

## Strategi Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar dalam Era Budaya *Cyber*

Gandhes Sembodro Budy, S.pd

Universitas Negeri Surabaya  
Gandhes.18006@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

Strategi pembelajaran merupakan cara atau metode seorang guru dalam proses belajar mengajar yang mempunyai tujuan untuk dicapai. Bagaimana suasana kelas serta kondusif tidaknya kelas tergantung oleh guru yang mempunyai strategi pembelajaran yang baik. Sedangkan strategi pembelajaran pada pelajaran seni budaya harus lebih kreatif dan menyenangkan agar siswa lebih bebas menyalurkan ekspresi dan kreativitasnya dalam seni serta tidak ada lagi hal membosankan dalam kelas. Sekolah dasar sendiri merupakan sekolah pertama yang ditempuh oleh anak, guru harus bisa membaca setiap karakter anak serta strategi pembelajaran apa yang cocok digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya era globalisasi ini, dunia pendidikan sebagai sebuah sub-sistem harus dapat beradaptasi, bersentuhan, kompatibel dengan arah kecenderungan lingkungan saat ini. Globalisasi dan revolusi teknologi perlu disikapi sebagai sebuah tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan dan sekolah dasar agar sekolah dasar tidak mati sia-sia dalam arti tertinggal dan ditinggalkan oleh komunitas dan para petaruhnya karena dianggap tidak fungsional lagi.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Budaya *Cyber*, teknologi

### 1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat, mulai dari anak balita sampai orang dewasa terbelenggu oleh modernitas pada peradaban global dan memberikan suatu kesan yang menurut pendapat saya kurang baik dan mengejutkan bagi setiap manusia terutama dilihat dalam ranah pendidikan. Modernitas atau generasi milineal saat ini sangat sulit untuk dikendalikan perilakunya karena mungkin mereka melihat hal-hal yang merusak otak mereka dan membuat mereka berfikir secara individual dan menggunakan ego saja.

Dengan adanya globalisasi ini memang ada dampak baik dan buruknya, baiknya kita dapat mengetahui seluruh informasi di dunia ini hanya dengan melihat *handphone* saja, barang yang bentuknya hanya kotak persegi panjang namun didalamnya banyak sekali macam-macam fenomena yang ada mulai dari yang terdahulu hingga yang kekinian, sedangkan di sisi buruknya adalah, globalisasi atau modernitas ini dapat meracuni otak manusia untuk berfikir secara instan dan cepat saja, serta banyak sekali dampak-dampak buruk yang ada di zaman sekarang,

contohnya saja yang ada di media massa, seperti instagram, facebook dll. Teknologi dan informasi berkembang secara luar biasa.

Begitupun di dunia pendidikan masa kini, Situasi siswa kekinian yang tidak bisa lepas dari ketergantungan perangkat teknologi juga menyebabkan guru atau pendidik harus memikirkan strategi pembelajaran apa yang cocok untuk siswa ini. Namun, kemajuan teknologi dan informasi tidak hanya pada kehadiran perangkat komunikasi yang canggih saja, melainkan juga memberikan pengaruh pada budaya yang terjadi di tengah dunia akademis. Berbagai elemen masyarakat mengeluhkan dan mengkhawatirkan bahwa saat ini banyak siswa yang menunjukkan perilaku kurang patut. Kondisi siswa saat ini, sedang mengalami kemerosotan etika dan moral yang ditandai pada perilaku, sikap, dan tutur bahasa negatif, seperti bermain *handphone* ketika orang tua sedang berbicara, suka menghujat, suka mencari kesalahan orang lain, suka merokok, suka berkelahi secara anarkis, serta berbagai perilaku yang menimbulkan konflik dan ketidaktentraman dalam kehidupan. Pengembangan karakter atau kebudayaan suatu bangsa tidak dapat melepaskan diri dari nilai-nilai tradisi (mitologi) yang telah

mendasari dan membesarkannya (Ilfatun Azizah Nur:2017).

Tulisan ini mencoba mengemukakan pentingnya strategi pembelajaran pada pelajaran seni budaya di sekolah dasar pada era budaya cyber. Sehingga produk ini dapat dimanfaatkan sebagai rujukan dan inspirasi dalam kehidupan. Penulis melakukan strategi pembelajaran seni budaya guna menggali potensi-potensi siswa melalui belajar seni agar siswa lebih mampu untuk berimajinasi dan lebih kreatif dalam bidang kesenian dan bakat seni yang mereka miliki untuk disalurkan dan kemudian dipraktikkan agar siswa memperoleh pengetahuan, pengalaman serta rasa dalam seni itu sendiri. Pada era globalisasi ini bahan belajar juga menunjang strategi pembelajaran serta menjadi hal terpenting dari strategi pembelajaran dan hendaknya memiliki dampak yang jelas bagi kehidupan anak-anak pada masa yang akan datang (Marzuki Saleh,2010:19).

Dalam perjalanannya, pembelajaran Seni Budaya dihadapkan dengan berbagai permasalahan di lapangan. Permasalahan tersebut antara lain (a) ketersediaan, penyebaran dan kualitas keahlian tenaga pengajar; (b) minimnya fasilitas belajar; (c) kurangnya alokasi waktu pembelajaran pada setiap pertemuan di kelas; dan (d) materi pembelajaran sering berubah-ubah. Di samping masalah-masalah tersebut di atas masih ada masalah pembelajaran seni budaya yang lebih spesifik seperti masalah minat dan bakat peserta didik belajar yang berbeda-beda, dan masalah lingkungan (fisik ataupun sosial) kurang mendukung terselenggaranya pembelajaran seni dan budaya di sekolah (Hakim Ramalis:2012).

## **2. Pembahasan**

### **2.1 Strategi Pembelajaran**

Di era globalisasi saat ini merupakan tantangan berat untuk para pendidik untuk mendidik para siswa dan siswinya agar lebih memperhatikan dan lebih menghormati gurunya. Di era globalisasi seperti ini anak-anak telah mempunyai 2 guru dalam kehidupannya, yaitu guru yang nyata atau real dan guru tidak nyata. Contohnya guru nyata adalah orang tua, saudara, guru akademis ataupun non akademis, guru

disekolah maupun guru diluar sekolah. Sedangkan guru yang tidak real atau tidak nyata adalah seperti sekarang ini, contohnya internet, *handphone, laptop* dll yang mampu merubah gaya hidup atau pikiran anak-anak lebih dewasa dari umurnya.

Strategi pembelajaran adalah suatu rencana untuk mencapai tujuan yang terdiri atas metode dan teknik yang menjamin tercapainya tujuan (Croper,1971). Sedangkan komponen pokok strategi pembelajaran adalah kegiatan materi, metode/teknik, dan media. Keempatnya harus dipilih sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, filosofi dan kompetensi pengajar, besarnya kelas/ jumlah siswa, dan ketersediaan sarana dan prasarana (Marzuki Saleh,2010:18). Pembicaraan tentang strategi pembelajaran dalam sekolah dasar difokuskan pada strategi umum, karena rasanya cukup sulit untuk menguraikan strategi pembelajaran spesifik pada setiap mata pelajaran. Dalam kaitan ini guru harus dapat mengejawantahkan berbagai kaidah strategi pembelajaran itu dalam transaksi pembelajaran dikelas yang relevan dengan ciri-ciri khusus setiap mata pelajaran. Dalam menetapkan strategi pembelajaran ada beberapa kegiatan pokok yang harus dikerjakan yaitu persiapan mengajar, pemilihan bahan ajar atau materi pelajaran, dan pemilihan metode/ media pembelajaran (Marzuki Saleh, 2010:18).

Strategi pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya strategi yang baik yang dilakukan oleh guru terhadap siswa merupakan suatu dampak berkembangnya proses belajar mengajar di kelas. Guru harus mampu menemukan cara atau trik yang berbeda untuk menghadapi setiap individu/anak. Karena pada satu kelas tidak mungkin ditemukan karakter siswa yang sama, jadi cara mengajarnya juga harus berbeda namun tetap berpegang teguh untuk mencerdaskan semua siswa.

Alat yang menjadi pertimbangan kita di dalam memilih dan menggunakan strategi belajar-mengajar ialah alat peraga seperti: peta, globe, gambar, foto, chart, grafik, dan sebagainya; dan alat-alat pelajaran seperti alat-alat untuk praktik. Jumlah dan karakteristik alat-alat tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan kita di dalam memilih dan menggunakan strategi belajar mengajar. Termasuk dalam kelompok ini ialah media pembelajaran yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik, seperti paket modul, pelajaran berprograma, pengajaran melalui alat audio (seperti: kaset, tape recorder).demikian pula halnya sumber

materi pelajaran, seperti: buku-buku pelajaran dan lingkungan sekitar (Winataputra Udin,2004:2.33).

Dengan era globalisasi seperti ini kita sebagai guru tidak bisa hanya memberikan alat peraga dalam pembelajaran menggunakan alat alat peraga tradisional seperti diatas. Di zaman modern saat ini sekolah ataupun yayasan lebih memilih alat peraga pelajaran menjadi alat-alat yang super canggih, alat alat peraga yang bisa digunakan dan dipakai dimana saja serta di era globalisasi seperti ini sekolah lebih mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan *gadget*. Menurut pendapat dan pengalaman saya tetap ada dampak baik buruknya dalam strategi pembelajaran seperti ini, dampak baiknya siswa dapat mngetahui wawasan yang lebih luas dari ujung dunia sekalipun. Tetapi dampak buruknya juga banyak, seperti contoh mungkin siswa-siswa ini tidak sengaja melihat atau membuka situs-situs yang belum patut mereka lihat pada seumuran mereka, selain itu seringnya menggunakan *gadget* juga dapat mempengaruhi kesehatan badan dan yang paling parah bisa berdampak pada mata serta kecerdasan otak.

Di dalam pembelajaran sendiri terdapat beberapa komponen yaitu: tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa dan guru. Setiap guru memiliki kelebihan dan keterbatasan pribadi. Sebagai contoh di lapangan kadang-Kadang ada guru yang jika menerangkan pelajaran sangat menarik perhatian dan jelas. Sementara ada guru lain yang walaupun menggunakan strategi belajar-mengajar yang sama dengan guru yang tadi, akan tetapi ia tidak mampu menarik perhatian siswa, bahkan cenderung membosankan. Hal ini terjadi mungkin karena guru yang pertama tadi memiliki kelebihan dalam hal seni mengajar.

Tampaknya strategi pembelajaran atau cara-cara membelajarkan anak di sekolah dasar (SD) dari tahun ke tahun tidak banyak mengalami perubahan karena berbagai keterbatasan. Diantara keterbatasan itu adalah faktor guru yang jumlah, mutu, dan sebarannya masih belum memadai. Pada sisi lain ada persoalan prasarana dan sarana belajar yang juga masih sangat terbatas jumlah dan kualitasnya serta faktor

lingkungan yang lain yang tidak mendukung improvisasi dan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Marzuki Saleh,2010:12).

## 2.2 Pendidikan Dasar

Menurut pengalaman saya, dibeberapa sekolah dasar di daerah saya contohnya daerah Banyuwangi. Pendidikan di Banyuwangi menurut saya sudah bagus apalagi dalam bidang keseniannya, entah itu dalam bidang melukis, menari, bernyanyi ataupun segala sesuatu yang berkaitan dengan seni. Sedangkan pelajaran seni budaya merupakan satu kesatuan pelajaran yang membahas semua aspek seni tersebut. Dengan adanya strategi yang bagus dan menyenangkan, hal tersebut dapat menarik perhatian siswa untuk terjun langsung ataupun sekedar menyukai kesenian. Karena dengan adanya strategi pembelajaran yang baik kita sebagai guru dapat mengetahui minat serta bakat para siswa. Entah bakat mereka pada bidang seni ataupun tidak.

Paradigma baru pendidikan dalah perubahan asumsi tentang berbagai aspek pendidikan yang berbeda dengan yang sebelumnya. Alisyahbana (1998:12) dalam (Marzui saleh,2010:14) secara garis besar mengemukakan minimal ada enam aspek pergeseran paradigma baru pendidikan itu. Keenam aspek itu adalah pengajaran kelas berubah menjadi eksplorasi individual. Penyerapan pasif berubah menjadi pekerjaan tim; guru tetap menjadi isi yang tetap berubah; dan homogenitas berubah menjadi beragam karena bantuan alat dalam akses informasi. Dengan adanya paradigma baru ini, mulai terlihat jelas bahwa kemampuan dan sikap guru pun harus berubah; pola interaksi guru murid atau strategi pembelajaran pun harus berubah.

Di dalam pasal 3 Peraturan Pemerintah nomor 28 Tahun 1990 tentang pendidikan dasar, tercantum “ Pendidikan dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi; anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan siswa untuk megikuti pendidikan menengah.” (Winaputra Udin, 2004:1.8).

Dengan adanya pendidikan dasar dalam pendidikan anak,secara tidak langsung kemampuan akademik anak akan semakin berkembang. Kemampuan akdemik sendiri adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan logika berfikir anak-anak. Sehingga pada usianya mereka akan dengan mudah menentukan sikap dan mengambil keputusan dari serangkaian alternatif yang mereka hadapi (Mudjito,2012:69).

## 2.2 Budaya Cyber

Pada era seperti ini yaitu era globalisasi, mulai dari pendidikan, kesehatan atau apapun itu mengalami banyak perkembangan, yang pastinya perkembangan baik dalam hal alat-alat yang semakin canggih dan modern. Di dalam pendidikan sendiri budaya cyber sudah mulai terlihat dari beberapa alat peraga di dalam kelas, adanya LCD di setiap ruang kelas, serta ujian akhir sekolahpun sekarang sudah menggunakan internet.

Dengan perkembangan zaman, berkembanglah juga kesenian yang ada di Indonesia, contohnya dilihat dari genre-genre musik, tarian ontemporer, serta banyak lagi kesenian yang sudah diolah dan menjadi kesenian yang sangat mahal untuk dipertontonkan. Dengan adanya zaman globalisasi ini, semakin memudahkan kita untuk mengetahui semua inspirasi serta semua informasi di seluruh dunia untuk sekedar dijadikan referensi. *Gadget* yang merupakan bahan pokok masyarakat sekarang sangat mempengaruhi zaman modern ini. Dengan adanya *gadget* itu dapat dengan mudah untuk berkomunikasi dengan siapapun dan dimanapun.

Bisa dikatakan bahwa komunikasi merupakan hal yang terpenting atau vital bagi manusia. Tanpa komunikasi maka manusia dikatakan "tersesat" dalam belantara kehidupan ini. "orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia dipastikan akan 'tersesat', karena ia tidak bisa menaruh dirinya dalam lingkungan sosial. Betapa pentingnya komunikasi, terlihat dari makin inovatifnya perkembangan teknologi komunikasi itu sendiri.

Perkembangan (media) komunikasi sungguh sangat menakjubkan di era digital ini. Sebagai contoh adalah teknologi percetakan yang dulunya hanya memakai tinta, namun sekarang perkembangannya sangat pesat. Namun kehadiran internet saat ini mulai mengaburkan definisi media tradisional, seperti media cetak, hingga televisi dan radio, yang tidak lagi dibatasi oleh geografis, perbedaan demografis, bahkan psikografis. Bahkan mau tidak mau sekarang perusahaan

media tradisional mulai melirik dunia siber sebagai lahan yang perlu dirambah (Nasrullah Rulli, 2012:24). Teknologi internet memberikan ruang baru bagi warga,

memfasilitasi ruang komunikasi dan pada akhirnya bisa digunakan oleh warga untuk turut menyatakan pendapat mereka. Inilah kultur yang sangat berbeda sekali dibandingkan dengan kehidupan berdemokrasi di dunia nyata.

Merujuk arti budaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:169), budaya bisa diartikan sebagai 1) pikiran, akal budi; 2) adat istiadat; 3) sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang (beradab, maju); dan 4) sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sudah sukar diubah. Secara pendekatan teori dalam tradisi antropologi, Clifford Geertz (dalam Martin dan Nakayama, 1997:47) mengartikan budaya sebagai nilai yang secara historis memiliki karakteristiknya tersendiri dan bisa dilihat dari simbol-simbol yang muncul. Sementara dalam pandangan psikologi, sebagaimana yang dipopulerkan Geert Hofstede (1984:21), budaya diartikan tidak sekadar sebagai respons dari pemikiran manusia atau "*programming of the mind*", melainkan juga sebagai jawaban atau respon dari interaksi antarmanusia yang melibatkan pola-pola tertentu sebagai anggota kelompok dalam merespons lingkungan tempat manusia itu berada.

Dunia global merupakan suatu era baru, yang dimulai tahun 1990-an, pascaperang dingin yang memunculkan suatu tatanan dunia baru. Pada saat itu ada ajakan dunia internasional khususnya dari negara-negara maju agar penduduk dunia bersamasama memahami kelestarian lingkungan, memperkuat kerjasama ekonomi ketimbang militer, dan menyadari pentingnya kesalingtergantungan satu sama lain. Hubungan antarindividu di dunia virtual bukanlah sekadar hubungan yang dikatakan sebagai "*substanceless hallucination*" semata,

pada dasarnya hubungan tersebut terjadi secara nyata, memiliki arti, dan juga bisa berdampak atau berlanjut pada kehidupan yang sesungguhnya. Kehadiran internet pada kenyataannya memberikan perspektif baru bagi komunikasi yang lebih instan, berkurangnya komunikasi dua arah yang semua itu merupakan institusi dari pemahaman terhadap komunikasi beserta fasilitasnya yang selama ini menyatakan bahwa individu mengalami peningkatan dalam berinteraksi dengan layar computer, membangun relasi *face-to-screen* dibandingkan dengan *face-to-face*, Holmes (2005:33) (Ilfatun Azizah Nur:2012).

Kata *cyberspace* diperkenalkan dalam sebuah novel *sci-fi True Name* oleh Vernor, seorang novelis yang juga ahli matematika pada tahun Seminar Nasional Seni Pertunjukan: 1981. Vernor menggunakan istilah *the other plane* untuk menggambarkan keberadaan sebuah jaringan. "To develop a belief that there's some kind of actual space behind the screen, someplace you can't see but you know is there." (McCaffery, 1992:272 dikutip Wood dan Smith, 2005:19) merujuk pada kata yang digunakan Gibson, *cyberspace* lebih dekat dengan penggambaran "*consensual hallucination*". Melalui fasilitas web memungkinkan adanya kontak yang halus (*ethereal contact*), bahwa seseorang akan menemukan efek dalam kehidupan mereka ketika berhubungan dengan *cyberspace*. Sebab, karakteristik dunia virtual bisa menghasilkan efek dan juga menjadikan dirinya sebagai sebuah efek (Ilfatin Azizah Nur:2012).

### 3. Kesimpulan

Strategi pembelajaran yang baik yang diciptakan oleh masing-masing guru sangat membantu siswa dalam tumbuh dan berkembang dalam dunia pendidikan. Guru harus mampu serta mempunyai ide untuk selalu *update* tentang teori belajar, alat peraga pembelajaran serta apapun untuk menunjang pendidikan di sekolah. Strategi pembelajaran yang efektif serta menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk selalu betah di dalam kelas dan menyukai pelajaran tersebut.

Contohnya di dalam pelajaran seni budaya. Seni budaya merupakan salah satu atau pelajaran yang hampir di semua instansi menerapkan pelajaran ini. Dengan adanya pelajaran seni budaya, generasi muda lebih mengetahui pengetahuan tentang budaya Indonesia, serta kesenian yang dimiliki bangsa ini. Dengan adanya pendidikan seni budaya diterapkan dalam usia dini atau sekolah dasar, diharapkan generasi muda dapat melestarikan serta dapat menjaga budaya dan kesenian di zaman globalisasi ini.

Dengan adanya globalisasi pada saat ini menjadikan negara Indonesia entah semakin maju atau entah malah semakin dijajah oleh

teknologi dari luar negeri. Namun dengan adanya budaya baru di Indonesia seharusnya masyarakat Indonesia lebih cerdas memilah dan memilih mana yang benar-benar bermanfaat serta mana yang dapat diambil sebagai pelajaran. Budaya cyber dapat dimanfaatkan sebagai budaya modern yang dapat menunjang serta lebih mencerdaskan anak bangsa kedepannya dengan cara menggunakan serta cara memilih hal-hal yang bermanfaat.

Dengan adanya budaya cyber saya sebagai penulis berharap agar guru dan siswa lebih kreatif dalam hal seni budaya di sekolah dasar, karena mulai dari sekolah dasar itu siswa dicetak serta siswa pertama kali mendapatkan ilmu pertama dari sekolah dasar, jadi bagaimana guru lebih kreatif lagi dalam menentukan strategi pembelajaran yang menyenangkan serta strategi pembelajaran yang dapat diikuti oleh semua siswa khususnya dalam bidang seni budaya.

### 4. Pustaka

Hakim Ramalis.2012.Pembelajaran Seni Budaya di Era Globalisasi. *Journal of Internasional Seminar On languages and Arts (ISLA) (1) 296*

Ilfatin Azizah Nur.2017.Folklor Sebagai Lisan Sebagai Komunikasi Budaya Pada Siswa Di Era Budaya Cyber.*Journal of seminar Nasional Seni Pertunjukan*"Hibriditas dalam Ekologi Seni di Indonesia".

Marzuki Saleh.2010. Pendidikan Non Formal: Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan, Andragogi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mudjito.2012.Pendidikan Inklusif.Jakarta: Baduose Media Jakarta

Nasrullah Rulli.2012.Komunikasi Antar Budaya di Era Budaya Siber. Jakarta:Kencana Prenada Media Group

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional 2013. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka