah konsep-konsep itu menjadi solusi, produk, dan sistem yang layak dan dapat diadopsi. Pembelajaran model ini bisa memakai pembelajaran berbasis Science, *Technology, Engineering,* dan *Mathematics* yang dikenal dengan sebutan STEM.
3) *Technology skills.*
   Desain dan pemrograman teknologi adalah dua dari keterampilan utama yang dibutuhkan untuk beberapa tahun mendatang karena adopsi teknologi terus berdampak pada pertumbuhan bisnis. Teknologi pendidikan juga dapat membantu mengembangkan keterampilan ini. Alat-alat seperti *CodeAcademy* dan *Code.org*, misalnya, menawarkan sumber daya untuk pengajaran pemrograman, dan membantu siswa mengembangkan keahlian dalam penggunaan teknologi digital dengan menciptakan cerita interaktif yang unik, animasi, permainan, musik dan seni.
4) *Interpersonal skills.*
   Seiring teknologi terus mengotomatiskan tugas-

tugas rutin, keterampilan yang berpusat pada manusia akan memberikan keuntungan berbeda dibandingkan alat berat di tempat kerja. Bidang industri saat ini membutuhkan lulusan yang mempunyai jiwa kepemimpinan, pengaruh sosial, dan kecerdasan emosional untuk menjadi salah satu keterampilan interpersonal yang banyak diminati di masa depan. Membina keterampilan ini dapat membantu peserta didik mengembangkan hubungan yang sehat dengan orang lain dan mempertimbangkan pandangan yang berbeda, yang dapat melengkapi dan menambah keterampilan lain di masa depan.

Beberapa hasil teknologi yang bisa dipakai untuk alternatif media pembelajaran sebenarnya sudah banyak dibuat dalam bentuk aplikasi, misalnya *Edmodo, Kahoot, Google Classroom, Microsoft Teams,* dan lain-lain. Bahkan, dari hasil pengamatan penulis selama ini banyak guru yang telah mengembangkan media pembelajarannya sendiri dengan menggunakan teknologi. Contohnya adalah pemanfaatan *quick response (QR) Code. QR Code* yang dulu diciptakan untuk keperluan industri manufaktur dalam perkembangannya ternyata bisa menjadi alat/media pembelajaran yang menarik di tangan guru yang kreatif. *QR Code* yang digunakan untuk menyimpan informasi diisi oleh muatan materi dan soal-soal yang bisa dipelajari dan dikerjakan oleh peserta didik dengan menggunakan gawai peserta didik masing-masing. Dengan begitu *QR Code* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik karena bagi peserta didik belajar seperti layaknya bermain *game* saja.

Dibutuhkan kesadaran yang tinggi dari para guru untuk meningkatkan kompetensi melalui berbagai sumber belajar. Apa pun sumber belajar yang tersedia, misalnya kesempatan mengikuti pelatihan, hendaknya dipakai untuk ajang meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi. Dewasa ini banyak komunitas-komunitas guru yang masif bergerak untuk berbagi keilmuannya dengan sesama guru secara mandiri melalui forum-forum pembelajaran *online* dengan memakai *tools* misalnya Webex dan Microsoft 365. Oleh karena itu, ketika mutu pendidikan akan diperbaiki dan ditingkatkan maka kualitas guru terlebih dahulu harus juga diperbaiki dan ditingkatkan, baik secara mandiri oleh guru maupun dari lembaga yang kompeten seperti Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Pusdatin, dan lain-lain.

Pusat Teknologi dan Komunikasi (Pustekkom) yang sekarang sudah berubah nama menjadi Pusdatin Kemdikbud juga sudah lama menyediakan portal layanan khusus pendidikan untuk menampung hasil karya media-media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan oleh Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) dan guru melalui Rumah Belajar (*https://belajar.kemdikbud.go.id/*). Hal ini merupakan tantangan bagi setiap *stakeholder* pendidikan nasional ke depannya perihal bagaimana cara mendorong teknologi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh guru-guru yang memang harus selalu meningkatkan kompetensi menghadapi pendidikan 4.0.

Siap tidak siap, mau tidak mau, era Revolusi Industri 4.0 dan Pendidikan 4.0 akan menggilas apapun yang tidak siap menghadapinya, termasuk dunia pendidikan di Indonesia. Semua stakeholder pendidikan yang ada harus saling bekerja sama dan membangun relasi untuk mewujudkan pendidikan Indonesia yang siap menghadapi reformasi pendidikan di era digital ini. Walaupun Kemdikbud mempunyai orang-orang yang berkemampuan dan kompetensi yang tinggi, kadang terjebak pada suasana birokrasi yang menghambat informasi teknologi terkini untuk bisa diadaptasi dengan baik dalam kebijakan-kebijakannya. Oleh karena itu, peran swasta sangat dibutuhkan untuk memberi suntikan inovasi-inovasi terbaru dari teknologi terkini yang nantinya bisa dipergunakan secara bebas oleh pelaku-pelaku pendidikan di Indonesia, sehingga kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia Maju, Nadiem Anwar Makarim dapat segera terwujud. ■



Dani Widinugroho, SST, M.T.
Pengembang Teknologi Pembelajaran

Referensi:

- *Shahnaz Azzahra. Pengaruh Revolusi Industri 4.0 dalam Pendidikan di Indonesia. https://www.kompasiana.com/shahnazzhr/5cebf01295760e76fc2c3f34/pengaruh-revolusi-industri-4-0-dalam-pendidikan-di-indonesia. Diakses pada 7 Desember 2019.*
- *Bambang Warsita. 2013. "Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran". Jurnal Kwangsan.*
- *Dinar Wahyuni. 2018. Peningkatan Kompetensi Guru Menuju Era Revolusi Industri 4.0. Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI.*
- *Gogot Suharwoto. 2019. Impelementasi Education 4.0. Framework. Paparan VC PTP 12 Februari 2020.*
- *Shahbodin Maria Pee. 2016. Malaysian Higher Education System Towards Industry 4.0-Cureent Trends Overview. AIP Conference Proceedings 2016(1):020081.*
- *Pendidikan 4.0. Apa Itu?. https://eduaksi.com/pendidikan-4-0-apa/. Diakses pada 7 Desember 2019.*
- *Sukartono. 2018. Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya Terhadap Pendidikan di Indonesia. FIP PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- *Utomo , Susilo Setyo. 2019. Guru di Era Revolusi Industri 4.0. Pendidikan Sejarah FKIP UNDANA.*

MENGENAL INSTRUMEN

Sekelumit tentang Instrumen Musik Daerah

Oleh: **Drs. Kartiman, M.Sn**

MENGENAL instrumen musik daerah merupakan salah satu materi diklat seni budaya dalam aspek seni musik, khususnya seni musik daerah. Materi ini sangat penting, terutama bagi guru seni budaya sekolah umum semua jenjang yang memiliki keterbatasan referensi tentang instrumen musik daerah. Berdasarkan pengalaman diklat, masih banyak guru yang belum mengerti instrumen musik daerah. Bahkan terdapat beberapa guru yang belum tahu nama instrumen musik daerah asalnya.

Mengenal instrumen merupakan langkah awal sebelum memainkan instrumen. Setiap instrumen memiliki spesifikasi mengenai bahan, bentuk, teknik memainkan, karakter, dan fungsinya dalam suatu penyajian. Bahan merupakan bahan dasar yang digunakan untuk membuat instrumen. Banyak bahan yang dapat digunakan untuk membuat instrumen, di antaranya besi, kuningan, perunggu, kayu, bambu, kulit, kawat. Bentuk merupakan wujud fisik instrumen, terdiri 3 macam yaitu: bentuk bilah, bentuk pencon, dan selain keduanya. Teknik memainkan merupakan cara membunyikan instrumen sesuai dengan bahan, karakter, dan tradisi daerah dimana instrumen digunakan. Karakter instrumen merupakan sifat instrumen, terdiri 2 jenis yaitu instrumen lunak dan instrumen keras. Keduanya membutuhkan perlakuan yang berbeda. Fungsinya dalam suatu penyajian berhubungan dengan pembagian atau pengelompokkan instrumen.

Setiap daerah di Nusantara memiliki instrumen musik yang dapat dijadikan identitas daerah yang bersangkutan. Dalam satu unit alat musik, dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok. Berikut pengelompokkan instrumen berdasarkan sumber bunyi, teknik memainkan, dan fungsinya dalam penyajian.

a. **Berdasarkan sumber bunyinya**, instrumen dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat), yaitu: *idiofon, membranofon, chordofon*, dan *aerofon*.

(1) ***Idiofon*** adalah instrumen yang berbunyinya karena badan benda itu sendiri tanpa bantuan apapun. Berdasarkan bentuknya, instrumen *idiofon* dibagi menjadi 2, yaitu bentuk bilah dan pencon. Keberadaannya dapat dijumpai di seluruh wilayah nusantara dengan berbagai macam bentuk dan nama. Etnis Padang menyebut instrumen bentuk pencon dengan nama talempong, etnis Jawa menyebutnya dengan nama bonang, dan etnis Bali menyebut dengan nama reyong. Selain bonang, talempong, dan reyong, instrumen bentuk pencon lainnya adalah kempul, gong, kenong, ketuk dan kempyang. Di antara instrumen bentuk pencon yang paling banyak dijumpai keberadaannya di Nusantara adalah instrumen gong. Berbeda dengan bentuk pencon, keberadaan instrumen bentuk bilah hanya dapat dijumpai di beberapa etnis saja. Etnis Jawa memiliki demung, saron, saron penerus, gender barung, gender penerus, slentem, dan gambang. Etnis Bali memiliki jegogan, kantil. Bahan utama instrumen banyak menggunakan perunggu, besi, kuningan, bambu, dan kayu. Oleh masyarakat, instrumen *idiofon* disebut instrumen rakyat, artinya keberadaan instrumen mudah dijumpai di masyarakat. Untuk membunyikannya juga mudah, dan tidak harus di-stem terlebih dahulu.

(2) ***Membranofon*** adalah instrumen yang berbunyinya karena bantuan membran yang ditegangkan. Keberadaannya dapat dijumpai di seluruh wilayah nusantara dengan berbagai macam bentuk, nama dan teknik memainkan. Beberapa instrumen *membranofon* antara lain: kendang, gendang, rebana, bedug dan tifa.

- Etnis Jawa dinamakan kendang, kedua sisinya (kanan dan kiri) diberi membran yang direntangkan. Membunyikannya dengan dipukul, dan/atau dikebuk menggunakan kedua telapak tangan, atau dipukul dengan alat khusus sesuai tradisi daerahnya;
- Etnis Sunda dinamakan kendang, kedua sisinya (kanan dan kiri) diberi membran yang direntangkan. Membunyikannya menggunakan dua telapak tangan dan satu tumit kaki. Fungsi kaki digunakan untuk menutup atau menentukan warna suara. Beberapa pengendang kadang menggunakan alat "pemukul";
- Etnis Bali dinamakan kendang, kedua sisinya (kanan dan kiri) diberi membran yang direntangkan. Membunyikan dengan dipukul menggunakan telapak kedua tangan, setiap telapak tangan mendapat satu sisi. Beberapa pengendang kadang menggunakan alat "pemukul";
- Etnis Padang, Ujung Pandang, Kalimantan dinamakan gendang, kedua sisinya (kanan dan kiri) diberi membran yang direntangkan. Membunyikannya dengan dipukul menggunakan tangan atau alat pemukul.

(3) ***Chordofon*** adalah instrumen yang berbunyinya karena bantuan dawai yang direntangkan, ditegangkan. Hampir semua daerah memiliki instrumen *chordofon.* Daerah satu dengan lainnya memiliki persamaan dan perbedaan mengenai nama, bentuk, dan teknik memainkan.

- Etnis Padang dinamakan kecapi, membunyikannya dengan dipetik.
- Etnis Kalimantan dinamakan sape', membunyikannya dengan dipetik.
- Etnis Jawa terdapat dua instrumen yang berbeda nama dan cara membunyikan, yaitu rebab dan siter. Rebab membunyikannya dengan digesek, siter membunyikannya dengan dipetik.
- Etnis Sunda terdapat dua instrumen yang berbeda nama maupun cara membunyikan, yaitu rebab dan kecapi. Rebab membunyikannya dengan digesek, kecapi membunyikannya dengan dipetik;
- Etnis Bali dinamakan rebab, membunyikannya dengan digesek. Dalam karawitan Bali

keberadaan instrumen rebab jarang dijumpai, hanya untuk keperluan tertentu saja.

(4) ***Aerofon*** adalah instrumen yang berbunyinya karena bantuan udara yang ditiupkan ke dalamnya. Berbeda dengan *chordofon* dan *membranofon* yang memiliki persamaan dan perbedaan mengenai nama, bentuk, dan teknik membunyikan. Untuk instrumen kelompok *aerofon,* baik bentuk maupun teknik membunyikan cenderung sama, yaitu ditiup. Etnis Jawa, Sunda, dan Bali menamakan suling atau seruling. Etnis Padang mempunyai saluang, bangsi, serunai. Instrumen tiup lainnya adalah terompet yang terdapat di beberapa daerah, salah satunya Ponorogo. Dalam kesenian reog Ponorogo, fungsi terompet sangat dominan.

b. **Berdasarkan teknik memainkan**, instrumen dapat dibagi menjadi lima (5), yaitu: dipukul, digesek, ditiup, dipetik, dan dikebuk.

(1) **Dipukul** merupakan teknik memainkan instrumen dengan cara dipukul pada badan instrumen sebagai sumber bunyi. Teknik dipukul banyak digunakan pada kelompok instrumen *idiofon* dan *membranofon.* Untuk memainkan dibagi menjadi 2, yaitu instrumen yang dimainkan dengan dua tangan, dan instrumen yang dimainkan dengan satu tangan. Di antara keduanya, memainkan instrumen dengan dua tangan memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dibandingkan dengan satu tangan. Untuk instrumen yang dimainkan dengan dua tangan, setiap tangan memiliki kewajiban yang sama dalam memukul dan menutup. Untuk instrumen yang dimainkan dengan satu tangan, setiap tangan memiliki tugas yang berbeda. Satu tangan bertugas memukul, dan satu tangan bertugas menutup. Dalam etnis Jawa, teknik memukul instrumen disebut dengan istilah "menabuh", yaitu suatu kegiatan yang mengkombinasikan antara aktifitas fisik dengan perasaan. Sepintas memukul dengan menabuh terkesan sama, tetapi sebenarnya berbeda. Dalam menabuh posisi alat pukul maupun volume pukulannya sudah diatur sedemikian rupa. Ketepatan menabuh (memukul dan menutup) instrumen akan sangat berpengaruh terhadap kualitas suara yang dihasilkan;

(2) **Digesek** merupakan teknik memainkan instrumen dengan cara menggesek pada bagian kawat instrumen menggunakan alat gesek. Teknik memainkan menggunakan kedua tangan dengan tugas yang berbeda. Telapak tangan kiri digunakan untuk memegang batang instrumen, sekaligus bertugas mencari nada melalui jari telunjuk, jari tengah, jari manis, dan jari kelingking. Tangan kanan digunakan khusus untuk menggesek kawat menggunakan alat gesek. Sebelum dimainkan, instrumen terlebih dahulu distem sesuai dengan tradisi etnis masing-masing. Kualitas hasil ditentukan oleh *steming,* pijakan atau posisi jari, dan cara menggosok. *Steming* harus sesuai standar yang sudah ditentukan. Untuk instrumen dengan 2 kawat, antara kawat kanan dan kiri berbeda nada. Pijakan atau posisi jari akan sangat berpengauh terhadap nada yang dihasilkan. Nada yang dihasilkan harus sesuai dengan nada pada instrumen, sehingga tidak fals atau blero. Cara menggosok instrumen harus menyesuaikan dengan tekniknya. Termasuk dalam kelompok ini antara lain instrumen rebab pada karawitan gaya Surakarta, gaya Yogyakarta, gaya Jawatimuran, gaya Sunda, dan gaya Bali;

(3) **Ditiup** merupakan teknik memainkan instrumen dengan cara meniup rongga khusus pada instrumen. Teknik memainkannya menggunakan mulut dan kedua tangan. Mulut berfungsi untuk meniup, sedangkan kedua tangan khususnya jari



Foto: Dok
Seperangkat gamelan yang sedang ditabuh

telunjuk, jari tengah, jari manis, dan jari kelingking bertugas menutup lubang untuk mendapatkan nada. Lubang dalam instrumen ini dibagi menjadi 2, yaitu lubang untuk menyalurkan udara dan lubang untuk mendapatkan nada. Lubang untuk menyalurkan nada terletak di atas, sedangkan lubang untuk mendapatkan nada terletak di badan instrumen, terdiri lebih dari satu lubang. Kualitas hasil nada pada instrumen ini tergantung pada kemampuan meniup dan menutup lubang-lubang pada instrumen. Termasuk dalam kelompok ini antara lain instrumen saluang, serunai dan bangsi (khusus karawitan Padang), dan suling atau seruling untuk etnis yang lain;

(4) **Dipetik** merupakan teknik memainkan instrumen dengan cara memetik pada bagian kawat instrumen. Teknik memainkannya menggunakan jari-jari kedua tangan. Tidak semua etnis sama penggunaan jarinya, tergantung posisi instrumen ketika dimainkan. Untuk instrumen siter dalam etnis Jawa yang berperan adalah ibu jari. Untuk instrumen kecapi etnis Sunda yang dominan berperan adalah jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis. Termasuk dalam kelompok ini adalah instrumen siter dan kecapi;

(5) **Dikebuk** merupakan istilah yang khusus digunakan dalam memainkan instrumen kendang pada karawitan gaya Surakarta, dan gaya Yogyakarta. Dikebuk tak ubahnya seperti memukul atau menampar, perbedaannya terletak pada posisi telapak tangan. Untuk mendapatkan suara seperti yang diharapkan, tidak semua pengendang sama dalam memposisikan telapak tangan.

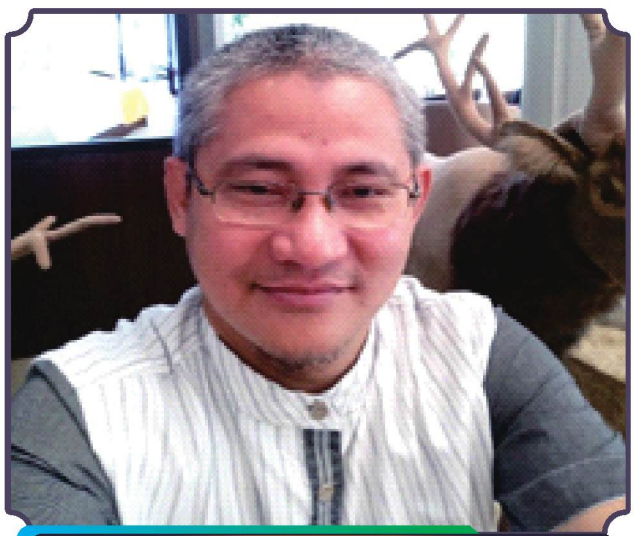
c. **Berdasarkan fungsinya dalam suatu penyajian**, instrumen dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian tergantung kebiasaan yang berlaku pada masing-masing etnis. Terdapat beberapa istilah untuk mengelompokkan, antara lain: pembawa lagu, pengolah lagu, pamurba lagu, pamurba irama, pemangku lagu, pemangku irama.

(1) **Pembawa lagu** dan **pengolah lagu** merupakan istilah yang dapat digunakan semua daerah. **Pembawa lagu** dibagi menjadi dua, yaitu pembawa lagu pokok dan pembawa lagu utama. Pembawa lagu pokok bertugas membawakan lagu pokok sebagai kerangka gending/lagu, sedangkan pembawa lagu utama bertugas membawakan roh dari gending/lagu yang bersangkutan. Instrumen pembawa lagu pokok belum dapat menggambarkan sepenuhnya karakter atau rasa gending/lagu yang bersangkutan. Karakter atau rasa gending/lagu akan dipertajam melalui instrumen pembawa lagu utama. Dalam karawitan gaya Surakarta dan Yogyakarta, pembawa lagu utama menjadi tanggungjawab instrumen rebab. **Pengolah lagu** merupakan instrumen yang bertugas mengembangkan lagu pokok ke dalam bentuk atau pola permainan tertentu sesuai dengan spesifikasi instrumen dan kebutuhan sajian gending/lagu.

(2) **Pamurba**, pemangku merupakan istilah pengelompokkan instrumen yang lazim digunakan pada karawitan etnis Jawa. Pamurba dan pemangku merupakan istilah yang berhubungan dengan kekuasaan instrumen dalam suatu penyajian. Pamurba artinya pemimpin, sedangkan pemangku artinya yang dipimpin. **Pamurba lagu** merupakan instrumen yang bertugas menentukan arah jalannya lagu suatu gending, sedangkan pemangku lagu bertugas mendukung kerja instrumen pamurba lagu. **Pamurba irama** merupakan instrumen yang bertugas menentukan jalannya irama suatu gending, sedangkan pemangku irama bertugas mendukung kerja instrumen pamurba irama.

Istilah yang sering muncul dalam pembagian instrumen adalah ketukan atau mat. Ketukan atau mat memiliki arti sama, yang berfungsi sebagai acuan tempo instrumen lain. Beberapa daerah menggunakan istilah tersebut untuk konsep kerja instrumen dalam penyajian suatu gending atau lagu. Karawitan gaya Surakarta, gaya Yogyakarta, dan gaya Bali terdapat beberapa instrumen yang berperan sebagai pemegang mat, ketukan, bahkan dapat pula berperan sebagai penanda struktur. Instrumen kajar dalam karawitan gaya Bali memiliki dua peran, pada tempo cepat berperan sebagai pemegang mat atau ketukan, sedangkan pada tempo lambat berubah peran menjadi penanda struktur. Karawitan gaya Surakarta maupun gaya Yogyakarta ditandai dengan perubahan peran instrumen kempul, kenong, dan ketuk. Pada umumnya, instrumen-instrumen tersebut berperan sebagai penanda struktur, namun untuk beberapa gending seperti bentuk sampak, srepeg, playon (gaya Yogyakarta), instrumen-instrumen tersebut berperan sebagai pemegang mat, ketukan.

Instrumen gong, disamping berperan sebagai pemegang mat, juga berperan dalam fungsi struktural suatu bentuk gending atau lagu, yaitu sebagai penanda utama struktur gending atau lagu. Pada karawitan etnis Jawa, Sunda, dan Bali menggunakan gong sebagai penanda struktur, yaitu sebagai nada final suatu gending atau lagu yang bertekanan berat. Dalam beberapa ensembel, terdapat instrumen gong sebagai penanda unsur musik yang tidak terasa juga sebagai pemegang mat, ketukan. Biasanya dalam ensembel-ensembel tertentu terdapat pengulangan melodi atau suatu bentuk (struktur), kemudian instrumen gong yang bersuara rendah dimainkan pada setiap akhir dari pengulangan melodi sebagai final dari melodi. Peranan gong terkesan kurang berarti ketika bentuk gending atau lagu terlalu panjang. Namun kehadiran instrumen gong sangat dibutuhkan sebagai penanda struktur gending atau lagu yang bersangkutan. Ketika instrumen gong terlambat dibunyikan, atau lupa tidak dibunyikan, maka akan fatal akibatnya. Rasa *seleh* gending atau lagu akan hilang, sehingga secara struktur menjadi hilang. ■



Drs. Kartiman, M.Sn
Widyaiswara Studio Seni Karawitan
PPPPTK Seni dan Budaya

Makna Simbolik dalam Motif Batik Tradisional

Oleh : **Tri Widy Astuti, SH, MH.**

BATIK tradisional berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat Jawa. Kain yang dibuat menggunakan teknik batik dengan motif tertentu tersebut mempunyai makna di dalamnya. Batik memberi fungsi aktif dalam kehidupan masyarakat yang dipakai dalam berbagai tahapan kehidupan. Secara khusus batik yang dipakai di lingkungan kraton hanya dipakai untuk acara-acara tertentu. Kain batik dengan motif tertentu hanya boleh digunakan oleh raja atau pejabat di lingkungan kraton. Ada pakem penggelompokan penggunaan kain batik yang digunakan raja atau keluarganya dan yang digunakan masyarakat di luar kraton.

Batik tradisonal menjadi lebih bernilai simbolis dan sakral bila dipakai sebagai pelengkap busana pada upacara kenegaraan, keagamaan, maupun untuk kepentingan upacara adat. Makna simbolis batik tradisional tersirat dan tersurat dalam motif dan warnanya, sehingga dapat ditentukan nama dari daerah mana batik itu berasal, kapan, dan untuk apa motif batik itu diciptakan. Makna simbolik dalam motif batik tradisional mengandung pesan dan harapan bagaimana seharusnya manusia berbuat agar hidup menjadi lebih baik, berguna dan bermakna.

Konsep batik sendiri mengandung beberapa pengertian, antara lain teknik pembuatan, motif batik, bahan batik, fungsi batik serta jenis batik berdasarkan pengaruh budayanya. Pada umumnya ketika membahas masalah batik yang didefinisikan adalah proses pembuatannya. Teknik pembuatan batik dimulai dengan pemilihan kain sebagai bahan dasarnya (Siti Maziyah, 2016: 25) Beberapa jenis kain yang dapat digunakan untuk membatik adalah mori, katun, sutra asli, maupun sutra tiruan. Selanjutnya dilakukan proses pembatikan hingga pewarnaan dengan menggunakan pewarna alam.

Pada batik dengan motif tradisional, ada beberapa motif yang hanya diperuntukkan bagi raja atau keluarganya seperti motif *Parang Barong, Udan Liris, Cemukiran* atau *Parang Rusak* (Soedarso,SP, 1998:9). Motif batik yang hanya diperuntukkan bagi raja atau keluarganya biasa disebut motif larangan. Motif larangan tersebut hanya dipergunakan oleh raja dan keluarganya untuk acara-acara tertentu. Masyarakat di luar keraton tidak diperbolehkan menggunakan batik dengan motif larangan. Hal itu dikarenakan ada makna simbolis yang terkandung dalam motif larangan. Beberapa motif larangan merupakan ciptaan raja yang mempunyai makna dan pengharapan atas kehidupan manusia.

Pada tahapan kehidupan tertentu dalam kehidupan masyarakat di luar keraton, motif batik yang digunakan juga berbeda-beda, misalnya saat pernikahan, kelahiran anak maupun saat kematian. Penggunaan batik dengan motif yang berbeda tersebut karena ada makna simbolik di balik motif tersebut.

Keberadaan batik dipercaya sudah ada semenjak masa Majapahit dan menjadi populer pada akhir abad 18 atau awal abad 19. Di dalam kitab Centini (tahun 1912) ditemukan istilah batik pada masa pemerintahan Paku Buwana V. Disebutkan bahwa pada jaman dinasti Surakarta sudah banyak dikenal motif-motif batik sehingga dapat diperkirakan bahwa pada saat itu canting sudah mulai digunakan untuk membuat batik (Kuswadji Kawindrasusanto, 1998:104). Pada masa itu batik dikenal sebagai batik tulis, sedang batik cap baru dikenal sekitar tahun 1920. (Irmayanti Meliono: 119).

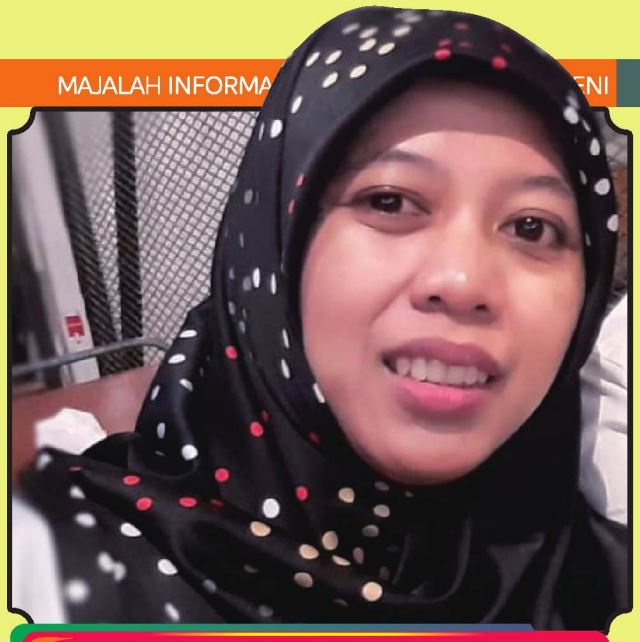
Batik merupakan bagian dari identitas budaya masyarakat Indonesia yang tersirat melalui simbol warna dan juga desain batik. Hal ini merupakan ekspresi kreativitas dan spiritualitas masyarakat Indonesia. Motif batik tradisional kebanyakan bersifat monumental dari alam dan lingkungan sekelilingnya. Hal tersebut merupakan imajinasi dari agama dan kepercayaan senimannya yang biasanya anonim (Indarmaji, 1983: 12). Selain itu, motif-motif batik juga mengandung nilai simbolis-magis yang ditujukan untuk fungsi keagamaan/kepercayaan, dan nilai estetis yang digunakan sebagai hiasan.

Produk awal batik diperkirakan lahir di kalangan petani pada jaman Kerajaan Mataram Kuna. Adanya perhatian khusus dari kraton menyebabkan batik kemudian masuk dalam lingkungan kraton sebagai salah satu bentuk pengabdian rakyat kepada raja. Setelah memasuki lingkungan kraton teknik pembuatan batik semakin disempurnakan baik motif maupun pewarnaannya. Motif-motif batik yang bermutu tinggi kemudian dipersembahkan kepada raja dan keluarganya. Adapun di kalangan rakyat sendiri batik tetap dibuat dengan motif-motif sederhana.

Penciptaan motif-motif batik oleh para empu di kraton tidak dilakukan dengan sembarangan. Proses penciptaan motif batik sama seperti proses dalam pembuatan keris. Sang empu akan melakukan meditasi dan puasa mutih untuk mendapatkan ilham sebuah motif batik. Dapat dipahami jika kemudian motif batik tertentu hanya boleh digunakan oleh orang-orang golongan tertentu saja, terutama raja beserta keluarga dan kerabatnya yang memiliki gelar kebangsawanan (Siti Maziyah, 2016:27). Selain empu, raja juga berperan menciptakan beberapa motif batik larangan.

Pada saat motif batik tradisional diciptakan, tidak hanya tercipta lukisan yang indah tanpa arti tetapi ada makna yang tersirat di dalamnya tentang makna hidup manusia. Melalui keindahan bentuk dan warna yang dipancarkan, di dalam motif batik terkandung pesan dan harapan yang baik kepada si pemakai. Selain dari sisi maknanya, motif batik memiliki keindahan estetis dari sisi bentuk karena tercipta dari perpaduan yang harmonis dari variasi bentuk, garis, titik-titik, dan warna yang terpadu secara harmonis yang ditangkap melalui pengobatan atau panca-indera.

Makna simbolik yang terkandung di dalam batik tradisional dapat ditinjau dari dua segi. Pertama dari segi motif dan kedua dari segi warnanya. Warna-warna pada motif batik tradisional dipadukan sehingga menghasilkan perpaduan warna yang indah.



Tri Widy Astuti, SH, MH.
Staf Subbag Tatalaksana Kepegawaian

Secara garis besar desain batik dibedakan menjadi dua yaitu desain geometris dan desain non geometris. Desain geometris merupakan suatu bentuk integrasi dari garis lurus, segi empat, segi tiga, trapesium, garis paralel, lingkaran, dan diagonal. Desain geometris antara lain dapat ditemui pada motif ceplok, parang, dan lereng. Adapun desain non geometris terdiri dari semen, lung-lungan, buketan, pinggiran, dan desain spesial. Pada hakekatnya desain non geometris ini sebagian besar menyadap dari lingkungan masyarakat setempat yang berupa tumbuh-tumbuhan yang menjalar (*lung-lungan*) dan bunga-bungaan *(buketan),* maupun motif-motif binatang yang disamarkan. Adapun ornamen karakteristik dari desain semen adalah meru yang berbentuk gunung yang menggambarkan gunung Mahameru sebagai tempat tinggal para dewa dalam kepercayaan Hindu (Siti Maziyah, 2016:27).

Beberapa desain motif batik yang termasuk golongan geometris (Kartini Parmono, 1995:31) adalah (1) Garis miring atau *Parang* yang ada pada motif *Parang rusak*, *Parang barong, Parang parung, Parang parikesit, Parangwenang, Paranggondosuli*; (2) Garis silang atau ceplok dan kawung yang ada pada motif *Kawung Beton, Kawung Picis, Kawung Prabu, Madu Oronto, Udan Liris, Rujak Senthe*; (3) Anyaman dan limar yang ada pada motif Anyaman, Nam tikar, Limaran, Limar Ketangi.

Sedangkan desain yang termasuk golongan non geometris adalah (1) Semen merupakan ragam hias yang terdiri dari flora, fauna, meru, lar dan sejenisnya yang ditata secara serasi. Ragam hias ini dapat ditemukan dalam motif *Sidomukti, Sidoluhur, Sidoasih, Semen* Yogya, *Semen Romo, Semen Sinom*; (2) *Lunglungan* (tumbuh-tumbuhan menjalar), misalnya: *Lunglungan, Kembang Kantil, Kembang Pudak, Kembang Semak, Lung Bentul, Lung Gadung*; (3) *Buketan* (motif bunga), rnisalnya *Cokrokusno, Ceplok Kelan, Grompol, Purbonegoro, Truntum, Buntal*; (4) Motif Satwa dalam kehidupan (fauna), seperti *Alas-alasan, Beri* (Garuda), *Peksi Huk, Lokcan, Mega Mendung.*

Beberapa ragam hias batik tradisional yang dikenal (Sugiyem, 2008: 8) antara lain: (1) Motif *Grompol,* yang berarti berkumpul atau bersatu merupakan pengharapan berkumpulnya segala sesuatu yang baik-baik seperti rejeki, kebahagiaan, keturunan dan hidup rukun. Motif *Grompol* biasa dikenakan pada upacara perkawinan. (2) Motif *Tambal,* diambil dari pengertian "menambal" yang berarti menambah atau memperbaiki sesuatu yang kurang sehingga dianggap dapat menyehatkan yang sakit. Motif *Tambal* digunakan untuk selimut orang sakit. (3) Motif *Parang Rusak* bermakna agar manusia dalam hidupnya dapat mengendalikan nafsunya sehingga mempunyai watak dan perilaku yang luhur. (4) Motif *Sidomukti,* biasa dipakai oleh pengantin. *Sido* berarti terus menerus dan *mukti* berarti hidup berkecukupan sehingga diharapkan pengantin yang memakainya akan langgeng dan hidup berkecukupan. (5). *Truntum* biasa dipakai orang tua pengantin yang bermakna bahwa orang tua menuntun mempelai memasuki hidup baru. (6) *Semen Gendong* dipakai pengantin setelah selesai upacara perkawinan dengan harapan agar dapat segera mengendong bayi.

Selain motif, warna dalam batik pada umumnya memiliki makna atau arti simbolis juga. Warna dianggap sebagai ungkapan dan perasaan, bahkan ada warna yang dianggap mempunyai kekuatan magis dan sakral. Kartini Parmono (1995: 33) menyebutkan ada beberapa warna dasar dalam batik yang mempunyai makna sebagai berikut: (1) Warna kuning adalah simbol segala sesuatu yang mengandung makna keagamaan atau kebesaran; (2) Warna merah melambangkan keberanian, marah atau gembira; (3) Warna hitam melambangkan berkabung atau simbol keabadian (gelap); (4) Warna biru melambangkan kesetiaan; (5)Warna hijau melambangkan ketentraman dan ramah tamah.

Keanekaragaman motif dan warna pada motif batik tradisional diciptakan dengan pesan dan harapan supaya kehidupan manusia menuju ke arah yang lebih baik dan sejahtera sesuai dengan falsafah hidup dan budaya yang ada dalam masyarakat. Hal itu menjadi alasan batik digunakan dalam berbagai fungsi dalam tahapan kehidupan manusia karena terdapat makna simbolik dalam setiap motifnya yang bermakna doa dan harapan. ■



Proses membatik dengan canthing Sumber FOTO: kratonjogja.id

Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Keluarga, Sekolah dan Masyarakat

Oleh: **Dra. Sumiyarsih, M.Pd**



Pendidikan karakter juga menjadi tanggung jawab sekolah

Foto: Maulana Abdillah Rifki

PENDIDIKAN karakter dalam sejarah Indonesia telah dicanangkan sejak tahun 1947, bersamaan dengan berlakunya sistem kurikulum dalam pendidikan indonesia. Pendidikan karakter menjadi hal penting dalam mewujudkan manusia yang berkualitas, namun realitanya pelaksanaan pendidikan karakter tak segampang yang diucapkan (Suhendang, 2010). Agar terealisasi pendidikan berbasis karakter, sudah tentu bukan saja tanggung jawab pemerintah melalui lembaga pendidikan formal tetapi juga menjadi tanggung jawab berbagai pihak, terutama lembaga pendidikan informal yang dimulai dari lingkungan keluarga dan pendidikan non formal yaitu masyarakat. Peranan ketiga lembaga tersebut tentunya menghasilkan peserta didik yang cerdas, terampil dan tentunya mencerminkan nilai-nilai etika, agama dan budaya bangsa.

Secara umum pendidikan karakter merupakan berbagai upaya yang dirancang untuk dilaksanakan secara sistematis guna membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, dan kebangsaan. Pendidikan karakter diwujudkan melalui pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Kemendiknas, 2010).

Russell dan Megawangi (2010) mengartikan pendidikan karakter sebagai upaya yang dirancang secara sistematis dan berkesinambungan untuk membentuk kepribadian peserta didik agar memiliki pengetahuan, perasaan, dan tindakan yang berlandaskan norma-norma luhur yang berlaku di masyarakat. Pendidikan karakter yang utuh dan menyeluruh tidak sekedar membentuk anak-anak muda menjadi pribadi yang cerdas dan baik, melainkan juga membentuk mereka menjadi pelaku baik dalam perubahan dalam hidupnya sendiri, yang pada gilirannya akan menyumbangkan perubahan dalam tatanan sosial kemasyarakatan menjadi lebih adil, baik dan manusiawi. (Doni koesoema A.Ed).

Tim Pendidikan Karakter Kemendiknas (2010) mengidentifikasi 80 butir nilai yang dikelompokkan menjadi lima, yaitu : nilai-nilai perilaku manusia terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan dan nilai-nilai kebangsaan. Selain itu, beberapa aspek yang mendukung pendidikan dalam pembangunan karakter yang kuat meliputi; olah hati (jujur, bertanggung jawab), olah pikir (cerdas), olah raga (bersih dan sehat), dan

PENDIDIKAN karakter dalam sejarah Indonesia telah dicanangkan sejak tahun 1947, bersamaan dengan berlakunya sistem kurikulum dalam pendidikan indonesia. Pendidikan karakter menjadi hal penting dalam mewujudkan manusia yang berkualitas, namun realitanya pelaksanaan pendidikan karakter tak segampang yang diucapkan (Suhendang, 2010). Agar terealisasi pendidikan berbasis karakter, sudah tentu bukan saja tanggung jawab pemerintah melalui lembaga pendidikan formal tetapi juga menjadi tanggung jawab berbagai pihak, terutama lembaga pendidikan informal yang dimulai dari lingkungan keluarga dan pendidikan non formal yaitu masyarakat. Peranan ketiga lembaga tersebut tentunya menghasilkan peserta didik yang cerdas, terampil dan tentunya mencerminkan nilai-nilai etika, agama dan budaya bangsa.

Secara umum pendidikan karakter merupakan berbagai upaya yang dirancang untuk dilaksanakan secara sistematis guna membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, dan kebangsaan. Pendidikan karakter diwujudkan melalui pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Kemendiknas, 2010).

Russell dan Megawangi (2010) mengartikan pendidikan karakter sebagai upaya yang dirancang secara sistematis dan berkesinambungan untuk membentuk kepribadian peserta didik agar memiliki pengetahuan, perasaan, dan tindakan yang berlandaskan norma-norma luhur yang berlaku di masyarakat. Pendidikan karakter yang utuh dan menyeluruh tidak sekedar membentuk anak-anak muda menjadi pribadi yang cerdas dan baik, melainkan juga membentuk mereka menjadi pelaku baik dalam perubahan dalam hidupnya sendiri, yang pada gilirannya akan menyumbangkan perubahan dalam tatanan sosial kemasyarakatan menjadi lebih adil, baik dan manusiawi. (Doni koesoema A.Ed).

Tim Pendidikan Karakter Kemendiknas (2010) mengidentifikasi 80 butir nilai yang dikelompokkan menjadi lima, yaitu : nilai-nilai perilaku manusia terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan dan nilai-nilai kebangsaan. Selain itu, beberapa aspek yang mendukung pendidikan dalam pembangunan karakter yang kuat meliputi; olah hati (jujur, bertanggung jawab), olah pikir (cerdas), olah raga (bersih dan sehat), dan olah rasa dan karsa (peduli, kreatif).

Tak hanya olah pikir (literasi), Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) mendorong agar pendidikan nasional kembali memperhatikan olah hati (etik dan spiritual) olah rasa (estetik), dan juga olah raga (kinestetik). Keempat dimensi pendidikan ini hendaknya dapat dilakukan secara utuh-menyeluruh dan serentak. Integrasi proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler di sekolah dapat dilaksanakan dengan berbasis pada pengembangan budaya sekolah maupun melalui kolaborasi dengan komunitas-komunitas di luar lingkungan pendidikan.

Lima Nilai Karakter Utama

Terdapat lima nilai karakter utama yang bersumber dari Pancasila, yang menjadi prioritas pengembangan gerakan PPK; yaitu religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan kegotongroyongan. Masing-masing nilai tidak berdiri dan berkembang sendiri-sendiri, melainkan saling berinteraksi satu sama lain, berkembang secara dinamis dan membentuk keutuhan pribadi.

Nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain. Implementasi nilai karakter religius ini ditunjukkan dalam sikap cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, anti perundungan dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, melindungi yang kecil dan tersisih.

Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Sikap nasionalis ditunjukkan melalui sikap apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul, dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku, dan agama.

Adapun nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral. Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Seseorang yang berintegritas juga menghargai martabat individu (terutama penyandang disabilitas), serta mampu menunjukkan keteladanan.

Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita. Siswa yang mandiri memiliki etos kerja yang baik, tangguh, berdaya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Nilai karakter gotong-royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. Diharapkan siswa dapat menunjukkan sikap menghargai sesama, dapat bekerja sama, inklusif, mampu berkomitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong menolong, memiliki empati dan rasa solidaritas, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.

Membangun Karakter Anak Sejak Usia Dini

Karakter akan terbentuk sebagai hasil pemahaman 3 hubungan yang pasti dialami setiap manusia (*triangle relationship*), yaitu hubungan dengan diri sendiri (intrapersonal), dengan lingkungan (hubungan sosial dan alam sekitar), dan hubungan dengan Tuhan YME (spiritual). Setiap hasil hubungan tersebut akan memberikan pemaknaan/pemahaman yang pada akhirnya menjadi nilai dan keyakinan anak. Cara anak memahami bentuk hubungan tersebut akan menentukan cara anak memperlakukan dunianya. Pemahaman negatif akan berimbas pada perlakuan yang negatif dan pemahaman yang positif akan memperlakukan dunianya dengan positif. Untuk itu, Tumbuhkan pemahaman positif pada diri anak sejak usia dini, salah satunya dengan cara memberikan kepercayaan pada anak untuk mengambil keputusan untuk dirinya sendiri, membantu anak mengarahkan potensinya dengan begitu mereka lebih mampu untuk bereksplorasi dengan sendirinya, tidak menekannya baik secara langsung atau secara halus, dan seterusnya.

Biasakan anak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ingat pilihan terhadap lingkungan sangat menentukan pembentukan karakter anak. Lingkungan baik dan sehat akan menumbuhkan karakter sehat dan baik, begitu pula sebaliknya. Dan yang tidak bisa diabaikan adalah membangun hubungan spiritual dengan Tuhan Yang Maha Esa. Hubungan spiritual dengan Tuhan YME terbangun melalui pelaksanaan dan penghayatan ibadah yang terimplementasi pada kehidupan sosial.

Agar implementasi pendidikan berkarakter dalam keluarga menjadi optimal diperlukan penanaman nilai oleh orang tua. Secara umum 9 nilai luhur yang diakui oleh semua agama dan perlu ditanamkan oleh orang tua kepada anak meliputi ; (1) cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya; (2) tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian; (3) kejujuran; (4) hormat dan santun: (5) kasih sayang, kepedulian, dan kerjasama; (6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; (7) keadilan dan kepemimpinan; (8) baik dan rendah hati; dan (9) toleransi, cinta damai dan persatuan. Nilai-nilai ini akan bermakna atau menjadi optimal bila ada teladan yang diberikan oleh orang tua kepada anak. Oleh karena itu, tidak cukup dalam bentuk kata dan kalimat tetapi orang tua harus mampu menghadirkan suasana dengan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai agama.

Metode Pendidikan Karakter dalam Keluarga

Metode dapat diartikan sebagai jalan atau cara untuk mencapai tujuan. Jika kata metode dikaitkan dengan pendidikan karakter maka dapat diartikan metode sebagai jalan untuk menanamkan karakter pada diri seseorang sehingga terlihat dalam pribadi objek sasaran, yaitu pribadi yang berkarakter.

Untuk menanamkan karakter pada diri anak ada beberapa metode yang bisa digunakan, antara lain:

Metode Internalisasi

Metode Internalisasi adalah upaya memasukan pengetahuan (knowing) dan ketrampilan melaksanakan pengetahuan (doing) ke dalam diri seseorang sehingga pengetahuan itu menjadi kepribadiannya (being) dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Keteladanan

"Anak adalah peniru yang baik." Berbagi keteladanan dalam mendidik anak menjadi sesuatu yang sangat penting. Seorang anak akan tumbuh dalam kebaikan dan memiliki karakter yang baik jika ia melihat orang tuanya memberi teladan yang baik. Sebaliknya, seorang anak akan tumbuh dalam penyelewengan dan memiliki karakter yang buruk, jika ia melihat orang tuanya memberikan teladan yang buruk.

Metode Pembiasaan

Metode pembiasaan dalam membina karakter anak sangatlah penting. Jika metode pembiasaan sudah diterapkan dengan baik dalam keluarga, pasti akan lahir anak-anak yang memiliki karakter yang baik dan tidak mustahil karakter mereka pun menjadi teladan bagi orang lain.

Metode Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai kompetensinya. Kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak yaitu bermain fungsional atau sensorimotor, bermain peran, dan bermain konstruktif.

Metode Cerita

Metode cerita adalah metode mendidik yang bertumpu pada bahasa baik lisan maupun tulisan. Bercerita dapat meningkatkan kedekatan hubungan orang tua dan anak. Selain itu, bercerita juga bisa mengembangkan imajinasi dan otak kanan anak.

Metode Nasihat

Metode nasihat merupakan penyampaian kata-kata yang menyentuh hati dan disertai keteladanan. Agar nasihat dapat membekas pada diri anak, sebaiknya nasihat bersifat cerita, kisah, perumpamaan, menggunakan kata-kata yang baik dan orang tua memberikan contoh terlebih dahulu sebelum memberikan nasihat.

Metode Penghargaan dan Hukuman

Metode penghargaan penting untuk dilakukan karena pada dasarnya setiap orang dipastikan membutuhkan penghargaan dan ingin dihargai. Anak adalah fase perkembangan manusia yang sangat membutuhkan penghargaan. Penghargaan harus didahulukan dari pada hukuman. Jika hukuman terpaksa harus diberikan, maka hati-hatilah dalam mempergunakannya, jangan menghukum anak secara berlebihan, jangan menghukum ketika marah, jangan memukul bagian-bagian tertentu dari anggota tubuh anak seperti wajah, dan usahakan hukuman itu bersifat adil (sesuai dengan kesalahan anak)

Pendidikan Karakter di Sekolah

Penerapan pendidikan karakter di sekolah perlu didasarkan dengan prinsip-prinsip yang bernilai. Beberapa hal yang perlu dilakukan untuk mengoptimalkan pendidikan karakter disekolah meliputi ; (a) nilai-nilai yang menjadi dasar etika peserta didik perlu disosialisasi, (b) identifikasi karakter secara menyeluruh (pemikiran, perasaan dan perilaku), (c) melakukan pendekatan yang efektif untuk membangun karakter, menciptakan komunitas sekolah yang memiliki kepedulian, (d) menghargai semua peserta

tindakan terpuji dan dikendalikan dengan pemberian hukuman bagi yang melakukan tindakan tercela. Pembelajaran atas nilai-nilai moral yang baik bisa dilakukan dengan cara yang lebih efektif yakni pemberian "role model" berupa keteladanan dan perilaku yang terpuji oleh pendidik ataupun oleh teman sebaya. Semisal berpakaian dengan rapi dan bersih, dan membuang sampah pada tempatnya dengan tidak sekedar mengajarkan hal tersebut tapi juga memberikan contoh.

4. Pengkondisian
   Bila ingin mendukung tindakan moral yang baik dan sesuai ahklak terpuji, maka keadaan sekolah itu sendiri harus mencerminkan hal tersebut pada aspek lingkungan fisik dan sosial nya. Ini bisa dilakukan dengan senantiasa menjaga kebersihan toilet, ketersediaan bak sampah, memperhatikan keadaan kelas, dan menjaga ketenangan kondusifnya KBM dengan meminimalisir adanya kegaduhan di kelas ataupun ruang kelas yang kotor.
5. Pengintegrasian dalam mata pelajaran
   Butir-butir nilai pendidikan karakter sudah seharusnya terdapat di setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada di setiap bahan ajar yang diberikan. Pengintegrasian ini dimulai dari pencantuman nilai-nilai karakter di dalam silabus dan secara aktif mengajarkan nilai tersebut dalam proses pembelajaran. Ini dilakukan sambil secara interaktif berkomunikasi dengan siswa yang kesulitan merealisasikan butir-butir nilai pendidikan karakter yang diajarkan kepadanya.

Pendidikan Karakter di Masyarakat

Tokoh masyarakat dan para pemimpin juga turut bertanggung jawab terhadap kemajuan pendidikan. Dikarenakan, figur publik biasaya menjadi acuan warganya. Selain itu, media informasi turut berpengaruh dalam pembentukan karakter bangsa sehingga menjadi bermakna bila informasi yang disampaikan oleh media memperhatikan norma yang berlaku. Jadi, pendidikan karakter harus tertanam dalam berbagai level kehidupan. Bukan hanya sekolah yang bertanggung jawab, karena itu perlu dimulai dari diri sendiri dengan pedoman nilai-nilai agama dan nilai-nilai budaya bangsa sehingga pendidikan karakter terimplementasi secara menyeluruh dan tinggal menjaga konsistensinya.

Mark K. Smith berpendapat bahwa Pendidikan berbasis masyarakat adalah suatu proses yang didesain untuk memperkaya kehidupan individual atau kelompok dengan mengikutsertakan orang-orang di dalam wilayah geografi, dan dapat berbagi mengenai kepentingan umum. Pendidikan berbasis masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan dengan sukarela melakukan tindakan, tempat pembelajaran, dan kesempatan refleksi yang ditentukan oleh pribadi, ekonomi, sosial, dan kebutuhan politik mereka. Dan pendekatan pendidikan berbasis masyarakat ini adalah salah satu pendekatan yang di anggap oleh masyarakat sebagai agen sekaligus tujuan, dengan melihat pendidikan sebagai proses dan menganggap masyarakat sebagai fasilitator yang dapat menyebabkan perubahan untuk menjadi lebih baik.

Pendidikan berbasis masyarakat ini memiliki kunci penting, yaitu masyarakat dilibatkan sebagai subjek atau pelaku bukan objek yang hanya menerima sistem pendidikan saja. Masyarakat pun diajak untuk bertanggung jawab dari awal perencanaan hingga pada pelaksanaan pendidikan di wilayahnya masing-masing. Hal tersebut menggambarkan bahwa masyarakat lebih tahu apa yang mereka inginkan dan potensi apa saja yang dapat dikembangkan dengan diadakannya fasilitas pendidikan yang ada di daerahnya. Dengan begitu arahnya ada "penyerapan" dari dalam masyarakat bahwa mereka sangat memerlukan pendidikan untuk bisa keluar dari permasalahan setempat. Proses dari input dan output di dalam masyarakat dengan pola seperti ini dapat lebih terarah. Pendidikan dari masyarakat, oleh masyakat, dan untuk masyarakat ini mencerminkan bahwa pendidikan bukan lagi suatu hal yang sulit di jangkau oleh sistem sederhana yang di miliki oleh masyarakat. ■

Sumber:

- http://www.pendidikankarakter.com/peran-pendidikan-karakter-dalam-melengkapi-kepribadian/
- http://www.pendidikankarakter.com/membangun-karakter-sejak-pendidikan-anak-usia-dini/
- Kemendiknas Nomor 20 Tahun 2010 Tentang Nilai-Nilai Utama Karakter
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)



Dra. Sumiyarsih, M.Pd
Widyaiswara PPPPTK Seni dan Budaya

Tari Lawet Kekayaan Seni Tradisional Kebumen

Oleh: **Isnain Evilina Dewi, M.A**



Tari Lawet

Sumber foto: kpk5pti.blogspot.com

TARI Lawet adalah salah satu jenis kesenian khas dari Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Tarian ini diciptakan oleh para seniman dari Kebumen pada tahun 1989. Tari kreasi ini diciptakan karena terinspirasi dari keberadaan burung walet yang saat itu banyak ditemukan di tebing karang di pantai Karangbolong, Kecamatan Buayan, Kebumen. Burung walet merepresentasikan ketekunan dan cekatan sehingga menjadikannya ikon Kabupaten Kebumen.

Simbol ikon yang menjadi ciri khas kabupaten Kebumen diwujudkan dengan dibuatnya tugu lawet yang berada di tengah kota wilayah Kabupaten Kebumen. Filosofi di balik makna ikon tersebut adalah agar warga sekitar memiliki karakter tekun dan cekatan baik dalam bekerja dan berkarya dalam upayanya membangun daerahnya serta menjalani kehidupan sehari-hari. Gerakan burung walet yang lincah dan gesit memicu kreativitas para seniman asal Kebumen untuk menciptakan tarian yang dikenal dengan nama Tari Lawet. Burung walet yang merupakan jenis burung layang-layang keluarga Hirundinidae menurut warga setempat (Kebumen) dikenal dengan nama lawet, sehingga tariannya pun diberi nama Tari Lawet.

Sejarah Tari Lawet

Tari Lawet identik dan berhubungan erat dengan keberadaan Kabupaten Kebumen yang dikenal dengan kisah Joko Sangkrip atau Joko Gudig. Dikisahkan Joko Sangkrip adalah seorang pemuda yang menderita sakit kulit yang parah. Jenis sakit kulit yang dideritanya dalam istilah bahasa Jawa disebut gudig. Dalam upayanya agar sembuh dari penyakitnya, Joko Sangkrip bertapa di Gua Karangbolong. Gua Karangbolong yang berada di Desa Karangbolong, Kecamatan Buayan, Kabupaten Kebumen adalah gua yang terletak di pantai Karangbolong. Di gua tersebut banyak ditemukan sarang burung walet. Salah satu daerah penghasil burung walet alami terbesar di Indonesia adalah di gua Karangbolong.

Burung walet dengan karakteristik warna gelap atau kehitaman adalah burung yang bersifat aerial atau terbang tanpa henti. Burung ini senang tinggal di area yang lembab seperti di gua dengan tebing curam dekat lepas pantai atau rumah dengan cahaya yang remang-remang bahkan gelap. Burung pemakan serangga ini akan keluar dari sarangnya untuk mencari makan lazimnya di pagi hari. Perburuan mereka biasanya sampai di tempat yang jauh dan akan kembali ke tempat tinggalnya menjelang malam atau bahkan beberapa jam setelah matahari terbenam.

Keuletan dan kelincahan gerakan burung ini menginspirasi para seniman untuk menciptakan tari lawet. Tim penggagas Tari Lawet (dalam Erma, 2015) adalah 1) Sruwono yang merupakan pelatih tari sekaligus karyawan pada instansi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Gombong; 2) Rabimin seorang pengrawit dan pelatih tari dari Klaten; 3) Sardjono seorang penilik kebudayaan pada instansi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Gombong; serta 4) Sardjoko seorang pelatih tari dan pengrawit asal Klaten. Dalam perjalanannya, tim penggagas Tari Lawet bersepakat untuk menunjuk Sardjoko untuk menciptakan Tari Lawet sebagai bagian dari adegan persemedian Joko Sangkrip. Tari Lawet pada awal diciptakannya masih sangat sederhana, akhirnya keempat seniman tersebut bahu membahu untuk menyempurnakan gerakannya. Ternyata tidak mudah untuk menyelesaikan penciptaan tarian tersebut sehingga mereka lalu mencoba mencari inspirasi dengan melakukan observasi ke Gua Karangbolong di Pantai Karangbolong serta mewawancarai juru kunci di lingkungan Karangbolong.

Proses menciptakan suatu karya agar memiliki kandungan nilai-nilai baik secara estetis dan filosofis tidaklah mudah. Para pencipta tari mencoba merepresentasikan gerakan burung walet yang lincah menjadi gerak tari yang dinamis agar menjadi tontonan yang estetis. Setelah melalui proses yang lumayan panjang,

Tari Lawet berhasil diciptakan dengan menggabungkan gaya tari dari berbagai daerah yaitu gaya Banyumas, gaya Surakarta, dan gaya Bali. Setelah menggabungkan gaya tari dari berbagai daerah, lalu diikuti proses desain kostum. Kostum Tari Lawet merupakan simbol yang paling menonjol dari tarian ini. Kostum Tari Lawet didesain semirip mungkin dengan burung walet begitu pula dengan gerakan tarinya. Selain kostum yang menarik, tarian ini dilengkapi dengan musik iringan serta lirik lagu yang harmonis menjadikan tari ini mengandung nilai estetika historis dan budaya.

Fungsi Tari Lawet

Seni tari dalam dunia pendidikan sebagai upaya pelestarian seni tari atau mengambil nilai-nilai pendidikan dari tarian yang dipelajarinya. Nilai atau pesan-pesan positif yang terkandung dalam suatu tari dapat dijadikan patokan atau pedoman dalam bertingkah laku yang tentu saja bermakna dan menunjang kehidupannya sebagai makhluk sosial. Kraus (1969, dalam Eny, 2014) menyampaikan tujuan pengenalan seni tari dalam dunia pendidikan yaitu: 1) sebagai pendidikan gerak, 2) meningkatkan kreativitas individu, 3) sebagai pengalaman estetis, 4) sebagai media penggabungan antar seni dan budaya serta pengalaman, 5) sebagai media sosialisasi, dan 6) media penanaman nilai-nilai budaya.

Tari Lawet yang tergolong tari kreasi ini memiliki keunikan dan daya pikat untuk dikembangkan. Tarian yang menggambarkan kehidupan burung walet ini bermanfaat bagi masyarakat sekitar Kabupaten Kebumen sebagai hiburan. Ketika berfungsi sebagai hiburan, tarian tidak ada aturan khusus dan ditujukan untuk konsumsi publik. Selain sebagai hiburan, tarian ini juga berfungsi sebagai pertunjukan. Makna sebagai pertunjukan adalah dipentaskan untuk acara-acara tertentu, misalnya saat ada perlombaan atau acara yang menunjukkan event tertentu.

Tari Lawet dipentaskan perdana pada acara akbar Jambore Daerah tingkat Jawa Tengah. Secara umum, kegiatan menari dalam pendidikan bertujuan untuk mengasah kehalusan rasa dan keluhuran budi pekerti, tidak terkecuali Tari Lawet. Tari Lawet berfaedah sebagai media pendidikan yaitu untuk menyampaikan nilai-nilai dari tari yang dipelajari. Tari Lawet ini bertujuan mengenalkan budaya setempat. Gerakannya yang lincah dan gesit bisa memotivasi para siswa agar mereka bisa meniru kelincahan dan kegesitan burung walet dalam menempuh ilmu. Burung walet yang memulai beraktivitas sejak pagi hingga petang bahkan sampai malam menggambarkan karakter rajin, ulet, dan pantang menyerah dalam berusaha. Tari Lawet pernah dijadikan muatan lokal pada jenjang Sekolah Dasar dengan tujuan agar siswa mampu mengapresiasi budaya setempat serta melestarikannya. Keberadaan burung walet di Kabupaten Kebumen menjadi penanda atau penunjuk bahwa tarian tersebut berasal dari Kebumen.

Eksistensi Tari Lawet

Tari Lawet sebenarnya merupakan tarian tunggal yaitu hanya dilakukan oleh satu orang. Namun dalam perjalannya tarian ini ditarikan oleh banyak orang atau ditarikan secara massal. Tari Lawet ini sangat populer pada tahun 1990-an bahkan pernah masuk kurikulum muatan lokal di jenjang Sekolah Dasar. Tari Lawet pertama kali dipertunjukkan pada acara Jambore Daerah tingkat Jawa Tengah di Bumi Perkemahan Widoro Payung pada tahun 1989. Setelah dipentaskan di acara akbar tersebut, tari lawet menjadi populer dan mulai dipertunjukkan di acara-acara besar lainnya yaitu:

1. Perayaan HUT RI ke-46 pada tahun 1991;
2. Pembukaan Pekan Olahraga dan Seni tingkat SD se-Kabupaten Kebumen;
3. Pembukaan lomba Musabaqoh Tilawatil Quran (MTQ) pelajar se-Jawa Tengah;
4. Penutupan Pekan Olahraga dan Seni tingkat SD se-Jawa Tengah;
5. Peresmian stadion Candradimuka pada tahun 1994;
6. Festival layang-layang tingkat internasional pada tahun 1995 yang diadakan di Pantai Petanahan, Kebumen;
7. Pembukaan Pekan Olahraga dan Seni tingkat SD area Kedu; serta
8. Festival panen sarang burung walet di Taman Mini Indonesia Indah (TMII).

Puncak ketenaran Tari Lawet adalah saat meraih juara 1 dalam keikutsertaannya dalam kegiatan lomba karya tari anak yang diselenggaran oleh STSI Surakarta. Dalam perjalanannya, tari ini tidak mendapatkan banyak perhatian dari pihak-pihak terkait, seperti sekolah, dinas Pendidikan, masyarakat sekitar sehingga akhirnya pada tahun 2005 Tari Lawet sudah tidak masuk lagi dalam kurikulum muatan lokal. Dampak dihapusnya tarian tersebut saat ini banyak orang yang tidak mengenal dan tidak lagi menarikan tarian ini termasuk siswa-siswa sekolah. ■

Referensi:

- *Eny Kusumastuti. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu pada Siswa Sekolah Dasar. Mimbar Sekolah Dasar, Volume 1, No. 1, hal 7-16.*
- *Erma Lutfiana. 2015. Eksistensi Tari Lawet di Kabupaten Kebumen (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.*



Isnain Evilina Dewi, M.A
Widyaiswara PPPPTK Seni dan Budaya

KARYA KREATIF GURU KARAWITAN

Penggabungan Ide dari Multi Etnis

Oleh: **Digna Sjamsiar, S.Pd, M.Pd.B.I**



Peserta Pelatihan Guru-guru Diklat Produktif

Foto: Dok

KARAWITAN merupakan salah satu jenis musik etnis di Indonesia. Menurut Suharstjarja (1984) karawitan adalah seni musik Indonesia yang memiliki laras non diatonis (slendro dan pelog) yang garapannya sudah menggunakan sistem notasi, warna, suara, ritme, memiliki fungsi, sifat pathet, dan aturan garap dalam bentuk instrumentalia, vokalis dan campuran, enak didengar untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

Sebagai sebuah seni tradisi, pemerintah mempunyai kewajiban melestarikan musik karawitan. Salah satu upayanya dengan mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan Seni dengan kompetensi keahlian Karawitan. Pada saat ini di Indonesia terdapat 14 (empat belas) sekolah yang membuka kompetensi keahlian karawitan. Kualitas guru karawitan tentu juga mempunyai peran penting menjaga kelestarian musik karawitan. Upaya peningkatan kualitas ini salah satunya dengan pelatihan guru kejuruan yang diselenggarakan oleh Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Seni dan Budaya Yogyakarta.

Tahun 2019 lalu, PPPPTK Seni dan Budaya mengadakan pelatihan guru karawitan diikuti 9 orang guru karawitan dari berbagai SMK yang menyelenggarakan kompetensi keahlian karawitan di Indonesia. Pada akhir pelatihan dilakukan pementasan karya penciptaan komposisi karawitan. Penciptaan komposisi karawitan diawali dengan cara “merangsang” pencetusan ide. Ide garapan akan digunakan sebagai ‘penentu arah” karya yang akan dikomunikasikan dengan audience atau penonton.

Ide yang masih bersifat abstrak kemudian dituangkan pada proses penciptaan kompsisi karawitan dengan tahap (1) **eksplorasi**, yaitu pencarian segala bentuk, motif atau pola, melodi, syair, yang kemungkinan dapat

digunakan sebagai materi karya (2) **eksperimen**, yaitu mencoba beberapa kemungkinan-kemungkinan yang merupakan hasil dari proses eksplorasi. Para proses eksperimen ini, kemungkinan terjadi perubahan-perubahan atau penam bahan dari angan-angan yang telah dibayangkan, (3) **penuangan**, adalah proses kerja pembuatan karya yang merupakan kelanjutan dari proses eksperimen. Setelah ditemukan beberapa pilihan materi, kemudian dilakukan desiminasi atau latihan bersama dengan pemusik/peserta lainnya. Penuangan dapat menggunakan pijakan notasi yang telah dibuat atau dengan cara "imla" (penjelasan secara oral), (4) **evaluasi**, adalah menilai dan mengukur dalam rangka untuk pemantapan sebuah karya. Menilai dapat dimaknai sebagai kesesuaian harapan komposer dengan sajian, enak-kurang enak, 'mungguh-kurang mungguh.' Mengukur maksudnya lebih bertumpu pada penggunaan waktu penyajian, penggunaan materi, dan sebagainya.

Karya penciptaan komposisi karawitan pelatihan guru tersebut mengangkat ide yang diambil dari pemaknaan kata "Semrawut". Ide pentas ini bisa dikatakan kontroversi karena terkesan sangat bertolak belakang dengan makna dari sebuah seni. Kata semrawut atau mawut mempunyai arti kacau balau atau acak-acakan (*http://kbbi.web.id/semrawut)*. Apakah mungkin sesuatu yang semrawut bisa menjadi indah? Inilah tantangan yang ingin dibuktikan oleh para guru peserta Diklat dalam mengembangkan idenya dengan menciptakan garapannya selama kurang lebih 2 minggu melalui latihan, memadukan ide di antara mereka dan berkolaborasi dengan penuh semangat dan kompak.

Dalam salah satu garapannya, guru-guru karawitan menciptakan Komposisi Ponggang Mawut. Ponggang mempunyai makna pencon. Pencon adalah alat musik yang memiliki pencu yaitu bagian yang menonjol dari suatu bidang datar (*https://pelajarindo.com/alat-musik-instrumen/*) dan mawut artinya semrawut atau tidak teratur.

Mengapa mereka mengistilahkan kreativitas berkesenian tersebut Ponggang Mawut? Istilah itu muncul seketika, tanpa rencana, yang ada dalam olah rasa. Tema besarnya adalah menciptakan dan menggabungkan ide di antara sesama peserta. Caranya dengan memainkan alat musik karawitan secara bersamaan tetapi dengan pukulan yang berbeda akan tetapi masing-masing alat musik tersebut memiliki pola yang tetap. Karya ini mengutamakan kemampuan masing-masing individu. Alat musik karawitan yang mereka mainkan berasal dari berbagai daerah atau etnis, seperti Bali, Sunda, Betawi, Yogyakarta, Solo, Sulawesi Selatan, Banyumas, dan Sumedang. Patut diakui bunyi pukulan yang paling dominan dalam permainan tersebut adalah suara pencon.

Gambaran Pementasan

Harmonisasi tabuhan yang diawali dengan bunyi jimbe, kecapi, penclon bonang, jimbe, pencon kempul,dan siter. Suara alat-alat musik tersebut perlahan mengalun lembut menjadi perwujudan dari proses berlatih selama kurang lebih dua minggu. Bagi orang awam, tabuhan itu terasa tidak menarik, terkesan semrawut, dan tidak beraturan. Ide kreatif itulah yang diusung oleh para guru-guru kejuruan ini. Mereka "bersikeras' mengatakan tak selamanya yang semrawut itu buruk, jelek atau tidak indah.

Bagi mereka, kebersamaan, kekompakan, saling menghormati dan menghargai dalam menyatukan ide dan memainkan jenis alat musik karawitan dari berbagai etnis di Nusantara akan melahirkan karya yang bermakna. Mengapa bermakna? karena dalam garapannya mereka menggunakan "rasa". Rasa disini adalah rasa dalam berkesenian.

Mengutip ungkapan dari Budi Karya "Seni adalah satu ruang lain, seni adalah satu kegiatan yang harus kita kembangkan karena dari senilah keseimbangan ada disitu" (Budi Karya, Minggu 10/11.*kumparan.com)*. Ungkapan tersebut tidak mengada-ada karena terbukti sajian Pondang Mawut mampu "menghipnotis" para penonton yang semula tidak bisa menikmati alunan nada yang terkesan tidak teratur. Rasa dalam berkesenian juga mampu menciptakan rasa indah yang tentu saja melibatkan jiwa untuk menikmati permainan alat musik karawitan dari berbagai etnis. Dengan pola ketukan tetap, alunan nada itu terasa indah karena mereka mampu menghasilkan nuansa 'aneh' yang dapat ditawarkan kepada penonton sebagai alternatif musikal yang baru.

Alunan alat musik karawitan yang semula dimainkan lembut, perlahan menjadi irama yang rancak, suara dari masing-masing alat musik tersebut terdengar nyaring dan apik. Kemudian pukulan alat musik karawitan kembali mengalun lembut. Semangat

menampilkan permainan kolabarasi mereka sajikan dengan atraktif, vokal yang diperdengarkan oleh sebagian dari mereka juga tergolong unik, beberapa dari mereka seolah-olah membisikkan sesuatu dengan jari telunjuk ditempelkan di bibir dengan mengeluarkan suara *"sssssstttttt..".* Begitu juga pada saat salah satu peserta beranjak dari duduknya dan berekspresi dengan memainkan dua buah lonceng di kedua tangannya sembari menyenandungkan nyanyian anak-anak tempo dulu di tanah Sunda, yang merupakan sindiran atau ketidak senangan terhadap penjajah (baca : penjajahan Belanda).

Ekspresi berupa gerakan itu kemudian disusul oleh satu peserta lainnya. Keduanya berakting seolah-olah mereka sedang bertarung, yang kemudian mereka akhiri dengan ritme musik yang cepat serta dengan wajah cerah dan penuh tawa. Pementasan tersebut mereka suguhkan/tampilkan di SMKN 1 Kasihan Bantul, Yogyakarta pada tanggal 22 Oktober 2019 sebagai salah satu perwujudan karya mereka dalam mengikuti diklat di PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta.

Hambatan dalam Proses Pelatihan

Proses berlatih yang dilalui bukan tanpa hambatan, mereka secara bersama-sama mencoba, mengembangkan, memadukan dan memujudkan dalam sebuah karya yang sedikit berbeda dengan yang sudah ada. Dalam proses penciptaan karya, mereka berupaya agar pemahaman mereka sama sehingga ide yang muncul dari masing-masing peserta dapat diterima oleh semua peserta, sekaligus ide tersebut sesuai dengan ide garapan yang mereka kreasikan sedemikan rupa.

Hambatan yang dialami oleh peserta antara lain adalah ketika terdapat peserta yang "lamban" dalam menyesuaikan ritme dalam memainkan alat musik. Hal itu bisa dimaklumi karena peserta belum terbiasa berkumpul dan bermain bersama atau bisa disebut sebagai pengalaman pertama dalam mengembangkan kreasi tabuhan dengan sesama guru karawitan yang berbeda etnis. Itulah sebabnya keberhasilan dalam mengatasi kendala tersebut termasuk hal yang luar biasa. Dalam wawancara yang dilakukan penulis, seorang peserta menyatakan, "Diklat kali ini merupakan pengamalan pertama bagi saya, saya harus bisa menekan ego saya dan mampu berkolaborasi dengan guru-guru karawitan dari berbagai daerah di Indonesia agar karya kami menjadi kreasi tabuhan yang harmonis."

Prinsip itu bisa diwujudkan dengan tidak ada di antara mereka saling berusaha untuk tidak merasa lebih unggul dibandingkan peserta lainnya. Selain itu ketika ada ide yang mucul dari seorang peserta tetapi ide tersebut tidak sesuai dengan rancangan garapan mereka, secara santun ide tersebut ditolak, sehingga yang bersangkutan tidak merasa tersinggug. Menyatukan ide juga merupakan langkah yang patut dijadikan telandan, hal ini bisa terwujud karena tujuan utama mereka adalah ingin menonjolkan kekompakan dan kebersamaan dengan penuh suka cita. Proses selanjutnya adalah mencoba berbagai pola yang telah mereka temukan selama proses berlatih serta mereka sepakati untuk dikembangkan dalam sebuah permainan/tabuhan menjadi kesatuan ritme yang telah mereka desain sebelumnya. ■

Referensi:

- *https://pelajarindo.com/alat-musik-instrumen/ (diunduh 10/11/2019)*
- *Budi Karya (diunduh Minggu 10/11/2019.kumparan.com)*
- *http://yokimirantiyo.blogspot.com/2013/02/seni-karawitan-definisi-laras-dan.html (diunduh 10/11/2019)*



Digna Sjamsiar, S.Pd, M.Pd.B.I
Widyaiswara di PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

Sumber Belajar Digital dan Peningkatan Karakter

Oleh: **Dra. Gusyanti, M.Pd**

SUMBER belajar sebagai pendukung pembelajaran merpakan sarana dan prasarana yang berpengaruh besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Sumber belajar digital merupakan pengembangan media selaras dengan perkembanga teknologi informasi yang efektif dan efisien dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Sumber belajar digital adalah segala aktivitas perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengontrolan sumber belajar untuk mempermudah proses belajar dalam mencapai tujuan atau kompetensi tertentu yang didesain secara digital.

Sumber balajar digital merupakan sumber daya belajar yang didesain secara digital yang dapat digunakan sebagai suplemen dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Sumber daya belajar dalam hal ini sesuai definisi: " Sumber daya sumber dukungan untuk belajar, termasuk sistem dukungan dan bahan pembelajaran dan lingkungan...(AECT, 1994, hal:12). Sumber daya belajar digital dirancang khusus dengan penerapan teknologi untuk dapat dimanfaatkan secara optimal.

Pemanfaatan sumber belajar digital secara optimal memiliki ciri pencapaian kriteria efektif. Efektivitas mengacu pada kesesuaian dan kompatibilitas sumber belajar yang diberikan berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Media Bagian Sumber Belajar

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsanng pikiran, perasaan, perhatian, dan kemempuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong proses tejadinya kegiatan belajar mengajar. Menurut Briggs (1977) arti dari media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran diantaranya adalah: buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan menurut *National Education Assosiation* menterjemahkan media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk perengkat keras.

Berbagai definisi mengenai media pembelajaran di atas dapat saya simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pembelajar yang dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan alat atau media pembelajaran memiliki kebermaknaan yang luas pada proses pembelajaran.. Dengan media yang representatif, tugas guru dapat menyampaikan materi secara detail untuk menunjang pembelajaran. Proses pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan menjadikan indikasi bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Macam Media Sebagai Sumber Belajar

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Berbagai jenis media yang dimanfaatkan guru dalam pembelajaran, adalah: gambar, model, dan *Overhead Projector* (OHP), kaset audio, video, VCD, *slide* (film bingkai), program pembelajaran komputer, dan obyek-obyek nyata.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sbb:

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide)
5.	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Multi media	Audio Visual gerak, film gerak bersuara, video/VCD, televisi.
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
10.	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer). [7] Pembelajaran Seni gerak

Pemanfaatan Sumber Belajar Digital

Pemanfaatan lingkungan merupakan sumber belajar yang sangat efektif untuk dilibatkan dalan pembuatan media pembelajaran bagi siswa. Dengan demikian, apabila pembelajaran dapat



smarted.school.blog

mengakomodir hal tersebut dalam proses belajar mengajar maka dapat dipastikan peserta didik memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang disampaikan. Namun dengan berbagai kendala yang ada, melibatkan lingkungan secara langsung tidak dapat dilakukan. Mengingat hal tersebut, pembuatan media pembelajaran secara audio visual dengan melibatkan lingkungan dapat digunakan sebagai alternatif yang sangat efektif. Artinya dengan media ini pembelajaran seakan dibawa ke dalam situasi lingkungan anak, dapat disesuaikan mana materi yang dibutuhkan atau dapat diputar ulang sesuai yang dibutuhkan.

Pemanfaatan sumber belajar untuk individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan. Sehubungan dengan hal ini, Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan tiga tujuan pemanfaatan media di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu: (1) *emotivasi (to motivate*), (2) menyampaikan informasi (*to inform*), dan (3) menciptakan aktivitas belajar (*to learn*).

Pemanfaatan sumber belajar digital dapat memotivasi seseorang sehingga terjadi perilaku yang positif. Sebagai fungsi memotivasi, pemanfaatan sumber belajar digital mencakup tujuan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Sumber belajar digital audio visual, seperti halnya film dan video, memiliki kemampuan untuk menggugah emosi siswa, mendorong siswa untuk menghayati nilai-nilai yang disampaikan. Gabungan antara unsur gambar (visual) dan suara (audio) di dalam media audio visual memungkinkan terciptanya kondisi yang sedemkian ini. Sumber belajar digital dapat dimanfaatkan untuk mempresentasikan atau menyajikan informasi, baik kepada individu maupun kelompok *(group).* Untuk fungsi penyajian informasi, sumber belajar digital dapat mengkomunikasikan informasi yang bersifat umum. Sumber belajar digital yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran dirancang agar memungkinkan para pemakainya memperoleh pengalaman belajar yang baru dengan cara yang lebih menyenangkan. Sumber belajar digital memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret, contohnya audio visual seperti film dan video.

AECT (*Association for Education Communication and Techonology*) membedakan sumber belajar menjadi 2 yaitu: 1. Sumber belajar yang dirancang (*by design*) untuk tujuan belajar seperti misalnya guru, dosen, pelatih, ruang kuliah, laboratorium, perpustakaan, bengkel kerja, simulator, modul, 2. Sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization)* yaitu dimanfaatkan untuk tujuan belajar. Contohnya pejabat, tokoh masyarakat, orang ahli di lapangan, pabrik, pasar, rumah sakit, surat kabar, radio, televisi, dan lain-lain. Multimedia mampu memberikan kemungkinan bagi pemakainya.

Pembelajaran berbasis web sering dikenal dengan istilah *e-learning*. Pembelajaran seperti ini merupakan proses pembelajaran yang

memanfaatkan teknologi. Sumber belajar disiapkan dalam sistem web yang akan diakses dalam system pembelajaran. Peserta pembelajaran dapat mempelajari materi ajar pada sistem web dengan instruksi yang jelas. Konten materi seperti gambar, teks, audio, dan video dapat diterapkan dalam pembelajaran, secara bersamaan *(syncrounous)* maupun tidak *(asyncrounous)*

Teknologi *e-learning* menuntut kemampuan karakter peserta pembelajaran terhadap system. Menyikapi konten pembelajaran dengan disiplin, mengerjakan tugas dengan penuh tanggung jawab, mencermati petunjuk dengan teliti, serta menyesuaikan diri dengan system yang diterapkan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu, berkembang pula antara lain adanya seminar, uji kemampuan, forum diskusi komunikasi yang dikembangkan berbasis web

Maraknya situs-situs atau portal pembelajaran dan *E-dukasi.net* dikembangkan untuk memfasilitasi proses belajar sebagai wujud dikembangkannya sumber belajar secara digital. Inovasi Pendidikan yang dilengkapi dengan fasilitas untuk mempermudah belajar yang variatif dan menyenangkan. Belajar dibebagai jenjang dan jalur pendidikan dikemas dan dapat dipilih sesuai kebutuhan. Bahkan penyuluhan psikologi, bimbingan belajar, diskusi akademik, dll dikembangkan dalam situs sebagai ajang pengetahuan populer.

Sumber belajar digital lainnya adalah kamus elektronik atau kamus digital, game edukasi, buku digital, Blog, dsb. Kamus gigital adalah kamus fleksibel berbasis komputer yang dapat dimanfaatkan kapan dan di manapun dibutuhkan. Sangat praktis dengan ukuran kecil dapat dibawa ke mana-mana. Kamus elektronik jenis tertentu dilengkapi dengan alat pembaca CD-ROM untuk menambah perbendaharaan kata, serta mampu berfungsi untuk pengecek ejaan.

Simpulan

Perkembangan teknologi yang berimplikasi pada perkembangan pola kehidupan yang berdampak pada sikap dan karakter peserta didik yang semakin manjauhi norma kehidupan yang menjadi budaya daerah. Melalui Pendidikan seni dapat mengukir kepribadian berkarakter. Sumber belajar digital yang berisikan materi pembelajaran merupakan media yang efektif untuk membantu pembelajaran. Berbagai kandungan materi dapat dimengerti filosofinya. Selama proses pembelajaran guru dan peserta didik dapat melihat bersama, melakukan, menganalisis, melihat kembali berbagai isi materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *video compact disc* (vcd).

Sumber belajar digital dipahami sebagai gabungan elemen perangkat keras dan lunak yang mempunyai potensi untuk mengatasi masalah belajar dan memfasilitasi kegiatan belajar. Pemanfaatan sumber belajar digital dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pembelajaran. Wujud sumber belajar digital antara lain sumber belajar berbasis web, situs atau portal pembelajaran, kamus elektronik, Blog, *E-dukasi.net*, dsb.

Implementasi belajar pemanfaatan sumber belajar digital mendukung terbentuknya budaya belajar dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.Pengalaman memanfaatkan sumber belajar digital dengan mendalami tekniknya secara saksama diharapkan dapat membentuk karakter positif pada diri peserta didik. ■

DAFTAR PUSTAKA:

- *Ki Hadjar Dewantara. 1962. Bagian I Pendidikan. Jogjakarta: Majelis Luhur Taman Siswa.*
- *Bandi, dkk, 2009. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI.*
- *_____What is collaborative learning?, http ://www.wcer.wisc.edu/ archive/cl1/CL/moreinfo/MI2A.htm*
- *Briggs, Leslie J. 1970. Handbooks of Procedures for the Design of Instruction. Pitsburg; American Institute of Reseach.*
- *Miarso Yusufhadi. 2004. Menyemai benih teknologi Pendidikan. Jakart: Kencana.*
- *Thomas Lichona. 2012.Educating for Character. Mendidik untuk Membentuk Karakter. Jakarta. Bumi Aksara.*
- *Noeng Muhadjir. 2011. Psikologi Pengembangan Karakter. Yogyakarta. Rake Sarasin.*



Dra. Gusyanti, M.Pd
Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP)
PPPPTK Seni dan Budaya

Metode Penciptaan Tari Bagi Guru

Oleh: **Drs. G.S. Darto, M.Sn**



Karya Tari berorientasi Kreasi — Foto : Darto.Dok

FORMAT metode penciptaan seni tari memiliki banyak cara dan strategi dalam mengolahnya untuk menjadi sebuah bentuk karya seni. Pada teori seni *Genre* penerapan konsep metode seni dapat menggunakan cara berkesenian dari apa yang sudah berjalan. Sedangan teori seni *Sangre,* cara atau berkesenian menurut ide Si Senimannya. Apabila ditinjau dari bentuk metode penciptaan tari secara ilmiah atau *research* lebih cenderung ke bentuk metode penciptaan kualitatif. Akan tetapi prinsip dalam berolah seni menekankan seorang pencipta tari harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang mendasari pada proses berkarya.

Sehingga tidaklah heran apabila seorang pencipta tari harus memiliki skill sebagai pemain, konseptor atau dapat berbicara, kritis dan terampil. Perjalanan metode karya seni sudah berkembang pesat dari bentuk ciptaan seni yang tradisional, klasik, kreasi, modern, kontemporer bahkan *post modern*. Ada beberapa karya seni yang masih mencoba merelefansikan bentuk aliran surialisme mapun ekspresionisme.

Metode kualitatf dalam proses penciptaan seni tari, sangat memberikan ruang gerak bagi penata tari untuk lebih memiliki kebebasan dalam berkarya. Prof. Dr. Sumandiyo Hadi mengatakan bahwa metode kualitatif adalah *To Learn From Them* artinya belajar dari mereka. Kebebasan seorang peneliti untuk masuk pada area yang akan dikaji tanpa mempersiapkan teori-teori penelitian terlebih dahulu sehingga kesempurnaan dan objektifitas akan tercapai dalam hasil penelitiannya. Untuk menjadi objektifitas tentunya setelah mengalami dan terjun langsung, baru menuangkan dalam konsep teori penelitiannya.

Tahapan metode kualitatif memang memerlukan proses yang panjang dan kejujuran serta mampu beradaptasi dengan lingkunganya seolah-olah belajar dari nol atau dari awal permulaan sekali.

Motivasi Internal

Motivasi dalam bahasa Inggris *motivation,* artinya pemberian alasan-alasan. Berdasarkan pengertian ini memberikan gambaran betapa pentingnya seorang penata tari atau koreografer dalam berkarya memiliki keinginan-keinginan yang sangat mendalam serta luas. Sehingga pada diri guru tari, seniman atau penata tari akan muncul nyeninya, artinya akan memvisualkan sebuah keanehan, kebebasan, kegilaan dan keliaran ataupun esentriknya. Setiap individu memiliki pengalaman estetik tersendiri dalam motivasi berkarya seni, sejalan dengan pandangan aspirasi kebutuhan akan gagasan-gagasanya. Sehingga dalam konteks berkarya tari, reaksi-reaksi yang muncul dilandasi oleh pengalaman dan motivasi yang berlainan terhadap suatu permasalahan, dengan demikian akan memunculkan sebuah karya yang beraneka ragam dan bentuk sesuai dengan daya imajinasi guru atau si seniman penciptanya.

Membuat karya tari merupakan hasil interpretasi guru atau seniman dalam menangkap objeknya, sehingga dalam kreativitas berkesenian memiliki suatu sifat gejala sosial atau disebut dimensi Sosial Mikro. Hal ini memberikan penjelasan bahwa setiap hadirnya sebuah karya seni menginginkan hal yang baru yang unik dan yang kekinian.

Kehadiran sebuah karya seni dimotivasi oleh

komunikatif, ekspresif, spiritual dan estetika, walaupun kini ada hal baru dalam motivasi berkarya dalam rangka menjemput program pariwisata, sehingga kehadiran paket-paket seni lebih kepada sifat komersial ketimbang berbicara pada konteks berkesenianya. Tetapi semua itu tergantung bagaimana sikap dan sudut pandang kita dalam menyikapi sebuah fenomena berkesian yang setiap saat, waktu akan berkembang dan berubah.

Eksplorasi dalam Tahapan Internalisasi

Tahapan dalam penelitian maupun perancangan sebuah karya tari memerlukan eksplorasi sebagai langkah dalam penjajagan proses sebuah karya seni. Menurut Alma M Hawkins, *eksploration* memberikan pemahaman bahwa bagaimana seorang peneliti atau perancang masuk dalam dunia yang akan dikerjakanya, yaitu melalui tahapan bagaimana ia dapat melihat, merasakan, mengalami, dan menyadari. Akan tetapi secara fondamental dalam olah karya tari tidak bisa individual, perlu komunitas pendukung, maka perlu mengobservasi lingkungan di luar dirinya. Ada beberapa faktor penting yang perlu diobservasi, dalam bentuk material dan konten, antara lain *skill,* identitas, lingkungan, sarana, proses kratif kemudian baru berbicara produk seni.

Ranah tahapan metode penciptaan tari, yaitu dengan tahap eksplorasi, improvisasi, forming atau bentuk kemudian komposisi. Eksplorasi sebagai tahapan awal menjadi sangat penting dan memerlukan waktu yang cukup panjang untuk menjadikan sebuah wujud atau bentuk repertoar karya tari.

1. Internalisasi dalam Visual
   Untuk rancangan penggarapan kita dapat mencoba melakukan dengan mengapresiasi atau melihat berbagai pertunjukan, sesuai tema-tema yang akan digarapnya, misalnya melihat tayangan multi media,TV, VCD, yang berkaitan dengan rencana perancangan. Melihat bentuk pertunjukan tari lain sebagai bahan komperatif dalam mengembangkan ide gagasan, seperti melihat bentuk kesenian rakyat atau kesenian tradisional maupun modern.
2. Internalisasi Pemain
   Pada bagian ini diperlukan observasi yang langsung terjun pada permasalahan yang paling mendasar yaitu, dengan cara menjadi *player* atau penari. Belajar secara intuitif untuk mendapatkan cara baru dalam membuat karya tari. Sehingga tumbuh rangsangan internal untuk menampung berbagai ide baru dalam penuangan rancanganya. Dalam merasakan dan mengalami langsung kita akan menjadi semakin terbuka dalam cakrawala yang luas untuk dapat merumuskan hal yang spesifik. Hal tersebut menjadi penting karena seorang pencipta akan menghadirkan sebuah orisinalitas yang memberikan wahana pencerahan.
3. Internalisasi dalam kesadaran
   Konteks ini lebih pada bagaimana kita membuka diri dalam proses perancangan. Bahwa keterbukaan dan kejujuran menjadi kita lebih luas cara pandangnya. Semakin banyak pengetahuan dan ketrampilan yang mendukung akan semakin baik dan obyektifitas. Maka betapa pentingnya kita menyadari bahwa seni taripun dalam perkembanganya dapat dikaji melalui ilmu-ilmu lain, sehingga akan mendapatkan sebuah metode baru dalam perancanganya.
   Lebih kongkrit secara tekstual karya seni tari sangat dipengaruhi dari segi konteksnya juga misalnya, lingkungan, sejarah, agama, arsitek, sosiologi, budaya, antropologi, pariwisata, dan lain sebagainya. Untuk hal ini kita perlu membaca literatur yang berkaitan dengan konsep perancangan, mengadakan wawancara dengan para tokoh, dan melakukan problem solfing terhadap para nara sumber yang relevan.

Faktor Internal dalam Pengalaman Gerak

Pengalaman gerak dalam proses untuk mengejawantahkan sebuah perancangan sangat penting, artinya memori yang merupakan sebuah pengalaman individual akan memperlancar konsep pembentukan rancangan. Pada dasarnya seorang guru/koreografer memerlukan pengayaan teba gerak sebagi substansi karya tarinya.

Pengalaman membuat teba gerak juga membuka diri untuk melihat dan mengamati sebuah tampilan-tampilan gerak tari baik tradisi, klasik maupun modern atau kontemporer.

Sarana prasarana pendukung:

- Pemain/Penari/Pengiring, Pendukung
- Tata panggung, tata pentas, tata rias dan busana
- Ligghting, sound
- Property tari

Manajemen Produksi yang akan diawali dari proses produksi melalui pelatihan-pelatihan, publikasi sebagai bagian dari komunikasi produk kepada khalayak, performansi menampilkan sebuah tatanan karya seni sebagai bagian dari pemaparan profesional kepada penikmat dan pengamat dan penggiat seni.

Tahapan dalam Membuat Karya Tari

Beberapa cara dalam mewujudkan sebuah karya seni tari bagi guru dalam menyusun sebuah komposisi tari dapat ditempuh melalui, :

a. Rangsang Ide/ gagasan
b. Rangsang Auditif
c. Rangsang Visual
d. Rangsang Kinestetik

Rangkaian itulah yang dalam proses kerja kreatif akan muncul identitas diri sendiri, sebagai seorang pencipta tari.

Tahapan berikutnya adalah pembentukan gerak melalui metode konsruksi, yaitu bagaimana mengembangkan pola ruang, waktu dan tenaga. Mencipta atau membuat unsur gerak, motif gerak, frase gerak, ragam gerak hingga konstruksi gerak. Penghalusan dan stilisasinya dapat ditempuh dengan menerapkan disain estetik gerak yang antara lain bagaimana menciptakan pola-pola gerak dinamis, rampak, kontras, simultan dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat dikolaborasikan dengan aspek pengolahan ruang sebagai aspek estetika yang lain seperti pengembangan level, karakter gerak, *focus* dan *in focus.* Tahapan tersebut secara garis besar



Eksplorasi karakter Cakil

Foto : Darto.Dok. 2020

dapat dilakukan dengan eksplorasi, imprivisasi dan komposisi.

Metode baru dalam mencipta tari menurut Alma M Hawkins dalam bukunya *Moving from Within: a new method for dance making*, diuraikan secara garis besarnya adalah:

- Merasakan
- Menghayati
- Mengkhayalkan
- Mengejawantahkan
- Memberi bentuk

Proses Kreatif dalam pola tersebut dapat ditempuh sebagai berikut:

- Merasakan: Menyerap
- Menghayati : Merasakan dalam Tubuh
- Mengkhayalkan: Penemuan
- Mengejawantahkan: Elemen-elemen Estetik
- Memberi bentuk : Simbolisasi

Rangkaian itulah yang dalam proses kerja kreatif akan muncul identitas diri sendiri, sebagai seorang pencipta tari. ■



Drs. G.S. Darto, M.Sn
Widyaiswara Tari

KEPUSTAKAAN

1. *Alma M Hawkins. "Bergerak Menurut Kata Hati" Diterjemahkan oleh: Prof. Dr. I Wayan Dibia. Diterbitkan Ford Foudation dengan masyarakat Seni Pertunjukan.Jakarta. 2003*
2. *----------. "Mencipta Lewat Tari"Diterjemahkan oleh: Prof. Dr. Sumandiyo Hadi. Manthili Yogyakarta. 2003*
3. *Bungin Burhan (Ed). " Metode Penelitian Kualitatif" Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer. PT Rja Grafindo Persada,Jakarta, Februari. 2001*
4. *Hadi, Y. Sumandiyo, Prof. Dr. " Sosiologi Tari" Sebuah Pengenalan Awal. Pustaka, Yogyakarta, Januari. 2005*
5. *----------. "Fenomena Kreativitas tari Dalam Dimensi Mikro". Pidato Pengukuhan Jabatan guru Besar pada Fakultas seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.ISI. September. 2002*
7. *..... "Aspek-Aspek Dasar KOREO GRAFI KELOMPOK". Manthili, Yogyakarta. 2003*
8. *Hendro Martono, M.S. " Mengenal Koreografi Lingkungan" Wacana Pengembangan Koreografi, Jurusan Seni Tari. Oktober 2009*
9. *Maryaeni, Dr. M.Pd. "Metode Penelitian Kebudayaan" Penerbit. Bumi Aksara Malang. April 2005*
10. *Sumardjo Jakob. "Filsafat Seni" Penerbit ITB, Bandung.2002*

Musik Terapi di Masa Covid-19

Oleh: **Cahya Yuana, S.Sos, M.Pd**

BOMBARDIR berita terkait Covid-19 membanjiri lini media masa. Baik lini media *online* maupun *offline.* Bombardir ini membuka mata masyarakat ada sesuatu yang mengancam hidup mereka. Kesadaran mulai tumbuh yang ditandai dengan aksi nyata berupa ragam kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat untuk meredam Covid-19. Sebelum bulan Maret, baru sedikit orang memperhatikan dan memberikan peringatan ancaman Covid-19. Sebagian besar orang masih merasa yakin Covid-19 tidak akan masuk ke Indonesia.

Kita memberikan apresiasi kepada media dalam hal ini yang telah membuka mata masyarakat akan bahaya Covid-19. Kesadaran tersebut merupakan modal besar bagi Indonesia ini untuk memenangkan pertempuran melawan Covid-19. Meski begitu tidak dipungkiri ada juga masyaralat yang cemas dan takut mendengar berita terkait Covid-19. Apalagi bombardir berita terkauit Covid-19 tidak hanya diranah media masa. *WhatsApp Group* (WAG) pun dijejali berita terkait dengan Covid-19. WAG yang biasanya dipenuhi dengan nasihat bijak religius berubah dipadati informasi terkait Covid-19.

Rasa takut yang berlebihan akhirnya berdampak pada kesehatan mental. IASC (*Inter Agency Standing Committee*) yaitu forum antar lembaga PBB merilis adanya pengaruh wabah Covid-19 terhadap kesehatan mental. Rilis dari IASC rasa takut sakit dan meninggal, takut kehilangan pekerjaan, takut diasingkan oleh masyarakat, takut kehilangan orang terkasih adalah perasaaan yang dialami oleh banyak masyarakat diseluruh dunia. Sebuah perasaan yang wajar menghinggapi masyarakat saat menghadapi wabah. Akan tetapi perasaan takut yang berlebihan tentu akan memperburuk keadaan. Stres dan depresi akan dialami oleh orang yang terlampau ketakutan. Arum Pratiwi Dosen FIK UMS mengatakan stres atau cemas akan berdampak pada penurunan imunitas. Berkurangnya fungsi imunitas ini akan menyebabkan kerentanan seseorang terhadap penyakit-penyakit infeksi.

Sampai tulisan ini dibuat belum ada obat terkait infeksi yang disebabkan oleh Covid-19. Imunitas akhirnya menjadi kata kunci bagi orang selain tindakan preventif seperti Physical Distancing. Daeng M Faqih selaku ketua Ikatan Dokter Indonesia (IDI) sebagaimana pernah disampaikan di antarnews tanggal 27 maret 2020 menyatakan rendahnya Imunitas adalah salah satu yang menyebabakan penderita Covid-19 meninggal. Selama imunitas bagus Covid-19 pada dasarnya hanya akan bertahan selama 14 hari ditubuh manusia. Menghindari penyebab stress oleh karena itu perlu dilakukan oleh seseorang ditengah wabah. Sementara kurangi membaca dan mendengarkan berita terkait Covid-19 atau melakukan satu aktivitas lain yang bisa mengalihkan seseorang dari berita Covid-19

Musik Terapi

Bernyanyi adalah aktivitas yang bisa dilakukan untuk mengisi waktu dan mengimbangi berita terkait dengan Covid-19. Pengertian bernyanyi di sini juga termasuk mendengarkan lagu. Bernyanyi akan menumbuhkan relaksasi. Relaksasi ini sangat dibutuhkan untuk mengistirahatkan ketegangan otak karena menerima bombardir terkait wabah Covid-19. Denise Grocke penulis



Foto: Dok

buku *Receptive Methods and Music Therapy* menyatakan orang Yunani menggunakan musik untuk mengatasi orang yang sedang bermasalah. Musik digunakan sebagai alat untuk menstimulasi emosi sehingga menghantarkan orang untuk istrirahat dan relaksasi.

Sejarah bangsa Indonesia juga tidak lepas adanya wabah atau sering disebut pagebluk. Pada saat terjadi pagebluk seni musik juga juga dijadikan sebagai media ikhtiar untuk segera lepas dari pagebluk. Pada sore hari selepas bekerja, masyarakat Jawa di pedesaan kerap menyenandungkan tembang-tembang Macapat. Ada sebuah ketenangan batin yang dirasakan setiap kali bait demi bait dinyanyikan. Demikian pula dengan sebuah tembang atau kekidungan, yang diberi judul Kidung Rumekso Ing Wengi. Kidung ini juga dikenal dengan nama "Mantra Wedha". Berdasarkan cerita tutur, kidung ini diciptakan oleh Sunan Kalijaga, salah satu Walisongo yang menyebarkan agama Islam di Tanah Jawa.

Kidung ini biasa dinyanyikan pada malam hari, atau selepas shalat malam. Sebagaimana maknanya, Kidung Rumekso Ing Wengi bertujuan menyingkirkan diri dari balak atau gangguan, baik yang nampak maupun tidak. Kidung ini juga mengingatkan manusia agar mendekatkan diri kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga terhindar dari kutukan dan malapetaka yang lebih dahsyat. Dengan demikian kita dituntut untuk senantiasa berbakti, beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Syairnya berupa anjuran kepasrahan kepada tuhan. Rasa pasrah tentu akan membuat orang tenang. Ketenangan batin ini akan membantu tubuh meningkat imunitasnya. Kidung yang disajikan dengan gending jawa halus tentu akan memperkuat relaksasi.

Kajian tentang peran musik sebagai media terapai telah lama dilakukan Patricia A. Potter *Director of Research, Patient Care Services* Barnes-Jewish Hospital St. Louis, MO mengungkapkan musik klasik mampu melatih otot-otot dan pikiran menjadi relaks. Dengan mendengarkan musik, seseorang merasakan kondisi yang rileks dan perasaan yang nyaman. Meski begitu tidak berarti musik non klasik tidak bisa mengurangi kadar stres. Selama musik non klasik disajikan dengan nada yang halus tidak menghentak, maka musik tersebut juga bisa untuk relaksasi.

Terapi musik merupakan terapi yang menggunkan musiik baik dalam pengertian pasien melakukan aktivitas langsung bermusik atau pasien hanya mendengarkan irama suatu nada musik. Aktivitas musik akan memfasilitasi proses terapi seorang seseorang yang sedang sakit.. Sebagaimana halnya terapi yang merupakan upaya yang dirancang untuk membantu orang dalam konteks fisik atau mental, terapi musik mendorong klien untuk berinteraksi, improvisasi, mendengarkan, atau aktif bermain musik (Djohan, 2006). *World Federation of Music Therapy* menjelaskan terapi musik sebagai penggunaan profesional dari musik dan elemennya sebagai salah satu intervensi dalam bidang kesehatan, pendidikan, dan lingkungan sehari-hari dengan individu, kelompok, keluarga, atau komunitas yang mencoba untuk melakukan optimalisasi kualitas hidupnya dan meningkatkan kesehatan fisik, sosial, komunikatif, emosional, intelektual, spiritualnya serta kondisi well-being dirinya (Edwards, 2017).

Terapi musik adalah terapi yang universal dan bisa diterima oleh semua orang karena tidak membutuhkan kerja otak yang berat untuk menginterpretasi alunan musik. Terapi musik sangat mudah diterima organ pendengaran dan kemudian melalui saraf pendengaran disalurkan ke bagian otak yang memproses emosi (sistem limbik) (Reza, Ali, Saeed, Abul-Qasim, & Reza, 2007).

Jenis Terapi Musik

Treatment dalam terapi musik dilakukan dalam berbagai metode, di antaranya dengan analisis lirik, improvisasi permainan musik, mendengarkan aktif musik, dan menulis lagu. Musik yang digunakan dalam terapi musik sendiri disarankan merupakan musik yang lembut dan teratur seperti instrumentalia dan musik klasik

1. Analisis lirik
   Terapa dengan analisis lirik dilakukan dengan cara meminta pasien untuk menganalisis lirik dari sebuah lagu. Metode ini bertujuan agar terapis bisa mengakses emosi, pikiran, dan pengalaman klien secara halus Cara ini memungkinkan terapis untuk mengakses emosi, pikiran, dan pengalaman klien secara halus. Cara ini bisa membuka pasien memasuki gerbang pengalaman yang telah meraka lalui. Pembukaan gerbang ini akan membantu terapis untuk menentuka treatment lebib lanjut dalam memberikan terapi pada pasien.
2. Improvisasi Permainan Musik
   Metode ini memberikan kesempatan untuk memainkan alat musik. Alat musik yang dimaksud tidak harus alat yang musik yang sudah biasa dikenal seperti gitas, seruling,piano. Alat yang musik dalam konteks ini adalah semua benda yang bisa mengeluarkan bunyi. Pasien diajak memainkan alat musik untuk mengkespresikan emosi. Metode ini mempermudah proses eksplorasi terapeutik terkait konflik dan kesedian.
3. Mendengarkan Musik Aktif
   Metode ini dengan mempedengarkan musik kepada klinen. Musiik yang dipilih adalah musik yang bernada halus. Proses mendengarkan musik aktif ini dilakukan untuk membantu menyalurkan suasana hati. Aspek ritmis dan repetitif dari musik akan membuat seseorang merasa tenang dan menurunkan tingkat impulsivitas.
4. Menulis Lagu
   Menulis lagu memberikan kesempatan klien untuk mengekspresikan pikiran dan pengalamannya. Selain itu, klien juga dibebaskan untuk memilih instrumen pengiringnya sendiri. Hal ini adalah cara terbaik bagi klien untuk merefleksikan emosi yang ada di balik lirik yang dibuat.Proses menulis juga akan memfokuskan Menulis bisa membuat perasaan bahagia yang luar biasa. Menyembuhkan berbagai trauma dan menjadi terapi jiwa dan penyembuh diri. ■

DAFTAR PUSTAKA

- *Alma Marikka Geraldina1, 2017: Terapi Musik: Bebas Budaya atau Terikat Budaya?, Buletin Psikologi, Vol. 25, No. 1, 45 – 53 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.27193, https: jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi*
- *Arum Pratiwi, 2009: Hubungan Respon Imun dan Stres dengan Tingkat Kekambuhan Demam Tifoid Pada Masyarakat di Wilayah Puskemas Colomadu, Karanganyar, Berita Ilmu Keperawatan ISSN 1979-2697, Vol. 2 No. 1, Maret 2009: 13-18.*
- *Daeng M Faqih, 2020: IDI: Imunitas pengaruhi kemampuan pasien melawan COVID-19, https://www.antaranews.com/, 27 Maret 2020.*
- *Grocke, D. E., & Wigram, T. (2007). Receptive methods in music therapy techniques and clinical applications for music therapy clinicians, educators, and students. London; Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers. Retrieved from http://site. ebrary.com/id/10182455*
- *Djohan. (2006). Terapi musik: Teori dan aplikasi. Yogyakarta: Galangpress*
- *IASC (Inter-Agency Standing Commitee), 2020: Catatan tentang aspek kesehatan jiwa dan psikososial wabah COVID-19 Versi 1.0, https://www.who.int/.*
- *_____, 2018: Kidung Rumekso Ing Wengi, Kidung Tolak Bala Sunan Kalijaga, https://www.suaramerdeka.com/, 19 Maret 2018.*



Cahya Yuana, S.Sos., M.Pd.
Widyaiswara PPPPTK Seni dan Budaya
Ketua LSP P2 PPPPTK Seni dan Budaya



Foto:foto: Janu Riyanto

Lembaran papan bertuliskan ayat-ayat Al Quran yang dihiasi ornament khas Palembang di bagian tepi setiap lembarnya

Sentuhan Seni Khas Palembang di Al Quran Al-Akbar

ADA sentuhan seni khas Palembang berupa ukiran motif kembang dan ornament di bagian tepi setiap lembarnya dalam pembuatan Al Quran Al-Akbar yang juga sering disebut Al Quran raksasa. Setiap halaman Al Quran dipahat di kedua sisinya. Sesuai dengan warna khas songket Palembang, setiap halaman diwarnai dengan warna dasar merah tua. Untuk huruf ayat suci yang terukir timbul, dicat dengan warna emas.

Al Quran Al-Akbar yang terletak di Pondok Pesantren Modern Al Ihsaniyah, Jalan M Amin Fauzi, Soak Bujang, RT 03, RW 01, Kelurahan Gandus, Kecamatan Gandus, Palembang, Sumatera Selatan (Sumsel) itu pun menjadi wisata religi yang banyak dkunjungi wisatawan dari berbagai daerah di tanah air, bahkan manca negara. Wisata religi yang sekaligus sebaga wisata budaya, karena sentuhan seni khas Palembang tersebut.

Al Quran raksasa itu terdiri dari 315 potongan papan dari kayu tembesu yang terbagi 630 halaman, di mana setiap halamannya memiliki tinggi 177 cm, lebar 140 cm dan ketebalan 2,5 cm. Tebal keseluruhannya termasuk sampul mencapai 9 meter.

Untuk pembuatan Al Quran raksasa itu, konon menghabiskan kurang lebih 40 meter kubik kayu tembesu. Beaya pembuatan menghabiskan sekitar Rp 2 miliar. Al-Quran dilengkapi dengan tajwid serta doa khataman bagi pemula. Proses pembuatannya sendiri memakan waktu relatif lama, sekitar tujuh tahunan.

Pembuatan Al Quran itu diprakarsai oleh Sofwatillah Mohzaib yang punya keahlian dalam seni kaligrafi. Dikisahkan pembuatan Al Quran raksasa itu berawal dari mimpi Sofwatillah seusai mengukir kaligrafi ornamen bagian pintu Masjid Agung Palembang. Mimpi pria yang akrab disapa Opat ini mengisyaratkan untuk membuat Al Quan terbesar di dunia.

Dengan tekad bulat, Opat pun mulai mewujudkan mimpinya itu pada 2002 silam, diawali dari surat Alfatihah. Kemudian memamerkannya di Masjid Agung Palembang dengan harapan mendapat donatur untuk melanjutkan mimpinya. Setelah mendapatkan donatur, Opat pun melanjutkan pembuatan Al Quran raksasa tersebut.

Untuk menyelesaikannya, Opat menghadapi sejumlah kendala, terutama beaya dan bahan baku. Sehingga yang semula ditargetkan selesai dalam empat tahun, molor menjadi tujuh tahun. Pembuatannya melibatkan 35 orang, lima orang sebagai pengukir, lainnya sebagai pemotong dan dan pekerjaan lainnya.

Sebelum diukir di atas papan kayu, ayat Al Quran lebih dulu ditulis di atas kertas karton. Selanjutnya dijiplak dengan kertas minyak. Setelah semua ayat tertulis, tim koreksi memeriksanya untuk memastikan tidak ada kesalahan. Setelah dikoreksi baru dipahat di atas papan. Ayat-ayat Al Quran ini ditulis ke dalam 315 papan yang meghabiskan kayu kurang lebih 40 meter kubik.

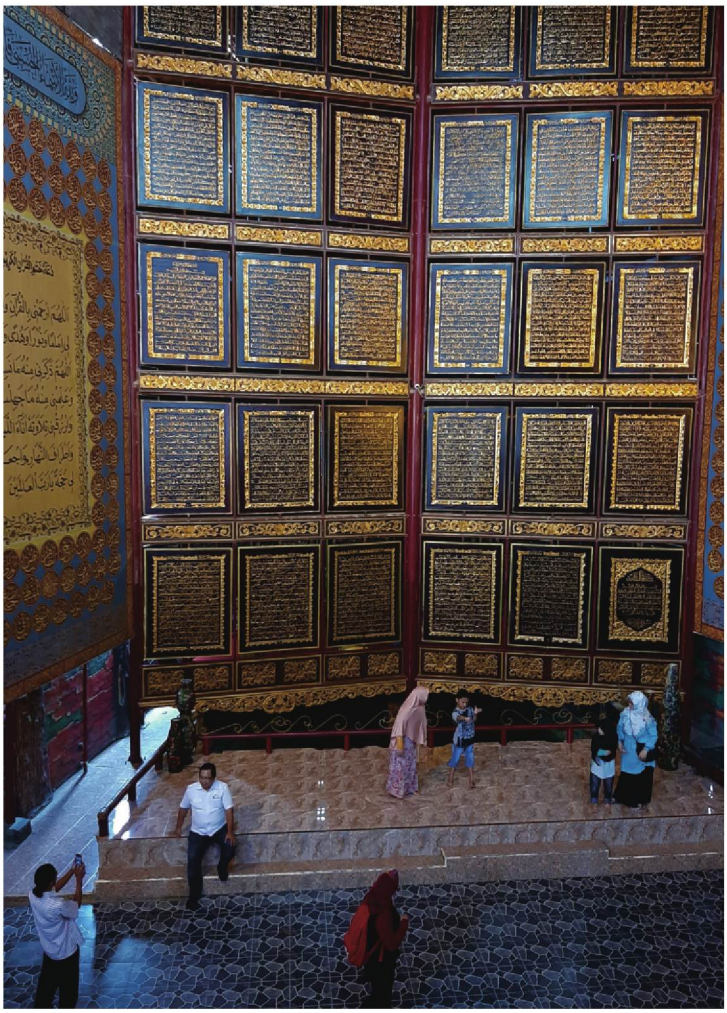
Sebelum resmi dipublikasikan, Al Quran yang disebut-sebut sebagai yang berbesar di dunia itu sengaja dipajang di ruang pamer Masjid Agung Palembang selama tiga tahun untuk mendapat koreksi dari seluruh jamaah.

Al Quran Al-Akbar diresmikan pada tanggal 30 Januari 2012 oleh Presiden ke-6 RI Susilo Bambang Yudhoyono (SBY) bersama seluruh delegasi konferensi parlemen Organisasi Konferensi Islam (OKI). Al Quran ini pun mendapat penghargaan dari MURI (Museum Rekor Indonesia) sebagai Al Quran kayu terbesar di dunia.

Keberadaan Al Quran raksasa itu pun menarik perhatian umat islam, bukan hanya di wilayah Palembang, tapi juga di berbagai wilayah di tanah air. Wisata religi ini pun kian hari kian ramai dikunjungi, terutama pada hari-hari libur. Bahkan kemudian wisatawan dari manca negara juga berdatangan, terutama dari negara-negara Arab.

Pengunjung bisa melihat kepingan-kepingan Al Quran yang disusun secara bertingkat yang sekaligus menjadi spot foto maupun *selfie* yang menarik. Selain itu ada petugas yang siap mendampingi pengunjung menikmati karya seni yang penuh keindahan itu. Petugas juga siap memberikan penjelasan seputar Al Quran raksasa itu, termasuk proses pembuatannya.

Pihak pengelola pun telah menyiapkan sejumlah fotografer yang ingin mengabadikan momen-momen penting pengunjung dengan tarif yang relatif murah. Bagi pengunjung yang ingin membawa oleh-oleh, ada penjual yang menjajakan makanan, pakaian, tasbih, Alquran dan souvenir khas lainnya.



Ruangan untuk melihat Al Quran Al-Akbar dari sisi luar

Pada bulan Ramadan, Al Quran Al-Akbar biasanya banyak dikunjungi kaum muslim dari berbagai penjuru daerah. Namun untuk Ramadan tahun ini suasananya jauh berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya. Akibat pandemi virus corona yang tengah melanda tanah air dan juga dunia, tempat ini menjadi sepi pengunjung. ■ **(Janu)**

Banyak bagian dari Al Quran Al-Akbar yang digunakan sebagai spot foto bagi pengunjung



Masjid Pathok Negara Plosokuning

Menjaga Tradisi di Tanah Jawa



Gapura depan sisi Timur yang identik dengan arsitektur Kraton Jawa

MASJID Pathok Negara Plosokuning terletak di Dusun Plosokuning, Kelurahan Minomartani, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman. Masjid yang berjarak 9 km di sebelah utara Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat ini dibangun pada tahun 1776 oleh Kyai Mursodo, putera Kyai Nur Iman dari Mlangi. Pembangunannya dilakukan setelah Masjid Pathok Negara Mlangi berdiri.

Kyai Nur Iman merupakan saudara dari Sri Sultan Hamengku Buwono I. Pada saat itu Kyai Nur Iman diminta untuk memegang pimpinan kerajaan, namun beliau menolak dengan alasan tidak cocok dengan jabatan tersebut. Beliau lebih memilih memperdalam ilmu agama Islam, sehingga akhirnya jabatan tersebut dipegang oleh saudaranya yang ketika bertahta bergelar Sri Sultan Hamengku Buwono I.

Plosokuning diambil dari nama pohon ploso yang daunnya berwarna kuning. Pohon yang sudah tidak ada lagi ini dulu terletak 300 meter di sebelah selatan masjid. Sampai sekarang daerah di sekitar masjid hanya ditempati oleh orang-orang yang masih memiliki garis keturunan dengan

Kyai Nur Iman yang berasal dari daerah Mlangi.

Di sekitar masjid dulunya dikenal sebagai daerah Mutihan karena para penghuninya 'orang-orang putih' atau dari kalangan santri. Hingga saat ini gelar kebangsawanan masih tetap dipertahankan oleh beberapa penduduk asli Plosokuning, terutama mereka yang masih memiliki garis keturunan dengan Kyai Mursodo, pendiri masjid. Mayoritas penduduk beragama Islam sehingga Plosokuning dikenal sebagai kampung santri, meskipun tidak terdapat lembaga pendidikan santri bernama pondok pesantren secara formal.

Terdapat perbedaan antara warga masyarakat yang bertempat tinggal di sekitar masjid dengan yang tinggal agak jauh dari masjid. Daerah di sekitar masjid, selain disebut Mutihan juga dikenal dengan nama Plosokuning Njero. Sedang yang jauh dari masjid disebut Plosukuning Njaba. Hanya orang-orang tertentu saja yang masih memiliki ikatan darah dengan pendiri masjid yang boleh tinggal di Plosokuning Njero.

Sebagai salah satu masjid Pathok Negara, di Masjid Plosokuning juga ditempatkan abdi dalem kemasjidan. Abdi dalem yang menjalankan tugas di Masjid Plosokuning itu terdiri dari khatib, muadzin,

jajar jemaah, jajar ulu-ulu dan jajar merbot.

Kamaludin Purnomo, Ketua Takmir Masjid Pathok Negara Plosokuning mengatakan, di antara keempat Masjid Pathok Negara, Masjid Plosokuning merupakan bangunan yang paling terjaga keasliannya. "Keaslian bangunan masjid terutama terlihat pada bagian atap yang di puncaknya terdapat mahkota gada bersulur terbuat dari tanah liat yang tetap terpasang hingga sekarang," terang Kamal.

"Di sekeliling mustaka terdapat ornamen bermotif daun kluwih dan kembang gambir," tegasnya. Gada yang berbentuk menyerupai huruf Arab alif itu melambangkan yang disembah hanya Allah yang Esa. Sedang daun kluwih dan kembang gambir merupakan perlambang manusia akan meraih cahaya Ilahi ketika dalam dirinya terdapat Iman, Islam dan Ikhsan.

Diuraikan Kamal, pada saat didirikan, masjid menggunakan atap sirap yang kemudian diganti dengan genteng pada tahun 1956. Sedang penggantian daun pintu, tembok dan lantai masjid yang dulunya plesteran biasa dari semen merah diganti dengan tegel pada tahun 1976. Sewaktu didirikan tembok dinding masjid setebal dua batu. Karena terkikis secara terus menerus, tebalnya kini hanya tinggal satu batu.

"Dahulu masjid hanya memiliki satu pintu yang sangat rendah, sehingga ruangan masjid nampak gelap. Pintu yang sengaja dibuat rendah itu sebenarnya dimaksudkan agar setiap orang yang masuk masjid menunduk dan menunjukkan penghormatan sebagai tatakarama dan sopan santun. Kini ruangan masjid nampak terang karena adanya tambahan dua daun pintu masuk dan jendela di dinding masjid. Penambahan pintu dan jendela dilakukan setelah mendapat persetujuan dari Sinuhun Kanjeng Sultan, baik dari segi bentuk, model maupun ukurannya," papar Kamal.

Beberapa tahun terakhir Masjid Plosokuning mengalami perbaikan dan penambahan ruangan di sebelah kanan dan kirinya. Ruangan tambahan ini digunakan untuk kegiatan pengajian, tadarusan dan perluasan untuk salat jemaah putri yang disebut pawestren.

Masjid Plosokuning memiliki pintu gerbang dengan undhak-undhak (tangga). Di halaman masjid terdapat pohon sawo kecik yang usianya sudah ratusan tahun. Pohon sawo kecik sengaja ditanam di halaman masjid, karena terkandung dalam nama itu harapan agar setiap Muslim

selalu berperilaku sarwo becik atau serba baik (bagus).

Di ruang dalam masjid terdapat tiang-tiang yang berfungsi sebagai penahan konstruksi atap. Semua tiang penyangga di ruangan masjid sebagian besar masih asli terbuat dari kayu jati. Bentuk bangunan masjid sama dengan Masjid Gedhe Kauman yang merupakan masjid tertua di Yogyakarta.

Di depan masjid terdapat dua kolam berkedalaman 3 meter. Di beberapa bagian dibuat dangkal sehingga orang yang akan memasuki masjid harus melewati kolam tersebut. Makna yang terkandung dari dua kolam yang dalam itu, apabila kita menuntut ilmu haruslah sedalam-dalamnya.

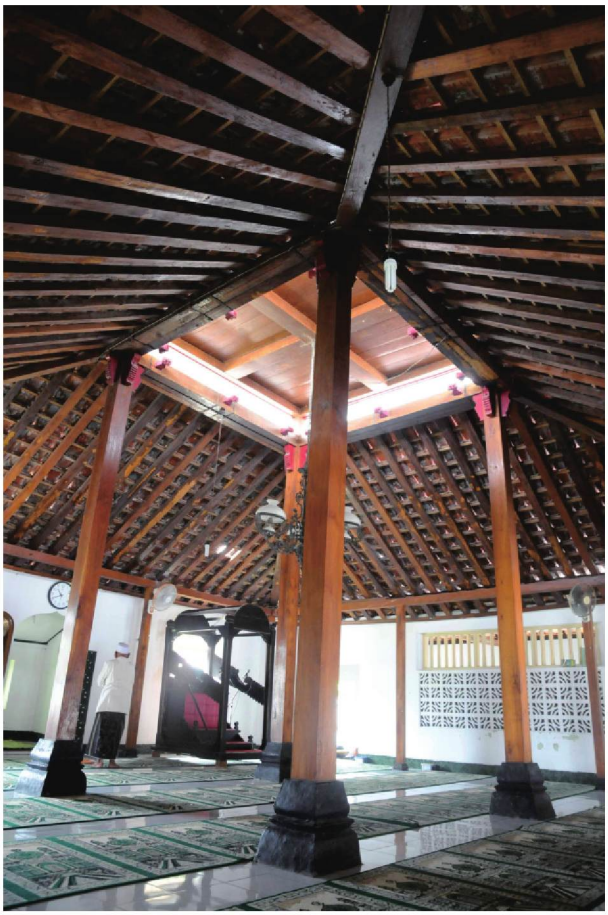
Sedang kolam yang mengelilingi masjid



Tradisi Singiran yang masih lestari hingga sekarang di Masjid Pathok Negara Plosokuning



Serambi masjid yang biasa digunakan untuk berbagai kegiatan



Arsitektur khas Jawa di ruang utama masjid yang ditopang kayu jati lawas

dimaksudkan agar setiap orang yang hendak menghadap Tuhan (salat) atau menuntut ilmu harus dalam keadaan bersih dan suci. Saat ini kolam juga dimanfaatkan untuk memelihara berbagai jenis ikan air tawar.

Di dalam masjid terdapat mimbar tua terbuat dari kayu jati dengan ornamen pada pegangan tiang. Mimbar dilengkapi sebuah tongkat yang dipakai oleh khatib pada saat menyampaikan khotbah. Sampai sekarang mimbar masih digunakan, terutama untuk khotbah pada salat Jumat.

Masjid Plosokuning hingga kini tetap menganut tradisi dua kali adzan menjelang khatib menyampaikan khotbah Jumat. Pada tahun 1950-an adzan pertama dilakukan oleh lima orang sekaligus, dan adzan kedua oleh salah seorang dari kelimanya. Sedang khotbah menggunakan bahasa pengantar bahasa Arab.

Pada tahun 1960 tradisi itu diubah. Jumlah muadzin dikurangi, dari lima menjadi dua orang. Hingga kini adzan tetap dilakukan dua kali, namun hanya dilakukan oleh seorang muadzin dan bahasa pengantar khotbah diganti menggunakan bahasa Jawa. Di Masjid Plosokuning tetap bertahan tradisi yang tetap lestari hingga kini. Antara lain shalawatan, syingiran, barzanjen dan pembacaan kitab-kitab kuning.

Pada tahun 2000, empat tiang utama dan beberapa elemen Masjid Plosokuning direnovasi. Tahun berikutnya serambi dan tempat wudlu juga direnovasi oleh Dinas Kebudayaan DIY. Sedang secara swadaya masyarakat mengganti lantai tegel

dimaksudkan agar setiap orang yang hendak menghadap Tuhan (salat) atau menuntut ilmu harus dalam keadaan bersih dan suci. Saat ini kolam juga dimanfaatkan untuk memelihara berbagai jenis ikan air tawar.

Di dalam masjid terdapat mimbar tua terbuat dari kayu jati dengan ornamen pada pegangan tiang. Mimbar dilengkapi sebuah tongkat yang dipakai oleh khatib pada saat menyampaikan khotbah. Sampai sekarang mimbar masih digunakan, terutama untuk khotbah pada salat Jumat.

Masjid Plosokuning hingga kini tetap menganut tradisi dua kali adzan menjelang khatib menyampaikan khotbah Jumat. Pada tahun 1950-an adzan pertama dilakukan oleh lima orang sekaligus, dan adzan kedua oleh salah seorang dari kelimanya. Sedang khotbah menggunakan bahasa pengantar bahasa Arab.

Pada tahun 1960 tradisi itu diubah. Jumlah muadzin dikurangi, dari lima menjadi dua orang. Hingga kini adzan tetap dilakukan dua kali, namun hanya dilakukan oleh seorang muadzin dan bahasa pengantar khotbah diganti menggunakan bahasa Jawa. Di Masjid Plosokuning tetap bertahan tradisi yang tetap lestari hingga kini. Antara lain shalawatan, syingiran, barzanjen dan pembacaan kitab-kitab kuning.

Pada tahun 2000, empat tiang utama dan beberapa elemen Masjid Plosokuning direnovasi. Tahun berikutnya serambi dan tempat wudlu juga direnovasi oleh Dinas Kebudayaan DIY. Sedang secara swadaya masyarakat mengganti lantai tegel dengan keramik, memasang konblok di halaman masjid serta mendirikan menara pengeras suara.

Di belakang masjid terdapat makam keluarga Kyai Mursodo. Keberadaan makam ini dimaksudkan agar setiap orang yang berkunjung ke masjid untuk salat selalu ingat akan kematian. Dengan mengingat mati, akhlak seseorang akan senantiasa terjaga dari kebatilan dan kemaksiatan.

Tradisi yang Masih Lestari

Masjid Pathok Negara mempunyai tradisi Singiran yang masih lestari hingga sekarang. Tradisi Singiran ini berupa lantunan salawat kepada Nabi Muhammad SAW yang diambilkan dari Kitab Barzanji berisi sejarah (tarikh) Nabi Muhammad SAW.

Banyak lagu yang bisa dipilih dalam melantunkan Singiran ini bisa langgam maupun melayu. Singiran juga banyak terdapat di daerah lain yang dilantunkan sesuai logat bahasa setempat. Singiran biasanya dilakukan oleh 10 orang dengan 4 penabuh alat musik rebana, dan sisanya sebagai vokal.

Singiran itu selalu ditampilkan saat pengajian-pengajian di Masjid Pathok Negara. Di Bulan Maulid, Masjid Pathok Negara memiliki tradisi Salawat Maulid atau juga dikenal Salawat Jawa. Salawat ini diselenggarakan malam 15 Bulan Rabiul Awal dan

Foto-foto: Surya Adi Lesmana



Jamaah keluar dari masjid usai melaksanakan Salat Jumat



JURUSAN TATA BUSANA DI SMKN 1 PANDAK

85 Persen Lulusan Langsung Kerja

ADA yang menarik di SMK Negeri 1 Pandak Bantul. Meski merupakan sekolah bidang pertanian, namun SMK yang berdiri pada tahun 1965 ini mempunyai jurusan Tata Busana. Menariknya lagi, jurusan ini justru banyak diminati dan 85 persen lulusannya langsung terserap di dunia kerja. Bahkan ada siswanya yang baru lulus tahun lalu saat ini baru dalam proses bergabung dengan Elite Models Paris.

"Lulusan SMK Negei 1 Pandak yang terserap di dunia kerja mencapai 85 persen. Sisanya di sektor non tata busana dan ada yang melanjutkan kuliah. Kami sudah punya jejaring untuk menyalurkan lulusan, bukan hanya di Indonesia, tapi sampai ke Malaysia. Yang membutuhkan lulusan tata busana itu banyak," ungkap salah satu guru Tata Busana SMKN 1 Pandak, Indra Gunawan S.Pd kepada *Artista.*

Sedangkan Ketua Jurusan Tata Busana SMPN 1 Pandak Nurrochma Agustin, S.Pd. T menjelaskan, setiap penerimaan siswa baru, jumlah yang mendaftar ke jurusan Tata Busana selalui melebihi daya tampung. Sehingga yang tidak bisa diterima di jurusan ini, diarahkan untuk masuk jurusan lainnya.

Selain tata busana, SMPN 1 Pandak juga memiliki 3 jurusan (program keahlian) lainnya. Namun ketiganya di bidang pertanian, yakni Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP), Agribisnis Ternak dan Agribisnis Tanaman.

Untuk jurusan Tata Busana setiap angkatan terdiri dari 6 rombel (190 siswa). Siswanya bukan hanya berasal dari wilayah Bantul saja, namun juga kabupaten lain di wilayah DIY. Sejumlah prestasi pun ditorehkan. Di antara prestasi yang dirraih pada tahun 2019, juara 1 *Lomba Fashion Comix* di ISI Yogyakarta, juara harapan 2 LKS *Fashion Tecnology* di SMKN 1 Sewon, juara 3 lomba Fashion Design JIBB di Bantul dan juara 1 lomba Cipta Busana Pesta Batik Kulonprogo. Untuk tahun ini menempati juara 3 *Omba Fashion Competition* Bantul Juosss.

Para siwa SMKN 1 Pandak di bawah bimbingan para gurunya dengan Kepala Sekolah Dra. Meiyun Wihadiyati, M.Pd juga terus berinovasi untuk menghasilkar karya-karya busana dengan pengembangan desain yang mengikuti perkembangan zaman. Disamping menghasilkan produk-produk *craft* berbahan dasar kain.

SMKN 1 Pandak juga punya event bertajuk *The Power of Asia*, yakni gelar busana karya 64 siswa yang semua proses dilakukan sendiri oleh siswa mulai dari desain, pola, *cutting,* jahit, *finishing, decoratif* busana, hiasan kepala, bahkan diperagakan langsung oleh siswa tersebut. Busana yang diciptakan mengambil ide dari 5 negara yang ada di Asia, terdiri dari China, Jepang, Korea, India dan Kazakhtan yang dipadukan dengan tekstil lokal batik Bantul dan Kulonprogo.







Gelar busana karya 64 siswa SMKN 1 Pandak dalam ajang *The Power of Asia*

Meski SMKN 1 Pandak sudah berdiri pada tahun 1965, namun jurusan Tata Busana baru dibuka pada tahun 2005. Berawal dari jumlah siswa yang masuk di SMKN 1 Pandak semakin menurun, sehingga saat dikhawatirkan ke depan tidak mendapatkan siswa. Sehigga kepala sekolah saat itu, yakni Ir. Rahmad Sulistyobudi mengajukan permohonan untuk membuka jurusan baru dan lintas bidang, dari bidang pertanian ke pariwisata dan akhirnya tauhn 2005 berdiri Jurusan Tata Busana.

Ternyata dibukanya jurusan Tata Busana itu mampu menarik minat calon siswa untuk mendaftar ke SMKN 1 Pandak. Awalnya dengan fasilitas lab yang jauh dari standar dan seadanya. Namun lambat laun bisa berkembang lebih baik hingga bisa seperti sekarang ini.

SMK Negeri 1 Pandak berdiri dengan izin dari Pemerintah/Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan SK Pendirian Sekolah No: 71/DIR.PT/B.I/1965, tanggal 28 Juni 1965 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik. Pada awal berdirinya dengan nama STM Pertanian Jurusan Prosesing Hasil Pertanian. Saat itu berkantor di Gedriyan (timur stasiun kereta api Bantul) dengan Kepala Sekolah Martoyo (1965 s.d. 1971). Pembelajarannya masih di rumah penduduk dan di SD Negeri Jebugan pada sore harinya.

Pada tahun 1983, terjadi perubahan nama sekolah dari STM Pertanian menjadi SMT Pertanian. Saat kepala sekolah dijabat Susanto SH dari tahun 1989 s.d 1996, ada program pengembangan sekolah pertanian dengan mengembangkan lahan baru berupa tanah/sawah di Dusun Kadekrowo Desa Gilangharjo Kecamatan Pandak seluas hampir 11 Ha.

Pada bulan Julli tahun 1994, bangunan sekolah pertanian pindah dari Jebugan ke Kadekrowo dan nama sekolah berubah ke nama semula yaitu kembali menjadi STM Pertanian. Nama sekolah kemudian berubah lagi menjadi SMKN 1 Pandak . Pada tahun 1994 SMKN 1 Pandak memiliki jurusan yaitu PHP dan

PROFIL SEKOLAH:

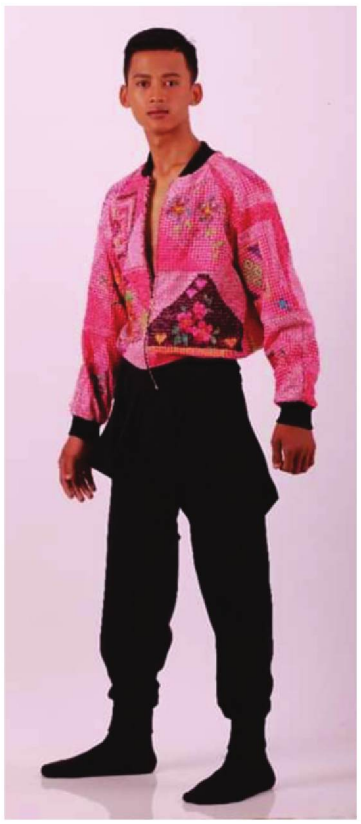
1. **Nama SMK : SMK Negeri 1 Pandak**
2. **NPSN /NSS : 20400446/58104 010 6001**
3. **Alamat : Kadekrowo, Gilangharjo, Pandak, Bantul, DIY 55761**
4. **Telepon : 087838466396**
5. **e-mail/laman : smk1pandak@yahoo.com/ http://www.smkn1pandak.sch.id**
6. **SK Pendirian Sekolah No : 71/DIR.PT/B.I/1965 tanggal 28 Juni 1965**
7. **Status Sekolah : Negeri**
8. **Jumlah Guru : 75 orang**
9. **Jumlah Staf Administrasi : 22 orang**
10. **Jumlah Kelas/siswa/ Program Keahlian : a. 9 rombel / 271 siswa / APHP**
    b. 9 rombel / 208 siswa / Agribisnis Ternak
    c. 6 rombel / 152 siswa / Agribisnis Tanaman
    d. 6 rombel / 190 / Tata Busana

Usaha Tani Terpadu (UTT). Kemudian pada tahun berikutnya UTT berubah menjadi Jurusan Tanaman Dan Ternak, dengan unggulan kelas wirausaha/juragan.

Pada Tahun 2005 dibuka jurusan Tata Busana bersamaan dengan program *reenginering.* Jurusan ini pun terus berkembang dan fasilitas pembelajaran secara bertahap dilengkapi. Saat ini, Tata Busana menjadi jurusan yang diminati di sekolah ini. ■ **(Janu)**



Lulusan SMKN 1 Pandak, Lestari yang akan bergabung dengan elite models Paris saat tampil di ajang Jakarta Fashion Week



Penggabungan perca kain bagi/strimin bersulam menjadi sebuah jaket yang unik.

Foto-foto: Dokumentasi SMPN 1 Pandak



Bomber jacket ini terbuat dari potongan potongan kecil kain dengan teknik susun lipat yang cukup banyak membutuhkan perca sehingga cukup efektif mengurangi limbah tekstil.



PPPPTK Seni dan Budaya ikut bergabung bersama Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kemendikbud di DIY lainnya melakukan pendampingan psikososial terhadap siswa-siswa SMP Negeri 1 Turi Sleman pasca tragedi susur sungai Sempor yang mengakibatkan 10 korban meninggal dunia. Pendampingan yang dipimpin Kepala PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Sarjilah, M.Pd sebagai koordinator lapangan, dilakukan selama sepekan pasca tragedi susur sungai Sempor yang terjadi pada 21 Februai 2020.









Foto-foto: Maulana Abdillah Rifki/Janu Riyanto



SEMINAR Ilmiah bertajuk "*Bencmark In Educational System Auckland, Germany, Unesco Experience*" diselenggarakan PPPPTK Seni dan Budaya, 10 Maret 2020 di di ruang sidang Widyaiswara lantai 3. Seminar ini diikuti oleh Pejabat Struktural, Widyaiswara dan Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP).



UNIVERSITAS PGRI Madiun Program Studi PGSD melakukan Studi Pembelajaran di PPPPTK Seni dan Budaya untuk kelima kalinya, 11 Februari 2020. Kunjungan diisi dengan pelatihan singkat di studio tari dan karawitan.



PPPPTK Seni dan Budaya menyelenggarakan Workshop Penerapan Model-Model Pembelajarana Inovatif di Ruang Sidang Baru, 19 Februari 2020. Workshop dibuka Kepala Pusat Data dan Informasi Kemdikbud Gogot Suharwoto, Ph.D.

FOTO: Maulana Abdillah Rifki



LEMBAGA Sertifikasi Profesi (LSP) tipe 2 (P2) PPPPTK Seni dan Budaya menyelenggarakan audit internal untuk tahun 2020. Kegiatan yang dilaksanakan 4-10 Februari 2020, diikuti oleh 13 orang manager dan administrasi LSP PPPPTK Seni dan Budaya.



APARATUR Sipil Negara (ASN) di lingkungan PPPPTK Seni dan Budaya menandatangani Pakta Integritas dalam acara Pembinaan Kepegawaian di Ruang Sidang Baru, 4 Februari 2020.

FOTO: Maulana Abdillah Rifki



PPPPTK Seni dan Budaya menerima eduwisata Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda pada 23 Januari 2020, diikuti oleh 56 peserta dan 3 guru pendamping kegiatan.

Foto: Maulana Abdillah Rifki



STKIP PGRI Trenggalek mengadakan Workshop Pembelajaran Seni Budaya ke PPPPTK Seni dan Budaya. Workshop yang diselenggarakan pada 21 Januari 2020 diikuti 51 mahasiswa dan 3 pembimbing.

Foto: Maulana Abdillah Rifki



KEPALA PPPPTK Seni dan Budaya Dr. Sarjilah, M.Pd menandatangani MoU Satuan Pendidikan Aman Bencana (SPAB) SMP Muhammadiyah Pakem, Dinas Pendidikan dan Majelis Dikdasmen PDM Sleman, disaksikan Wakil Bupati Sleman Dra. Hj. Sri Muslimtun, M.Kes di halaman SMP Muhammadiyah Pakem, Sleman, 28 Januari 2010. Foto: Janu Riyanto



SISWA-siswi TK Tahfidzul Qur'an Baitul Muhsinin, Temulawak, Triharjo, Sleman sedang belajar membuat produk keramik di Studio Keramik PPPPTK Seni dan Budaya, 23 Januari 2020. Foto: Maulana Abdillah Rifki



Keluarga Besar

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan
Pendidik dan Tenaga Kependidikan Seni dan Budaya
mengucapkan:

Selamat Hari Raya

Idul Fitri

1 Syawal 1441 H
Mohon maaf lahir dan batin

Kepala

Dr. Dra. Sarjilah, M. Pd.

PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN
PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
Jl. Kaliurang Km. 12,5, Klidon, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta, 55581
Telp.(0274) 895803, 895804, 895805, Fax. (0274) 895804, 895805

Keluarga besar PPPPTK Seni dan Budaya
mengucapkan selamat dan sukses
atas pelantikan



Wikan Sakarinto, S.T., M.Sc., Ph.D.

Sebagai Dirjen Pendidikan Vokasi Kemendikbud

&



Dr. Iwan Syahril, S.Ip., M.A., Ed.M., Ph.D.

Sebagai Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud

Oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
Nadiem Anwar Makarim
pada tanggal 8 Mei 2020 di Jakarta.
Semoga selalu dalam bimbingan dan rahmat Allah SWT
agar dapat mengemban amanah dengan baik
.