

Editor:

Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Prof. Dr. H. A. Rusdiana, MM.

Eko Saputro, M.Pd.

Dita Hendriani, MA.

Abdul Aziz Faradi, M.Hum.



Yuk Belajar

BUDAYA, SENI DAN SEJARAH BANGSA INDONESIA

Moh. Hafid Effendy | Fredrik Sokoy | Rif'iy Qomarrullah | Mohamad Zaini Alif | Tomi Bidjai | Yosef Adityanto Aji
Jati Raharjo | Renol Hasan | Darmawan | Wahdania Nur Rahmayani | Uyuni Widiastuti | Ahmad Syai
Dinda Satya Upaja Budi | Andi Imrah Dewi | Piyan Sopian | Wisnu Dermawan | Rohmad Eko
Agustinus Welly Hendratmoko | Dinda Assalia Avero Pramashella | Ega Fausta | Tofan Gustyawan
Titik Samiarsih | Darnawati | Cut Intan Hayati | Ismaul Fitroh | Moh. Imron Rosidi | Arum Puspitasari
Mochammad Ronaldy Aji Saputra | Sri Martini | Dewi Setyawati | Agustina Purnami Setiawi | Erwin Siregar
Greysia Susilo | Dwi Endik Setiawan | Wulan Resiyani | Samingan | Otok Fitrianto

YUK BELAJAR BUDAYA, SENI DAN SEJARAH BANGSA INDONESIA

Editor:

Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Prof. Dr. H. A. Rusdiana, MM.

Eko Saputro, M.Pd.

Dita Hendriani, MA.

Abdul Aziz Faradi, M.Hum.

Moh. Hafid Effendy	Fredrik Sokoy	Rif'iy Qomarrullah	
Mohamad Zaini Alif	Tomi Bidjai	Yosef Adityanto Aji	
Jati Raharjo	Renol Hasan	Darmawan	Wahdania Nur Rahmayani
Uyuni Widiastuti	Ahmad Syai	Dinda Satya Upaja Budi	
Andi Imrah Dewi	Piyan Sopian	Wisnu Dermawan	
Rohmad Eko	Agustinus Welly Hendratmoko		
Dinda Assalia Avero Pramasheilla	Ega Fausta	Tofan Gustyawan	
Titik Samiarsih	Darnawati	Cut Intan Hayati	Ismaul Fitroh
Moh. Imron Rosidi	Arum Puspitasari		
Mochammad Ronaldy Aji Saputra	Sri Martini	Dewi Setyawati	
Agustina Purnami Setiawi	Erwin Siregar	Greysia Susilo	
Dwi Endik Setiawan	Wulan Resiyani	Samingan	Otok Fitrianto

Pengantar:

Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.

Direktur Pascasarjana UIN SATU

(Universitas Islam Negeri

Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)



**AKADEMIA
PUSTAKA**

Yuk Belajar Budaya, Seni dan Sejarah Bangsa Indonesia

Copyright © Moh. Hafid Effendy, *dkk.* 2026.

Hak cipta dilindungi undang-undang

All right reserved

Penulis : Moh. Hafid Effendy, *dkk.*

Editor : Adi Wijayanto, *dkk.*

Layout : Kowim Sabilillah

Desain cover : Diki M. Fauzi

x + 247 hlm : 14 x 20,5 cm

ISBN : 978-623-157-244-8

Cetakan Pertama, April, 2026

Anggota IKAPI

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Diterbitkan oleh:

Akademia Pustaka

Jl. Raya Sumbergempol, Sumberdadi, Tulungagung

Telp: 081807413208

Email: redaksi.akademia.pustaka@gmail.com

Website: www.akademiapustaka.com

Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku berjudul ***“Yuk Belajar Budaya, Seni dan Sejarah Bangsa Indonesia”*** ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Buku ini merupakan hasil kolaborasi pemikiran para akademisi dan praktisi yang memiliki kepedulian terhadap pelestarian serta pengembangan budaya bangsa di tengah arus globalisasi dan disrupsi teknologi.

Indonesia dikenal sebagai bangsa yang kaya akan keberagaman budaya, seni, dan sejarah. Kekayaan tersebut tercermin dalam berbagai tradisi lisan, kesenian, praktik sosial, hingga nilai-nilai kearifan lokal yang tersebar di seluruh wilayah Nusantara. Namun demikian, perkembangan zaman menghadirkan tantangan tersendiri, seperti pergeseran nilai budaya, berkurangnya minat generasi muda, hingga ancaman hilangnya autentisitas budaya lokal.

Buku ini hadir untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai berbagai aspek budaya Indonesia, mulai dari digitalisasi cerita rakyat sebagai upaya pelestarian tradisi lisan, pembelajaran berbasis budaya lokal di Papua, eksistensi pencak dor sebagai praktik budaya, hingga transformasi nilai budaya melalui seni dan pendidikan. Selain itu, buku ini juga mengangkat isu-isu penting seperti perlindungan cagar budaya bawah air, pengelolaan pendidikan berbasis budaya di daerah tertinggal, serta dinamika perubahan nilai-nilai adat dalam masyarakat.

Melalui pendekatan yang beragam dan kontekstual, buku ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi yang tidak hanya memperkaya wawasan keilmuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan identitas budaya bangsa. Lebih dari itu, buku ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pendidik, mahasiswa, peneliti, serta masyarakat umum dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Kami menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat kami harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini memberikan manfaat yang luas bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta pelestarian budaya Indonesia.

Tulungagung, 11 Maret 2026

Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.

Direktur Pascasarjana UIN SATU

*(Universitas Islam Negeri
Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)*

Daftar Isi

Kata Pengantar

• Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.....iii

Daftar Isi v

BAB I

KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA:

MOZAIK KEBERAGAMAN YANG MEMBANGGAKAN

DIGITALISASI CERITA RAKYAT MADURA DALAM

MERAWAT TRADISI LISAN DI ERA DISRUPSI..... 2

• Dr. Moh. Hafid Effendy, M.Pd.

PEMBELAJARAN BERBASIS LOKAL PAPUA SEBAGAI

UPAYA PELESTARIAN IDENTITAS BUDAYA..... 9

• Prof. Dr. Fredrik Sokoy, S.Sos., M.Sos.

PENCAK DOR DALAM PERSPEKTIF

HIBURAN, BUDAYA, DAN RITUAL..... 14

• Dr. Rif'iy Qomarrullah, S.Pd., M.Or.

INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM

KURIKULUM PENDIDIKAN GLOBAL:

PERSPEKTIF SOSIOKULTURAL DAN MULTIKULTURAL

DALAM PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ABAD KE-21 20

• Dr. Mohamad Zaini Alif, S.Sn., M.Ds.

PENGELOLAAN PENDIDIKAN DAERAH

TERTINGGAL BERBASIS BUDAYA MONTOLUTUSAN

DAN TEKNOLOGI AI..... 27

• Tomi Bidjai S.Pd.I., M.Pd.

**TRANSFORMASI NILAI BUDAYA DALAM PENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT OLEH PENGAJAR TARI KLASIK
GAYA PURA PAKUALAMAN YOGYAKARTA.....34**

- Dr. Yosef Adityanto Aji, S.Sn., MA.

PUNOKAWAN ANTARA TONTONAN DAN TUNTUNAN....40

- Jati Raharjo, M.Sn.

PERLINDUNGAN CAGAR BUDAYA BAWAH AIR.....47

- Renol Hasan, S.Pd., M.Pd.

**PERGESERAN NILAI-NILAI MUMANGO
DALAM MASYARAKAT GAYO53**

- Darmawan, MA.

**POSTMODERNISME:
SUATU PANDANGAN TEATER60**

- Wahdania Nur Rahmayani S.Sn., M.Sn.

BAB II

**INOVASI DAN KREATIVITAS
DALAM PEMBELAJARAN SENI:
DARI TRADISI LOKAL MENUJU PANGGUNG GLOBAL
DIGITALISASI PEMBELAJARAN MUSIK TRADISIONAL
MELALUI APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS ANDROID.....66**

- Dr. Uyuni Widiastuti, S.Pd, M.Pd.

**PEMBELAJARAN RAPA'I GELENG
DI SMP NEGERI 1 DARUSSALAM ACEH BESAR.....73**

- Dr. Ahmad Syai, S.Pd., M.Sn.

ANGKLUNG ARTEFAK LOKAL YANG MENGGLOBAL80

- Dr. Dinda Satya Upaja Budi, S.SKAr., M.Hum.

**PENERAPAN TARI KABELOA
DALAM METODE DEMONSTRASI87**

- Dr. Andi Imrah Dewi, S.Pd.M.Sn.

BELAJAR DI MUSEUM SEKOLAH SMAN 1 JATIWARAS KABUPATEN TASIKMALAYA.....	94
• Piyan Sopian, S.Pd., M.Pd.	
PEMBELAJARAN TARI BERBASIS KOMPETENSI KERJA DI PENDIDIKAN TINGGI VOKASI SENI	101
• Wisnu Dermawan, M.Sn.	
SENI KRIYA KULIT DALAM RELASI HUMAN, HUMANITY, DAN HUMANITIES.....	108
• Rohmad Eko Priyono, A.Md TK., S.Pd., M.Sn.	
PENGEMBANGAN METODE BELAJAR GEMELAN DI OMAH CANGKÊM.....	115
• Agustinus Welly Hendratmoko, M.Sn.	
MANAJEMEN KESADARAN PERFORMA DAN MULTITASKING NARATIF DALAM KESENIAN REYOG WAYANG	122
• Dinda Assalia Avero Pramasheilla, S.Pd., M.Sn.	
STRATEGI INTEGRATIF TEORI DAN PRAKTIK DALAM MENDUKUNG PENULISAN KARYA SENI DI PROGRAM STUDI ANGKLUNG DAN MUSIK BAMBU	129
• Ega Fausta, S.Sn., M.Sn.	
MEMBUKA POTENSI KREATIF DENGAN PANTOMIM: PANDUAN UNTUK PEMULA	136
• Tofan Gustyawan, S.Pd., M.Sn.	
TEKNIK <i>NEMBANG</i> JAWA: (METODE PRAKTIS BELAJAR TEMBANG UNTUK PEMULA)	143
• Titik Samiarsih, M.Sn.	

BAB III

INOVASI PEMBELAJARAN SEJARAH: MENGHADIRKAN MASA LALU UNTUK MEMBANGUN KARAKTER DAN IDENTITAS BANGSA TRANSFORMASI PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA: STRATEGI INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA	150
---	------------

- Dr. Darnawati, S.Pd., M.Pd.

MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS MITIGASI BENCANA: ANALISIS DESAIN ARSITEKTUR “<i>RUMOH ACEH</i>”	157
---	------------

- Dr. Cut Intan Hayati, S.Pd.I, MA.

DARI HAFALAN KE PEMAKNAAN: PEMBELAJARAN SEJARAH BERDIFERENSIASI UNTUK MENGAKOMODASI KERAGAMAN PESERTA DIDIK	163
--	------------

- Dr. Ismaul Fitroh, S.Pd., M.Pd.

EFEKTIVITAS MODEL VIRTUAL FIELD TRIPS DAN REAL FIELD TRIPS DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH	170
--	------------

- Dr. Moh. Imron Rosidi, S.Pd., M.Pd.

TRANSFORMASI MUSEOLOGI DI ERA TEKNOLOGI INFORMASI DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ILMU SEJARAH.....	177
---	------------

- Arum Puspitasari, M.A.

BENTENG KALIMO'OK SEBAGAI RUANG KELAS TERBUKA: MERASAKAN DENYUT SEJARAH KOLONIAL MELALUI <i>OUTDOOR LEARNING</i>	182
---	------------

- Mochammad Ronaldi Aji Saputra, S.Pd., M.Pd.

FILM BONEKA SI UNYIL: MEDIA SOSIALISASI DAN PROPAGANDA PEMERINTAH ORDE BARU	189
--	------------

- Sri Martini, S.S, M.Hum.

**PENGUATAN NILAI KARAKTER SISWA MELALUI
SITUS MEGALITIKUM TINGGI HARI LAHAT195**

- Dewi Setyawati, S.Pd.,M.Pd.

**ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MENGGUNAKAN
ANGKA DAN DATA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH:
IMPLIKASI TERHADAP DESAIN
PEMBELAJARAN BERBASIS NUMERASI.....202**

- Agustina Purnami Setiawi, M.Pd.

**INTEGRASI MEDIA ARTIFICIAL INTELLIGENCE
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH208**

- Erwin Siregar, S.Pd., M.Pd.

**FUNGSI MATA KULIAH SEJARAH SENI
DAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN DESAIN215**

- Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.....

**CANDI KEDATON ANDUNGBIRU, TIRIS, PROBOLINGGO:
SEJARAH, ARSITEKTUR DAN POTENSI
SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI SMK.....222**

- Dwi Endik Setiawan, S.Si., Gr.

**PROGRAM PUBLIK SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN KUNJUNGAN MUSEUM229**

- Wulan Resiyani S.S.,M.A.

**PEMBELAJARAN SEJARAH
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
DALAM MEMBANGUN JATI DIRI SISWA SMA.....234**

- Samingan, S.Pd., MA.

**SEJARAH KESENIAN REYOG WAYANG KRIDHA BEKSA
LUMAKSANA PERIODE TAHUN 1975-1980.....242**

- Otok Fitrianto, M.Pd.

BAB I

KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA: MOZAIK KEBERAGAMAN YANG MEMBANGGAKAN



DIGITALISASI CERITA RAKYAT MADURA DALAM MERAWAT TRADISI LISAN DI ERA DISRUPSI

Dr. Moh. Hafid Effendy, M.Pd.¹

Universitas Islam Negeri Madura

“Digitalisasi dapat menjadi medium transformasi budaya yang menjaga relevansi dan kebermaknaan cerita rakyat Madura bagi generasi kini dan mendatang”

Cerita rakyat merupakan bagian tak terpisahkan dari kekayaan budaya suatu masyarakat. Bagi masyarakat Madura, narasi tradisional ini merupakan simbol *memori kolektif* yang memuat nilai-nilai kultural, moral, religius, dan sejarah lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Cerita rakyat tidak sekadar sebagai hiburan, tetapi merupakan wahana pendidikan sosial yang membentuk karakter dan identitas komunitas. Misalnya, cerita rakyat *Kè’ Lèsap Pendekar*

¹ Penulis lahir di Pamekasan, 6 Januari 1982, merupakan Dosen di Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, FTIK UIN Madura, menyelesaikan studi S-1 di Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia di UNIRA tahun 2003, menyelesaikan S-2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Malang tahun 2006, dan menyelesaikan S-3 Prodi Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Malang tahun 2021.

Kamardhika'an è Polo menyiratkan nilai-nilai kearifan lokal seperti keberanian, kepemimpinan, dan pengabdian kepada masyarakat yang kini perlahan mulai terlupakan oleh generasi muda karena pergeseran minat pada teknologi digital dan gaya hidup modern.

Seiring dengan derasnya gelombang digitalisasi di segala aspek kehidupan, tradisi lisan sebagai media utama penyebaran cerita rakyat menghadapi tantangan besar. Era disrupsi teknologi telah mengubah cara masyarakat berinteraksi, belajar, dan mengakses informasi. Generasi Z dan Millennial, sebagai kelompok yang paling akrab dengan teknologi, lebih banyak menghabiskan waktu mereka di platform digital yang cepat, visual, dan interaktif seperti media sosial, video daring, dan aplikasi *game* yang memang mengesankan tetapi sering kali mengalihkan perhatian dari narasi budaya klasik. Dengan demikian, tradisi lisan yang selama ini menjadi jantung penyampaian cerita rakyat berada di ambang kepunahan jika tidak diadaptasi secara kontekstual dengan dunia digital yang tengah berkembang pesat.

Transformasi digital tidak hanya soal mengubah bentuk penyampaian cerita, tetapi juga memberikan peluang baru agar tradisi lisan tetap relevan dalam kehidupan kontemporer. Digitalisasi memungkinkan cerita rakyat dialihkan dari media lisan eksklusif menjadi bentuk audio-visual, teks digital, atau aplikasi interaktif yang dapat diakses oleh khalayak luas kapan saja dan di mana saja. Ini berarti suatu narasi lokal yang sebelumnya hanya dikenal melalui interaksi tatap muka di komunitas kini berpotensi menjadi bagian dari warisan budaya global yang dapat dipelajari oleh peneliti, pelajar, maupun masyarakat umum di seluruh dunia. Contohnya, koleksi cerita rakyat Madura yang kini tersedia dalam bentuk digital di *Libraries* internasional seperti *University of Iowa Digital Libraries* memungkinkan siswa dan peneliti mempelajari narasi tersebut secara kontekstual melalui literasi digital.

Upaya digitalisasi tidak semata-mata bersifat teknis, tetapi juga merupakan strategi budaya yang penting untuk merawat tradisi lisan. Melalui digitalisasi, cerita rakyat dapat direkam, ditranskripsi, dan diberi anotasi yang memungkinkan generasi muda mempelajari narasi tradisional dengan cara yang sesuai dengan kebiasaan mereka saat ini seperti melalui konten video, podcast, atau media pembelajaran digital lainnya. Sebagai contoh nyata, pengembangan media *Careta Madhura* dalam program Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) menunjukkan bagaimana cerita rakyat dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan berbasis digital yang berorientasi pada pelestarian budaya sekaligus pendidikan global. Upaya ini membuka ruang baru tidak hanya bagi pelestarian budaya secara lokal, tetapi juga sebagai media promosi budaya Madura di tingkat internasional. Di samping itu, akses teknologi yang tidak merata juga dapat menjadi hambatan, terutama di komunitas-komunitas yang belum memiliki infrastruktur digital yang memadai. Tantangan semacam ini memerlukan sinergi antara lembaga pendidikan, komunitas budaya, pemerintah, serta pihak-pihak yang peduli terhadap pelestarian budaya. Kolaborasi semacam ini akan memperkuat modal sosial dan teknis dalam menjaga agar cerita rakyat Madura tetap hidup secara digital dan relevan bagi generasi masa depan.

Dengan demikian, digitalisasi bukanlah sekadar proses teknis semata, tetapi juga merupakan upaya strategis merawat tradisi lisan sebagai warisan budaya yang hidup. Transformasi digital menghadirkan peluang sekaligus tanggung jawab untuk menjaga keberlanjutan narasi lokal di tengah era disrupsi teknologi. Pelestarian cerita rakyat Madura melalui jalur digital merupakan manifestasi dari sebuah komitmen kolektif untuk menjaga identitas budaya, mentransfer nilai-nilai kultural, dan memastikan bahwa tradisi lisan tetap menjadi bagian dari kehidupan masyarakat yang dinamis dan terus berkembang.

Problematika dan Solusi dalam Digitalisasi Cerita Rakyat Madura di Era Disrupsi

Digitalisasi cerita rakyat merupakan strategi budaya yang penting untuk merawat tradisi lisan di tengah perubahan sosial dan teknologi. Namun dalam praktiknya, upaya digitalisasi menghadapi beragam problematika yang kompleks. Bagian ini membahas problematika utama dalam digitalisasi narasi tradisional Madura serta solusi yang dapat diterapkan untuk menjawab tantangan tersebut.

1. Kesenjangan Akses Teknologi dan Literasi Digital

Salah satu tantangan paling mendasar adalah kesenjangan akses teknologi dan tingkat literasi digital di berbagai komunitas. Tidak semua warga Madura memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital, jaringan internet yang stabil, atau kemampuan dasar untuk menjalankan aplikasi digital. Hal ini mengakibatkan ketidakmerataan dalam partisipasi digitalisasi cerita rakyat. Cerita rakyat yang semestinya bisa dinikmati dan dipelajari secara digital justru hanya terjangkau oleh sebagian kecil komunitas yang memiliki sumber daya teknologi.

Secara historis, tradisi lisan Madura berkembang dalam konteks komunitas yang berkumpul secara fisik seperti dalam acara adat, pertemuan keluarga, atau ritual komunitas. Ketika transformasi digital dilakukan tanpa perencanaan yang inklusif, maka narasi budaya berpotensi menjadi “produk digital elit” yang hanya dapat diakses oleh mereka yang memiliki kemampuan teknologi tertentu, sementara komunitas tradisional yang paling dekat dengan cerita asli justru tertinggal. Problematika ini juga meningkatkan risiko hilangnya keseimbangan representasi budaya narasi yang terdigitalisasi hanya berasal dari kelompok tertentu, bukan dari keseluruhan masyarakat.

Solusi strategis terhadap kesenjangan akses adalah pemberdayaan digital yang bersifat partisipatif dan terjangkau. Ini dapat diwujudkan antara lain dengan (a) Pelatihan literasi digital berbasis komunitas yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi, komunitas budaya lokal, atau pemerintah daerah fokusnya adalah membekali warga dengan keterampilan dasar penggunaan perangkat digital, pembuatan konten, serta pemahaman tentang hak cipta dan etika digital. (b) Pengembangan fasilitas akses terbuka seperti ruang digital desa/kelurahan dan perpustakaan komunitas yang dilengkapi perangkat untuk rekam, unggah, atau akses konten cerita rakyat digital. Dan (c) Kolaborasi antara komunitas digital kreatif dan budayawan lokal untuk menjembatani konten tradisional dengan teknologi yang mudah diakses, misalnya dengan aplikasi mobile ringan yang dapat dioperasikan di ponsel sederhana. Upaya pemberdayaan digital seperti ini memperluas partisipasi sekaligus menjaga agar narasi tradisional tetap berasal dari sumber autentik masyarakat.

2. Kehilangan Autentisitas Budaya dalam Format Digital

Digitalisasi tidak hanya memindahkan cerita ke bentuk digital, tetapi juga sering mengubah cara narasi disampaikan. Cerita rakyat yang awalnya disampaikan secara lisan penuh ekspresi, irama, dan interaksi langsung dapat kehilangan *nuansa* ketika diubah menjadi teks atau klip video singkat. Digitalisasi yang dilakukan tanpa pengawasan budaya berpotensi menghapus nilai-nilai kontekstual, logat bahasa asli, teknik bercerita khas, atau simbol-simbol lokal yang sulit ditransfer ke media digital standar. Misalnya, narasi *si'ir* Madura yang memiliki ritme tertentu dan interaksi langsung antara pencerita dan audiens mungkin terasa “datang dari luar” ketika hanya direkam tanpa konteks panggung dan interaksi verbal *nonverbal*. Hal ini juga memunculkan risiko homogenisasi

budaya, di mana format digital yang mendunia dapat memaksa tiap konten cerita rakyat untuk mengikuti pola standar yang sama, sehingga mereduksi kekhasan budaya lokal.

Adapun solusinya untuk menjaga autentisitas budaya, pendekatan digitalisasi perlu memperhatikan prinsip kontekstualisasi dan kolaborasi budaya; (a) Kolaborasi aktif dengan pencerita tradisional, budayawan Madura, dan ahli bahasa lokal untuk menentukan standar dokumentasi yang mencerminkan keunikan narasi lisan, ritme, serta nilai-nilai yang terkandung. Narasi yang terekam digital harus mencakup unsur ekspresi pencerita, musik atau irama jika ada, serta penjelasan konteks budaya tertentu. (b) Format multimedial yang kaya konteks, seperti video dokumenter pendek dengan wawancara pencerita, animasi yang diinterpretasikan oleh seniman lokal, atau audio dengan anotasi budaya semuanya bertujuan agar konten digital tidak sekadar teks yang kehilangan esensi orisinal. (c) Penulisan catatan budaya dan metadata yang lengkap pada setiap arsip digital sehingga konsumen konten dapat memahami latar historis dan kultural di balik cerita rakyat itu. Dengan menekankan kolaborasi budaya, digitalisasi tidak hanya menjadi proses teknis tetapi juga proses pelestarian nilai budaya.

Digitalisasi cerita rakyat Madura merupakan keniscayaan di era disrupsi teknologi yang mengubah cara masyarakat berinteraksi dan mewariskan budaya. Namun, proses ini tidak sekadar persoalan teknis, melainkan proses kultural yang menuntut kepekaan terhadap nilai, konteks, dan struktur sosial masyarakat pendukungnya.

Digitalisasi tradisi lisan Madura menghadapi tantangan multidimensional, mulai dari kesenjangan akses dan literasi digital hingga risiko hilangnya autentisitas budaya dan keberlanjutan pengelolaan arsip digital. Kesenjangan akses

teknologi berpotensi melahirkan eksklusi budaya, ketika hanya sebagian kelompok yang mampu terlibat dalam proses digitalisasi.

Oleh sebab itu, digitalisasi perlu ditempuh melalui pendekatan yang inklusif, kolaboratif, dan berkelanjutan. Pemberdayaan literasi digital berbasis komunitas, pelibatan aktif pencerita tradisional dan budayawan lokal, serta integrasi cerita rakyat dalam pendidikan formal dan nonformal menjadi langkah strategis agar digitalisasi berfungsi sebagai sarana perawatan tradisi, bukan pengganti nilai kulturalnya. Dengan pendekatan tersebut, digitalisasi dapat menjadi medium transformasi budaya yang menjaga relevansi dan kebermaknaan cerita rakyat Madura bagi generasi kini dan mendatang, sekaligus memperkuat identitas lokal di tengah arus globalisasi digital.



PEMBELAJARAN BERBASIS LOKAL PAPUA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN IDENTITAS BUDAYA

Prof. Dr. Fredrik Sokoy, S.Sos., M.Sos.²

Universitas Cenderawasih

“Pembelajaran berbasis lokal Papua menjadi strategi kultural untuk melestarikan identitas budaya melalui Pendidikan yang kontekstual dan berakar pada nilai masyarakat adat”

Papua memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, tercermin dalam sistem pengetahuan lokal, bahasa daerah, nilai adat, serta praktik sosial yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, arus globalisasi, modernisasi pendidikan, dan dominasi kurikulum yang bersifat nasional-seragam telah berkontribusi pada terpinggirkannya nilai-nilai lokal Papua dalam proses pembelajaran formal.

² Penulis lahir di Siboi-Boi (Sentani), 16 November 1968, merupakan Dosen di Program Studi (Prodi) Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Cenderawasih (Uncen), Papua, menyelesaikan studi S1 di Antropologi Uncen tahun 1994, menyelesaikan S2 pada Prodi Antropologi Universitas Indonesia Jakarta tahun 2002, dan menyelesaikan S3 Prodi Ilmu Sosial Bidang Konsentrasi Antropologi Uncen tahun 2019.

Akibatnya, generasi muda Papua menghadapi tantangan serius dalam mengenali, memahami, dan mempertahankan identitas budayanya sendiri (Koentjaraningrat, 2009).

Pembelajaran berbasis lokal Papua hadir sebagai pendekatan pedagogis yang menempatkan budaya, pengetahuan, dan pengalaman masyarakat Papua sebagai sumber belajar utama. Pendekatan ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan universal, tetapi juga sebagai wahana pewarisan nilai, identitas, dan kearifan lokal. Dengan menjadikan budaya Papua sebagai konteks pembelajaran, proses pendidikan menjadi lebih relevan, bermakna, dan berdaya transformasi bagi peserta didik (Alwasilah, 2015).

Urgensi pembelajaran berbasis lokal Papua semakin menguat di tengah kekhawatiran akan erosi identitas budaya dan melemahnya ikatan generasi muda dengan nilai-nilai adat. Tanpa intervensi pendidikan yang kontekstual, budaya lokal berisiko direduksi menjadi simbol folkloris semata, terlepas dari makna sosial dan filosofisnya. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis lokal Papua perlu dipahami sebagai strategi kultural untuk menjaga keberlanjutan identitas budaya dalam kerangka pendidikan modern.

Konsep Pembelajaran Berbasis Lokal dalam Pendidikan

Pembelajaran berbasis lokal merupakan pendekatan yang mengintegrasikan konteks sosial, budaya, dan lingkungan lokal ke dalam proses pendidikan. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai subjek yang belajar dari realitas sekitarnya, bukan sekadar dari materi abstrak yang terlepas dari pengalaman hidup. Dalam konteks Papua, pembelajaran berbasis lokal mencakup pemanfaatan bahasa daerah, cerita rakyat, praktik adat, sistem pengetahuan ekologis, serta nilai-nilai komunal masyarakat (Tilaar, 2012).

Pendekatan ini memungkinkan terjadinya dialog antara pengetahuan lokal dan pengetahuan formal, sehingga peserta didik mampu memahami dunia global tanpa kehilangan akar budayanya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis lokal berperan sebagai jembatan antara identitas lokal dan tuntutan pendidikan nasional.

Identitas Budaya Papua dan Tantangan Pelestariannya

Identitas budaya Papua dibentuk oleh relasi erat antara manusia, alam, dan komunitas adat. Nilai-nilai seperti kebersamaan, penghormatan terhadap alam, serta solidaritas komunal menjadi fondasi kehidupan sosial masyarakat Papua. Namun, perubahan sosial yang cepat, urbanisasi, dan penetrasi budaya populer global telah menggeser pola hidup dan nilai generasi muda Papua (Kamma, 2010).

Dalam konteks pendidikan, tantangan pelestarian identitas budaya muncul ketika kurikulum dan metode pembelajaran tidak memberikan ruang bagi ekspresi budaya lokal. Akibatnya, sekolah berpotensi menjadi ruang alienasi kultural bagi peserta didik Papua. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis lokal menjadi instrumen strategis untuk mengembalikan fungsi pendidikan sebagai ruang afirmasi identitas budaya.

Implementasi Pembelajaran Berbasis Lokal Papua

Implementasi pembelajaran berbasis lokal Papua dapat dilakukan melalui integrasi materi budaya lokal dalam kurikulum, pengembangan metode pembelajaran kontekstual, serta pelibatan komunitas adat sebagai mitra pendidikan. Guru memiliki peran kunci dalam menggali dan mengadaptasi pengetahuan lokal sebagai sumber belajar, baik dalam bentuk narasi budaya, praktik sosial, maupun aktivitas berbasis

lingkungan. Selain itu, penggunaan pendekatan partisipatif—seperti pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis pengalaman—memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam praktik budaya lokal. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan tanggung jawab terhadap pelestarian budaya Papua (Alwasilah, 2015).

Pembelajaran Berbasis Lokal sebagai Strategi Pelestarian Budaya

Pembelajaran berbasis lokal Papua berfungsi sebagai strategi pelestarian budaya yang berkelanjutan karena melibatkan proses pewarisan nilai secara sadar dan sistematis. Pendidikan tidak lagi diposisikan sebagai agen homogenisasi budaya, melainkan sebagai ruang reproduksi budaya lokal yang kritis dan adaptif. Dalam kerangka ini, pelestarian budaya tidak berarti menolak modernitas, tetapi mengelola perubahan agar tetap selaras dengan nilai lokal (Tilaar, 2012).

Dengan menjadikan sekolah sebagai ruang dialog budaya, pembelajaran berbasis lokal Papua mampu memperkuat identitas peserta didik sekaligus membekali mereka dengan kompetensi untuk berinteraksi dalam dunia global. Strategi ini menegaskan bahwa identitas lokal dan kemajuan pendidikan bukanlah dua hal yang saling bertentangan, melainkan dapat saling menguatkan.

Simpulan dan Saran

Pembelajaran berbasis lokal Papua merupakan pendekatan strategis dalam upaya pelestarian identitas budaya melalui pendidikan yang kontekstual dan berakar pada nilai masyarakat adat.

Dengan mengintegrasikan pengetahuan dan praktik budaya lokal ke dalam proses pembelajaran, pendidikan mampu berfungsi sebagai sarana afirmasi identitas sekaligus penguatan karakter peserta didik Papua.

Penguatan pembelajaran berbasis lokal Papua memerlukan dukungan kebijakan pendidikan yang afirmatif, peningkatan kapasitas guru dalam etno-pedagogi, serta kolaborasi berkelanjutan antara sekolah dan komunitas adat. Dengan demikian, pendidikan di Papua dapat menjadi wahana pelestarian budaya yang hidup, dinamis, dan relevan dengan tantangan zaman.

Daftar Pustaka

- Alwasilah, A. C. (2015). *Pokoknya etnopedagogi: Landasan praktik pendidikan dan pendidikan guru*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Kamma, F. C. (2010). *A thousand years in Papua*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Perubahan sosial dan pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. Paris: UNESCO Publishing.



PENCAK DOR DALAM PERSPEKTIF HIBURAN, BUDAYA, DAN RITUAL

Dr. Rif'iy Qomarrullah, S.Pd., M.Or.³

Universitas Cenderawasih

"Pencak dor merepresentasikan praktik budaya yang memadukan hiburan, ekspresi identitas kolektif, dan makna ritual dalam kehidupan masyarakat"

Pencak dor merupakan salah satu praktik seni bela diri tradisional yang berkembang dalam konteks budaya masyarakat Indonesia, khususnya di wilayah Jawa dan sekitarnya. Berbeda dengan pencak silat yang dilembagakan secara formal sebagai cabang olahraga dan bela diri, pencak dor lebih dikenal sebagai pertunjukan rakyat yang menampilkan unsur adu fisik, musik tradisional, dan keterlibatan emosional penonton.

³ Penulis lahir di Jepara, 1 Januari 1986, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih, Papua, menyelesaikan studi S1 Penjaskesrek di Universitas Negeri Surabaya tahun 2011, S2 Ilmu Keolahragaan di Universitas Sebelas Maret tahun 2013, dan S3 Pendidikan Olahraga di Universitas Negeri Semarang tahun 2020.

Dalam praktiknya, pencak dor tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium ekspresi budaya dan simbol relasi sosial dalam komunitas pendukungnya (Kartomi, 2012).

Sebagai pertunjukan hiburan, pencak dor menghadirkan sensasi, ketegangan, dan atraksi fisik yang menarik perhatian publik. Unsur adu ketangkasan dan kekuatan menjadi daya tarik utama yang menjadikan pencak dor dekat dengan budaya populer masyarakat. Namun, memaknai pencak dor semata-mata sebagai hiburan berisiko mengabaikan dimensi budaya dan simbolik yang melekat di dalamnya. Setiap gerak, iringan musik, serta tata cara pelaksanaan pencak dor sesungguhnya merefleksikan nilai, norma, dan struktur sosial masyarakat pendukungnya (Koentjaraningrat, 2009).

Selain sebagai hiburan, pencak dor juga memiliki keterkaitan erat dengan ritual dan tradisi lokal, seperti perayaan hajatan, sedekah bumi, atau upacara adat tertentu. Dalam konteks ini, pencak dor tidak hanya dipertontonkan untuk kesenangan semata, tetapi juga dimaknai sebagai sarana pemeliharaan keseimbangan sosial dan spiritual. Oleh karena itu, pencak dor perlu dipahami secara holistik sebagai praktik budaya yang berada di persimpangan antara hiburan, tradisi, dan ritual.

Pencak Dor sebagai Hiburan Rakyat

Dalam perspektif hiburan, pencak dor berfungsi sebagai ruang ekspresi kolektif masyarakat. Pertunjukan ini menghadirkan interaksi langsung antara pelaku dan penonton, menciptakan suasana emosional yang intens dan partisipatif. Unsur spontanitas dan ketegangan dalam pertarungan menjadi daya tarik utama yang membedakan pencak dor dari pertunjukan seni bela diri formal.

Hiburan dalam pencak dor tidak hanya bersifat visual, tetapi juga sosial, karena menjadi ajang pertemuan, interaksi, dan penguatan solidaritas komunitas (Storey, 2018).

Namun demikian, aspek hiburan dalam pencak dor juga memunculkan kontroversi, terutama terkait unsur kekerasan dan risiko cedera. Dalam konteks ini, pencak dor sering dipandang ambigu: di satu sisi menghibur, di sisi lain menantang nilai-nilai keselamatan dan sportivitas modern. Ambiguitas ini menunjukkan adanya tarik-menarik antara logika hiburan tradisional dan norma sosial kontemporer.

Pencak Dor sebagai Ekspresi Budaya dan Identitas

Pencak dor merupakan bagian dari sistem budaya yang merepresentasikan identitas kolektif masyarakat pendukungnya. Praktik ini diwariskan secara turun-temurun dan menjadi simbol keberanian, kehormatan, serta ketangguhan laki-laki dalam struktur sosial tradisional. Melalui pencak dor, nilai-nilai seperti harga diri, solidaritas kelompok, dan loyalitas komunitas diekspresikan secara simbolik dalam arena pertunjukan (Geertz, 1973). Sebagai ekspresi budaya, pencak dor juga mencerminkan dinamika perubahan sosial. Modernisasi, komersialisasi, dan intervensi regulasi negara memengaruhi cara pencak dor dipraktikkan dan dimaknai. Dalam beberapa konteks, pencak dor mengalami transformasi dari ritual sakral menjadi tontonan semi-komersial, yang berimplikasi pada pergeseran makna budaya dan relasi sosial di dalamnya. Transformasi ini menegaskan bahwa budaya bersifat dinamis dan terus bernegosiasi dengan perubahan zaman.

Dimensi Ritual dalam Praktik Pencak Dor

Dalam perspektif ritual, pencak dor tidak dapat dilepaskan dari kepercayaan dan sistem makna masyarakat lokal. Pelaksanaan pencak dor sering diawali dengan ritual tertentu, seperti doa bersama, sesaji, atau pantangan yang harus dipatuhi oleh para pelaku. Ritual-ritual ini dimaknai sebagai bentuk permohonan keselamatan, legitimasi spiritual, dan perlindungan dari kekuatan supranatural (Turner, 1969).

Ritual dalam pencak dor berfungsi sebagai mekanisme simbolik untuk menata relasi antara manusia, alam, dan kekuatan transenden. Dengan demikian, pencak dor menjadi ruang liminal, di mana batas antara yang sakral dan profan menjadi kabur. Pemahaman terhadap dimensi ritual ini penting agar pencak dor tidak direduksi sekadar sebagai praktik kekerasan atau hiburan vulgar, melainkan dipahami sebagai bagian dari kosmologi dan sistem kepercayaan masyarakat.

Tantangan dan Relevansi Pencak Dor di Era Kontemporer

Di era modern, pencak dor menghadapi berbagai tantangan, mulai dari stigma kekerasan, tekanan regulasi, hingga berkurangnya generasi penerus. Nilai-nilai keselamatan, hak asasi manusia, dan sportivitas modern sering kali digunakan sebagai dasar untuk mengkritisi atau membatasi praktik pencak dor. Tantangan ini menuntut reinterpretasi dan adaptasi agar pencak dor tetap relevan tanpa kehilangan identitas budayanya (Hobsbawm & Ranger, 1983).

Strategi pelestarian pencak dor perlu diarahkan pada pendekatan kultural dan edukatif, bukan sekadar pelarangan. Pendokumentasian, dialog budaya, serta integrasi pencak dor dalam kajian seni dan budaya dapat menjadi langkah penting untuk menjaga keberlanjutan tradisi ini.

Dengan pendekatan tersebut, pencak dor dapat diposisikan sebagai warisan budaya yang hidup dan terus berkembang.

Simpulan dan Saran

Pencak dor merupakan praktik budaya yang kompleks dan multidimensional, yang memadukan unsur hiburan, ekspresi budaya, dan ritual dalam satu kesatuan sosial. Memahami pencak dor secara holistik memungkinkan kita melihatnya bukan sekadar sebagai pertunjukan fisik, tetapi sebagai medium simbolik yang merefleksikan nilai, identitas, dan kosmologi masyarakat pendukungnya.

Pelestarian pencak dor memerlukan pendekatan yang sensitif terhadap konteks budaya dan dinamika sosial kontemporer. Kolaborasi antara komunitas lokal, akademisi, dan pemangku kebijakan menjadi kunci untuk memastikan bahwa pencak dor tetap lestari sebagai warisan budaya, sekaligus adaptif terhadap nilai-nilai keselamatan dan kemanusiaan di era modern.

Daftar Pustaka

- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. New York, NY: Basic Books.
- Hobsbawm, E., & Ranger, T. (1983). *The invention of tradition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kartomi, M. (2012). *Musical journeys in Sumatra*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Storey, J. (2018). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (8th ed.). London: Routledge.
- Turner, V. (1969). *The ritual process: Structure and anti-structure*. Chicago, IL: Aldine Publishing.
- Sedyawati, E. (2006). *Budaya Indonesia: Kajian arkeologi, seni, dan sejarah*. Jakarta: RajaGrafindo Persada



INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM KURIKULUM PENDIDIKAN GLOBAL: PERSPEKTIF SOSIOKULTURAL DAN MULTIKULTURAL DALAM PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ABAD KE-21

Dr. Mohamad Zaini Alif., S.Sn., M.Ds.⁴

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

*“Permainan tradisional menjadi sarana efektif
membentuk karakter, toleransi, dan keterampilan sosial
siswa dalam pendidikan multikultural abad ke-21”*

Pendidikan abad ke-21 menuntut keterampilan 4C—berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif—sebagai bekal menghadapi teknologi, globalisasi, dan keberagaman. Tantangannya bukan hanya kecerdasan intelektual, tetapi juga pembentukan karakter yang berakar

⁴ Penulis lahir di Subang, 9 Mei 1975, merupakan Dosen di Program Pascasarjana Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain menyelesaikan S3 ITB tahun 2016, dengan tema permainan Tradisional yang di teliti sejak S1.

pada budaya dan mampu hidup dalam masyarakat multikultural. Dalam konteks ini, permainan tradisional menjadi pendekatan pembelajaran yang relevan karena mendorong interaksi langsung, kerja sama, dan pengalaman nyata, sekaligus menanamkan nilai toleransi, kolaborasi, dan penghargaan terhadap perbedaan.

Secara teoretis, permainan tradisional dapat dijelaskan melalui teori sosiokultural Vygotsky yang menekankan pembelajaran melalui interaksi sosial. Permainan seperti gobak sodor dan bentengan melatih strategi, koordinasi, komunikasi, kerja tim, dan pemecahan masalah secara kontekstual. Dari perspektif pendidikan multikultural, permainan tradisional menjadi ruang inklusif yang mempertemukan anak dari berbagai latar belakang, sehingga menumbuhkan empati, toleransi, serta nilai demokrasi, kejujuran, sportivitas, dan solidaritas

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran memberikan dampak positif. Penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat karakter siswa, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Permainan tradisional mendukung pendidikan berkelanjutan dengan menjaga keseimbangan nilai lokal dan kompetensi global. Melalui permainan, siswa dapat memperkuat identitas budaya ditengah arus globalisasi. Namun, tantangan muncul dari keterbatasan waktu kurikulum, minimnya pemahaman guru, dan dominasi permainan digital. Oleh karena itu, diperlukan strategi seperti pelatihan guru berbasis etnopedagogi, integrasi dalam kurikulum, serta inovasi melalui digitalisasi permainan tradisional. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dalam pendidikan

merupakan langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga bermakna secara sosial dan budaya. Pendekatan ini mampu membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, serta memiliki kesadaran multikultural yang kuat dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Landasan Teoretis: Dari Pembelajaran Sosiokultural ke Pendidikan Multikultural

Teori sosiokultural yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky (1978) menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses sosial yang tidak terlepas dari interaksi antarindividu dan konteks budaya. Pengetahuan tidak diperoleh secara individual, melainkan dikonstruksi melalui aktivitas sosial yang dimediasi oleh bahasa, simbol, dan praktik budaya. Dalam konteks ini, pembelajaran terjadi secara optimal ketika peserta didik terlibat dalam interaksi dengan orang lain, baik guru maupun teman sebaya.

Konsep *zone of proximal development* (ZPD) menunjukkan jarak antara kemampuan aktual siswa dan potensi yang dapat dicapai melalui bantuan orang lain. Melalui *scaffolding*, siswa memperoleh dukungan sementara untuk memahami hal baru. Permainan tradisional menjadi media efektif karena mendorong kolaborasi, interaksi sosial, serta pembelajaran kontekstual. Aktivitas ini mengembangkan aspek kognitif, sosial, dan emosional secara seimbang dan holistik. Di sisi lain, pendidikan multikultural berangkat dari gagasan bahwa sekolah harus menjadi ruang yang inklusif, adil, dan menghargai keberagaman. Tujuannya adalah membentuk individu yang memiliki kesadaran budaya, empati, serta kemampuan hidup harmonis dalam masyarakat plural. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada pengenalan budaya, tetapi juga transformasi sistem pembelajaran agar

mencerminkan nilai keadilan sosial. Ketika dipadukan dengan teori sosiokultural yang menekankan peran interaksi sosial dan budaya, keduanya membentuk kerangka yang saling melengkapi. Pembelajaran pun tidak sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga membangun identitas, kesadaran kritis, dan kompetensi sosial siswa.

Permainan tradisional merupakan media efektif untuk mengintegrasikan pendekatan sosiokultural dan pendidikan multikultural. Melalui interaksi dalam bermain, peserta didik belajar menghargai perbedaan, memperkuat toleransi, kerja sama, dan solidaritas sosial. Selain itu, melalui permainan tradisional mampu menumbuhkan kesadaran multikultural reflektif, empati, serta keterampilan sosial melalui pengalaman kolektif yang bermakna. Sejalan dengan pendidikan kritis, permainan tradisional menghadirkan pengalaman nyata dalam memahami dinamika sosial. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mengembangkan kompetensi kognitif, sosial, dan budaya secara terpadu, sekaligus membekali siswa menghadapi tantangan global abad ke-21.

Landasan Teoretis dan Nilai Multikultural dalam Permainan Tradisional

Teori sosiokultural yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky (1978) menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses sosial yang tidak terpisahkan dari konteks budaya dan interaksi antarindividu. Pengetahuan dibangun melalui aktivitas sosial yang dimediasi oleh bahasa, simbol, dan praktik budaya.

Konsep *zone of proximal development* (ZPD) menunjukkan bahwa peserta didik dapat berkembang optimal melalui interaksi dengan individu yang lebih kompeten, baik guru maupun teman sebaya, melalui proses *scaffolding* yang memperkuat kemampuan kognitif dan sosial.

Permainan tradisional merepresentasikan implementasi konkret teori sosiokultural melalui aktivitas kolaboratif yang mendorong interaksi, komunikasi, negosiasi, dan pemecahan masalah secara kontekstual. Sebagai media pembelajaran holistik, permainan ini berkontribusi pada pengembangan aspek kognitif, sosial, dan emosional secara simultan. Dalam kerangka pendidikan multikultural, integrasi tersebut memperkuat terciptanya lingkungan belajar yang inklusif serta membentuk kesadaran budaya, empati, dan kompetensi sosial peserta didik. Integrasi pendekatan sosiokultural dan multikultural menghasilkan kerangka pembelajaran yang komprehensif, tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan identitas, kesadaran kritis, dan kompetensi sosial siswa.

Permainan tradisional berperan strategis dalam mengintegrasikan pendekatan sosiokultural dan multikultural dalam pembelajaran. Melalui mekanismenya nilai demokrasi, kerja sama, empati, dan sportivitas terinternalisasi secara alami. Permainan seperti gobak sodor dan bentengan menekankan kerja tim yang memperkuat kesetaraan dan kolektivitas. Penelitian menunjukkan kontribusinya dalam meningkatkan sikap multikultural, partisipasi, toleransi, serta motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik.

Lebih jauh, permainan tradisional berfungsi sebagai “laboratorium sosial” yang memungkinkan siswa memahami perbedaan sebagai bagian alami kehidupan. Melalui interaksi bermain, siswa belajar menghargai pendapat, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik secara damai, sehingga mendorong terbentuknya kesadaran multikultural yang reflektif. Dalam

konteks pendidikan abad ke-21, pendekatan ini relevan dengan pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman, serta sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Namun, implementasinya masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan waktu, kompetensi guru dalam etnopedagogi, dan dominasi budaya digital. Oleh karena itu, diperlukan strategi melalui pelatihan guru, integrasi kurikulum, dan inovasi digital. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana rekreasi, tetapi juga media pembelajaran yang holistik, inklusif, dan relevan dengan tantangan global.

Daftar Pustaka

- Banks, J. A. (2016). *Multicultural Education: Issues and Perspectives* (9th ed.). Wiley.
- Dewi, N. R., Saputri, E., Nurkhalisa, S., & Akhlis, I. (2020). The effectiveness of multicultural education through traditional games-based inquiry toward improving student scientific attitude. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042051>
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. Continuum.
- Khan, I. U., Salman, S., & Naz, R. (2023). Unpacking the 4Cs: Evaluating the Integration of 21st Century Skills in Pakistan's New Undergraduate Curriculum. *Educational Research and Innovation*, 3(2).
- Lestari, E., & Bahri, S. (2024). Implementation of Ethnopedagogy Through Tabak Educative Traditional Games for Multicultural Value Reinforcement. *Al Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(2) <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4332>

- Mehta, V. (2025). Revitalizing Traditional Indian Games in Contemporary Education: A Cultural and Holistic Paradigm. *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*, 5(2), 27–35.
- Nguyễn, P. C. (2024). Multicultural Education in Xavier Learning Community, Chiang Rai Province, Thailand. *Khoa Học Công Giáo và Đời Sống*, 24(3), 13–22.
- Nieto, S., & Bode, P. (2018). *Affirming Diversity: The Sociopolitical Context of Multicultural Education* (7th ed.). Pearson.
- Prasetyo, A. (2025). Penguatan Kepemimpinan Siswa melalui Permainan Tradisional dalam Ekstrakurikuler Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1).
- Unimna, F. U., Arop, L. O., & David, A. E. (2024). Multiculturalism and Education in the 21st Century: Counselling Implications. *Global Journal of Educational Research*, 23(3), 91–102.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press



PENGELOLAAN PENDIDIKAN DAERAH TERTINGGAL BERBASIS BUDAYA MONTOLUTUSAN DAN TEKNOLOGI AI

Tomi Bidjai S.Pd.I.,M.Pd.⁵

Universitas Muhammadiyah Luwuk

*“Pengelolaan Pendidikan Daerah Tertinggal Mengintegrasikan
Budaya Montolutusan Dan Teknologi AI Untuk Meningkatkan Mutu,
Relevansi, Serta Pemerataan Layanan Pendidikan”*

Pendidikan merupakan instrumen fundamental dalam membangun kualitas sumber daya manusia serta menopang keberlanjutan pembangunan nasional. Akan tetapi, upaya peningkatan mutu pendidikan secara merata masih menghadapi hambatan signifikan, khususnya di wilayah daerah tertinggal. Permasalahan tersebut meliputi keterbatasan akses pendidikan, rendahnya kapasitas profesional pendidik, minimnya fasilitas pembelajaran, serta

⁵ Penulis lahir di Lalengan Kecamatan Buko Kabupaten Banggai kepulauan, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Luwuk, menyelesaikan studi S1 di Prodi pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Luwuk, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prodi manajemen Pendidikan.

kurikulum yang belum sepenuhnya kontekstual dengan kondisi sosial dan budaya masyarakat setempat. Di tengah tantangan tersebut, kekayaan budaya lokal sesungguhnya dapat dimanfaatkan sebagai kekuatan strategis dalam pengelolaan pendidikan. Budaya Montolutusan berkembang sebagai sistem nilai yang menekankan solidaritas sosial, kerja sama kolektif, musyawarah, serta kepedulian terhadap lingkungan hidup. Integrasi nilai-nilai tersebut ke dalam praktik pendidikan berpotensi memperkuat relevansi pembelajaran sekaligus meningkatkan kebermaknaan pengalaman belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membuka ruang inovasi dalam pengelolaan pendidikan, termasuk di daerah tertinggal. AI memungkinkan penerapan pembelajaran yang bersifat adaptif, mendukung peningkatan kompetensi guru, serta memperkuat pengambilan keputusan berbasis data. Oleh karena itu, dibutuhkan model pengelolaan pendidikan yang mampu memadukan kearifan budaya lokal dengan pemanfaatan teknologi modern secara seimbang dan berkelanjutan.

Pengelolaan pendidikan tidak hanya berkaitan dengan aktivitas administratif, tetapi mencakup proses strategis dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi program pendidikan secara sistematis. Proses tersebut menuntut keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan guna memastikan tercapainya mutu pendidikan yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik dan dinamika sosial budaya masyarakat.

Dalam implementasinya, pengelolaan pendidikan memerlukan kerja sama dan keterlibatan seluruh pemangku kepentingan, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengawasan atau evaluasi, hingga pengembangan program pendidikan secara berkelanjutan. (Kasus et al., 2012) Pengelolaan pendidikan dipahami sebagai suatu rangkaian

kegiatan yang terstruktur dan berkesinambungan, meliputi tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengendalian, hingga evaluasi, yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Dalam perspektif teori manajemen pendidikan, pengelolaan yang berkualitas harus berorientasi pada kebutuhan peserta didik, mempertimbangkan kondisi sosial dan budaya masyarakat, serta responsif terhadap dinamika perkembangan zaman.

Penerapan media pembelajaran yang berbasis budaya lokal dalam pengembangan kemampuan literasi dan numerasi memberikan peluang kepada peserta didik untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman serta konteks kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan ini mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena disajikan dengan mengacu pada kearifan lokal dan nilai-nilai budaya yang telah dikenal dan dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, penyajian materi pembelajaran dalam bingkai budaya lokal dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran sekaligus menjadikannya lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik.(Ngurah & Laksana, 2024)

Pendekatan Total Quality Management (TQM) dalam bidang pendidikan menitikberatkan pada upaya peningkatan mutu secara berkelanjutan melalui keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan pendidikan. Sementara itu, model siklus Plan-Do-Check-Act (PDCA) digunakan sebagai kerangka operasional untuk menjamin kesinambungan proses perbaikan mutu layanan pendidikan secara sistematis dan terukur. Dalam konteks daerah tertinggal, pengelolaan pendidikan dituntut untuk bersifat adaptif dan kontekstual. Teori Contextual Teaching and Learning (CTL) menegaskan bahwa proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila dikaitkan dengan pengalaman nyata serta latar belakang budaya peserta didik. Oleh karena itu, pengintegrasian nilai-nilai budaya

Montolutusan menjadi elemen strategis dalam pengelolaan pendidikan, guna meningkatkan relevansi, keberterimaan, dan kebermaknaan pembelajaran di lingkungan masyarakat setempat.

Budaya Montolutusan merepresentasikan bentuk kearifan lokal yang sarat dengan nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual yang telah mengakar kuat dalam kehidupan masyarakat. Nilai kebersamaan, musyawarah, sikap saling menghormati, serta tanggung jawab sosial menjadi landasan utama dalam membangun hubungan sosial dan pengambilan keputusan kolektif. Dalam konteks pengelolaan pendidikan, nilai-nilai tersebut dapat diaktualisasikan melalui perencanaan pendidikan yang berbasis budaya dengan melibatkan tokoh adat dan masyarakat dalam penyusunan program sekolah, pengembangan kurikulum yang kontekstual dengan mengintegrasikan muatan budaya lokal ke dalam materi pembelajaran, serta penerapan pola kepemimpinan partisipatif yang menekankan musyawarah dan kebersamaan dalam setiap proses pengambilan keputusan. Pendekatan ini selaras dengan teori *culturally responsive education* yang menegaskan bahwa penghargaan terhadap identitas budaya peserta didik merupakan elemen penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang inklusif, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sosial mereka.

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) merujuk pada kemampuan sistem komputer dalam meniru fungsi kognitif manusia, seperti proses belajar, penalaran, serta pemecahan masalah. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus memperkuat efektivitas manajemen pendidikan. Di daerah tertinggal, teknologi AI dapat diterapkan melalui pengembangan pembelajaran adaptif yang mampu menyesuaikan materi dengan kemampuan dan kecepatan belajar peserta didik, pendampingan guru berbasis AI dalam

bentuk asisten virtual untuk membantu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, serta penerapan manajemen pendidikan berbasis data guna mendukung pengambilan keputusan yang lebih akurat dan efisien. Namun demikian, implementasi AI di wilayah daerah tertinggal tidak terlepas dari berbagai kendala, seperti keterbatasan infrastruktur digital dan rendahnya literasi teknologi. Oleh karena itu, diperlukan strategi penerapan yang bersifat bertahap, kontekstual, dan berorientasi pada kesiapan sumber daya manusia agar teknologi AI dapat diterima serta dimanfaatkan secara optimal dan berkelanjutan.

Pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) (Supriyatmoko dkk, 2025).memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa sistem pembelajaran adaptif berbasis AI mampu menyesuaikan konten, tempo penyampaian materi, serta tingkat kesulitan tugas sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan individual siswa. Dalam konteks daerah tertinggal, pemanfaatan teknologi ini berpotensi menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan layanan pembelajaran, terutama apabila dikombinasikan dengan muatan budaya lokal yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Namun demikian, berbagai literatur juga mengungkapkan adanya tantangan signifikan, antara lain keterbatasan infrastruktur digital di wilayah daerah tertinggal serta rendahnya kapasitas dan pelatihan teknis guru dalam mengoptimalkan penggunaan sistem AI. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran berbasis AI perlu dilakukan secara kontekstual dengan memperhatikan kesiapan sumber daya, ketersediaan infrastruktur, serta integrasi nilai-nilai budaya lokal agar implementasinya dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

Model integratif dalam pengelolaan pendidikan di daerah tertinggal dirancang dengan mengombinasikan nilai-nilai budaya Montolutusan dan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) secara selaras dan berimbang. Model ini dibangun di atas tiga pilar utama, yaitu pilar budaya yang berfungsi sebagai fondasi nilai, identitas, dan karakter pendidikan; pilar teknologi yang berperan sebagai instrumen inovasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan pendidikan; serta pilar partisipasi masyarakat yang menjadi kekuatan sosial dalam menjamin keberlanjutan dan keberterimaan program pendidikan. Melalui penerapan model integratif ini, diharapkan tercipta sistem pendidikan yang tidak hanya berakar kuat pada budaya lokal, tetapi juga adaptif dan responsif terhadap dinamika serta tuntutan perkembangan global.

Pengelolaan pendidikan di daerah tertinggal yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya Montolutusan dengan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) menjadi strategi penting dalam mengatasi kesenjangan mutu pendidikan. Sinergi antara kearifan lokal dan inovasi teknologi tidak hanya berkontribusi pada peningkatan efektivitas pengelolaan pendidikan, tetapi juga berperan dalam memperkuat identitas budaya serta kemandirian masyarakat.

Dafatar Pustaka

- B., Bidjai, T., Sabata, Y. N., Info, J., & Glasser, J. P. (2012). *Pengelolaan Pendidikan Berbasis Budaya Montolutusan Kabupaten, Banggai Kepulauan*, 1–8. <http://10.0.127.17/glasser.v%25vi%25i.135>
- Ngurah, D., & Laksana, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan*. 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>

Supriyatmoko dkk (2025) *Model Pembelajaran Adaptif Berbasis Kecerdasan Buatan: Peluang Dan Tantangan Dalam Mewujudkan Pendidikan Personalisasi* Strategi, J. I., & Vol, M. P. *Online Journal System*: 5(1), 36–45.



TRANSFORMASI NILAI BUDAYA DALAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT OLEH PENGAJAR TARI KLASIK GAYA PURA PAKUALAMAN YOGYAKARTA

Dr. Yosef Adityanto Aji, S.Sn., MA.⁶

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

“Pengajar tari di Pura Pakualaman Yogyakarta berperan penting dalam mentransformasi nilai-nilai budaya melalui pengabdian masyarakat yang berdampak positif pada kehidupan sosial”

Tari klasik gaya Pakualaman merupakan salah satu warisan budaya penting di Yogyakarta yang berasal dari istana Kadipaten Pura Pakualaman. Secara umum gaya tari klasik di istana baik Kasultanan Yogyakarta maupun Kadipaten Pura

⁶ Penulis lahir di Yogyakarta, 3 Mei 1982, merupakan dosen di Prodi Teater Musikal dan Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis juga menjadi dosen di Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta. Penulis menyelesaikan studi S1 di Jurusan Tari, ISI Yogyakarta tahun 2007, menyelesaikan S2 di Pasca Sarjana Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, UGM Yogyakarta tahun 2010, menyelesaikan S3 di Program Doktor Pengkajian Seni, ISI Yogyakarta tahun 2020.

Pakualaman dikenal dengan gerakan yang anggun, penuh makna filosofis, dan sarat nilai-nilai luhur seperti etika, gotong royong, dan penghormatan terhadap sesama maupun leluhur. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat pengajaran tari ini berperan sebagai agen perubahan yang mentransformasi nilai-nilai tersebut agar tetap hidup di tengah masyarakat modern. Proses pengajaran ini tidak hanya mengajarkan tari sebagai seni tetapi juga sebagai medium pendidikan sosial yang mendorong partisipasi komunitas. Transformasi ini terjadi melalui workshop, pertunjukan, dan kolaborasi lintas generasi, yang membantu menjaga relevansi budaya di era globalisasi. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang peran seniman dalam pembangunan masyarakat berbasis budaya.

Pengabdian kepada masyarakat oleh seniman tari sering kali dianggap sebagai kegiatan sampingan, namun sebenarnya merupakan bagian integral dari pelestarian budaya. Di Yogyakarta pengajar tari Pura Pakualaman tidak hanya fokus pada latihan teknis, tetapi juga pada bagaimana nilai-nilai budaya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ini mencakup aspek seperti pendidikan moral, solidaritas sosial, dan identitas budaya yang kuat. Transformasi nilai budaya di sini merujuk pada proses adaptasi dan inovasi agar nilai-nilai lama tetap relevan. Misalnya, nilai etika dan kesopanan dalam tari Pakualaman dapat diterapkan dalam program pendidikan anak-anak di sekitar daerah Yogyakarta. Pengajar sering mengadakan workshop maupun lomba tari yang menggabungkan elemen tradisional dengan teknologi modern, seperti video tutorial atau pertunjukan virtual.

Salah satu tantangan utama adalah globalisasi yang membawa pengaruh budaya asing, yang dapat mengikis nilai-nilai lokal. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat oleh pengajar tari ini menjadi strategi penting untuk melawan erosi budaya tersebut. Melalui kegiatan ini mereka tidak hanya

mengajarkan gerakan tari, tetapi juga cerita di baliknya, di mana proses ini adalah sebagai salah satu upaya untuk memperkuat rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya. Tulisan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah pengetahuan yaitu bagaimana transformasi ini terjadi secara spesifik di lingkungan siswa dan pengajar di Pura Pakualaman Yogyakarta. Dengan fokus pada pengajar tari Pakualaman yang di dalamnya mengungkap mekanisme pengabdian yang efektif dan dampaknya terhadap masyarakat. Hal ini dirasa sangat penting karena budaya bukanlah sesuatu yang statis melainkan dinamis dan perlu terus disesuaikan dengan zaman.

Nilai-nilai budaya Jawa seperti etika, rukun, dan gotong royong sering kali dikaitkan dengan konsep harmoni sosial. Dalam pengabdian masyarakat pengajar tari dapat mentransformasi nilai ini menjadi praktik nyata seperti program kolaboratif dengan masyarakat umum. Di Yogyakarta pengajar tari di Pura Pakualaman sering terlibat dalam agenda seni budaya yang melibatkan masyarakat umum, tentu saja hal ini dapat membantu mentransformasi nilai-nilai tradisional menjadi sumber inspirasi modern. Pengajar tari Pakualaman mentransformasi nilai budaya melalui tiga mekanisme utama yaitu; pendidikan, inovasi, dan kolaborasi. Dalam dunia pendidikan, mengajarkan tari adalah salah satu media yang tepat sebagai alat untuk membangun karakter dan etika. Nilai-nilai budaya timur seperti nilai kesopanan dan saling menghormati yang diajarkan melalui gerakan yang lembut dan terukur. Melalui tari klasik dapat membantu anak-anak untuk memahami pentingnya menghargai orang lain.

Kegiatan pengajaran ini tersusun dalam agenda rutin di Pura Pakualaman, yaitu setiap hari Senin dan Kamis pada pukul 16.00 WIB. Proses ini biasa dilaksanakan di Pendopo Kepatihan Pura Pakualaman atau bahkan di Bangsal Sewatama ketika menjelang persiapan pementasan pada suatu acara tertentu. Para pengajar tari ini adalah *abdi dalem* yang berada

di bawah naungan Mataya Praja (divisi tari) di Pura Pakualaman Yogyakarta. Inovasi terjadi ketika pengajar menggabungkan elemen tradisional dengan modern, seperti menggunakan musik digital dalam proses pengajaran dan pelatihan. Selain itu modernisasi juga tampak pada beberapa karya tarinya, seperti Tari Batik Kidung Aksara yang memadukan unsur modernitas dengan motif-motif batik yang ada di Pura Pakualaman Yogyakarta. Nilai harmoni sosial ditransformasi menjadi pesan tentang toleransi antar budaya yang relevan di masyarakat multikultural Yogyakarta. Kolaborasi terkadang melibatkan kerja sama dengan masyarakat sekitar atau seniman muda di Yogyakarta untuk menciptakan karya tari yang mengangkat tema pertunjukan berasal dari manuskrip-manuskrip atau cerita yang ada di Pura Pakualaman.



*(Dokumentasi:
Y. Adityanto Aji, 2025)*

Salah satu bentuk proses belajar oleh para pengajar di Pura Pakualaman Yogyakarta, terlihat tiga orang pengajar puteri sedang memberikan evaluasi bentuk dan sikap menari terhadap siswa.

Dampak terhadap masyarakat cukup signifikan, siswa melaporkan peningkatan rasa percaya diri dan solidaritas. Transformasi nilai budaya ini juga terlihat dalam adopsi nilai-nilai Jawa oleh generasi muda, yang sebelumnya lebih terpengaruh budaya populer. Namun, tantangan seperti kurangnya agenda pertunjukan seni klasik (yang diikuti oleh

peserta umum) dan resistensi dari generasi tua juga muncul. Beberapa pengajar mengakui bahwa transformasi ini tidak selalu mulus, karena nilai tradisional sering kali dianggap mahal dan kaku. Meskipun demikian, hasil menunjukkan bahwa pengabdian ini berhasil menjaga relevansi budaya di era digital. Secara keseluruhan hasil ini mengkonfirmasi bahwa pengajar tari di Pura Pakualaman Yogyakarta berperan penting dalam mentransformasi nilai budaya melalui pengabdian masyarakat yang berdampak positif pada pembangunan sosial.

Secara garis besar transformasi nilai budaya dalam pengabdian masyarakat oleh pengajar tari di Pura Pakualaman Yogyakarta tidak hanya tentang pelestarian, tetapi juga inovasi dan pengembangan seni tari. Nilai kesopanan, misalnya, yang awalnya bersifat hierarkis, kini ditafsirkan sebagai kesetaraan dalam konteks modern. Namun, di Yogyakarta fokus pada nilai Jawa memberikan nuansa unik, seperti integrasi filosofi *Manunggaling Kawula Gusti* dalam kegiatan pengajaran. Ini menunjukkan bahwa transformasi budaya dapat disesuaikan dengan konteks lokal. Tantangan yang muncul seperti resistensi budaya dapat diatasi melalui pendekatan dialogis. Pengajar yang berhasil adalah mereka yang mampu berkomunikasi dengan masyarakat secara efektif serta dapat menjelaskan manfaat transformasi tanpa mengabaikan akar tradisional. Hal ini menegaskan bahwa pengabdian masyarakat bukanlah proses satu arah melainkan kolaboratif. Ia menunjukkan bahwa seni bukan hanya ekspresi estetika, tetapi juga alat untuk perubahan sosial.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa selama ini pengajar tari gaya Pakualaman di Yogyakarta berhasil mentransformasi nilai budaya melalui pengabdian kepada masyarakat. Melalui pendidikan, inovasi, dan kolaborasi nilai-nilai seperti etika, kesopanan, dan harmoni sosial tetap relevan di era modern. Dampak positifnya terlihat dari peningkatan solidaritas dalam masyarakat dan pelestarian identitas budaya. Pemerintah dan

lembaga budaya perlu memberikan dukungan lebih besar agar kegiatan ini dapat berkembang. Secara keseluruhan transformasi nilai budaya ini menunjukkan bahwa budaya dapat menjadi kekuatan positif untuk masyarakat asalkan dikelola dengan baik dan bijak. Pengajar tari di Pura Pakualaman Yogyakarta telah membuktikan bahwa seni bukan hanya warisan masa lalu tetapi juga inspirasi untuk masa depan.

Daftar Pustaka

- Castells, M. (2017). *The Power of Identity: The Information Age: Economy, Society, and Culture*. Wiley-Blackwell.
- Mahfud, C. (2006). *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, A. (2010). *Pendidikan dan Kebudayaan di Era Globalisasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono, S. (2004). *Peranan Pendidikan dalam Pembentukan Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tilaar, H. A. R. (2014). *Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Era Globalisasi: Visi, Misi, dan Strategi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.



PUNOKAWAN ANTARA TONTONAN DAN TUNTUNAN

Jati Raharjo, M.Sn.⁷

Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta

“Punokawan Pandawa merupakan sekelompok tokoh atau karakter dalam wayang purwa, punokawan ini terdiri dari Semar, Gareng, Petrok dan Bagong”

Setiap bangsa atau suku bangsa memiliki kebudayaan sendiri-sendiri yang berbeda dengan kebudayaan bangsa atau suku bangsa lain. Demikian pula dengan suku bangsa Jawa. Ia memiliki kebudayaan yang khas dimana dalam sistem atau metode kebudayaannya menggunakan simbol-simbol sebagai sarana atau media untuk menitipkan pesan-pesan atau nasehat-nasehat bagi bangsanya. Rasa budaya manusia yang tidak dapat diungkapkan dalam pergaulan sehari-hari dapat dicurahkan dalam bentuk-bentuk simbol dan alam seni ini terdiri atas beberapa unsur, yaitu seni rupa, seni suara, seni sastra, dan seni drama (Budiono Herusatoto. 2000:101).

⁷ Penulis lahir di Kulonprogo, 20 Juli 1981, penulis merupakan Dosen AKN Seni Dan Budaya Yogyakarta Program Studi Kriya Kulit, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Seni di ISI Yogyakarta (2005), gelar Magister Seni diselesaikan di PPs ISI Yogyakarta (2009).

Salah satu produk budaya jawa yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain melalui simbol-simbol ia pertunjukan wayang. Pertunjukan wayang di jawa ditampilkan dalam berbagai cara antara lain melalui drama tari (wayang uwong), tonel boneka (wayang golek, Wayang kulit) atau melalui gambar yang digunakan sebagai alat peraga dalam bercerita (wayang beber) bagi orang jawa cerita dalam wayang ada beberapa *babad* atau kisah diantaranya Mahabarata, Ramayana, Panji, Menak dan masih banya lagi *babad* yang dipakai orang jawa dalam pertunjukan wayang. Dalam budaya jawa wayang merupakan kesenian yang sudah mendarah daging dan di ajarkan secara turun temurun. Bahkan wayang wong merupakan sebuah genre tari yang bisa dikategorikan sebagai satu pertunjukan total (total theater) yang didalamnya tercakup seni tari, seni drama (pewayangan), seni sastra, seni musik, dan seni rupa (R.M. Soedarsono. 1986:3).

Dalam budaya jawa wayang purwa (Wayang Kulit yang mengambil babat Mahabarata dan Ramayana) menjadi acuan dari wayang wayang lainnya baik secara bentuk maupun cerita. wayang bagi masyarakat jawa ukan hanyalah sekedar tontonan atau hiburan namun juga merupakan sarana penyampaian pesan-pesan hidup hal ini menjadikan wayang digemari bukan hanya sekedar penampilan wujudnya saja melainkan juga cerita yang terkandung didalamnya yang banyak memberikan petunjuk bagi masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Walapun banyak *babat* yang di ceritakan dalam wayang di jawa baat ramayana merupakan babat yang paling digemari, walaupun cerita mahabarata ini berasal dari India namun dalam perkembangan cerita Mahabarata ini dalam pementasanya di jawa banyak mengalami modifikasi disesuaikan dengan lingkungan kehidupan orang jawa. Banyak tokoh-tokoh yang dicerita aslinya tidak ada di dalam cerita wayang Mahabarata versi asli namun dalam cerita

Mahabarata versi jawa ini ada, Beberapa tokoh tambahan yang di hadirkan dalam cerita wayang Mahabarata jawan antara lain ialah tokoh Punokawan, disebut punokawan karena: gabungan dua kata, yakni Puna dan Kawan. Puna artinya kesulitan, dan kawan artinya kanca, saudara atau teman. Oleh karena itu, bila dalam kesulitan, makna Punakawan dapat diartikan sebagai teman. Punokawan ini terdiri dari Semar, Gareng, Petrok dan Bagong, Punokawan ini merupakan tokoh dari kaum rendah bukan kasatria ataupun brahmana namun mereka merupakan kumpulan beberapa tokoh yang jenaka baik secara penampilan maupun perkataan namun mampu menjalankan berbagai macam peran, seperti pengasuh dan penasehat para kesatria, penghibur, kritikus pelawak bahkan sebagai penutur kebenaran dan kebijakan



Gambar 1. *Semar, Gareng, Petrok dan Bagong*

Punokawan pandawa memiliki 4 tokoh yang masing-masing memiliki karakter yang saling melengkapi dengan tokoh utama Semar, Semar sering juga di sebut Ismoyo, Semar merupakan bapak dari ketiga tokoh punokawan pandawa lainnya tokoh Semar ini memiliki ciri-ciri fisik sebagai berikut: bertubuh pendek dan gemuk, dengan perut buncit, wajah tua namun memiliki mata seperti anak kecil, hidung pesek, mulut tersenyum, dan wajah tampak sederhana, rambut kuncung putih di atas kepala, dada seperti seperti halnya perempuan,

melambangkan pengasuh dan kasih sayang, berpakaian sederhana (tanpa perhiasan), menunjukkan kerendahan hati, postur tubuh agak membungkuk

Semar ini memiliki arakter dan sifat: bijaksana dan sakti, meskipun berpenampilan rakyat jelata, rendah hati, tidak sombong, dan dekat dengan rakyat kecil, Jujur dan lurus, selalu membela kebenaran dan keadilan, penuh welas asih, penyayang, dan pengasuh para kasatria, tegas bila menghadapi kezaliman, sering berbicara lugas dan jenaka, namun sarat nasihat, menjadi penuntun moral dan spiritual bagi parasatria Pandawa. Tokoh Semar ini memiliki Makna Filosofis: Melambangkan suara hati rakyat, simbol kebenaran sejati yang tidak terikat akan kekuasaan, mengajarkan kepada kita bahwa kebijaksanaan tidak selalu tampak dari penampilan

Tokoh kedua dalam Punokawan Pandawa ini adalah Gareng, Gareng merupakan putra pertama dari Semar yang berperan sebagai tokoh penghibur sekaligus penyampai kritik sosial dan pesan moral. Gareng ini memiliki ciri fisik sebagai berikut : tubuh kecil dan cacat:(tangan bengkok /ceko), kaki pincang, mata juling atau sipit. postur tubuh Gareng tidak proporsional. Cacat fisik ini bersifat simbolis, bukan hinaan: tangan bengkok melamangkan manusia harus hati-hati dalam bertindak, Kaki pincang gareng ini bermakna hidup harus dipikirkan langkahnya, Mata juling memberikan makna tidak mudah tergoda oleh duniawi. Gareng juga memiliki karakter dan sifat : Lugu dan polos, tetapi sebenarnya bijaksana. Jujur dan setia kepada tuannya. Gareng sering berbicara secara sederhana dan humor halus, tidak suka pamer, rendah hati, teguh memegang nilai kesabaran dan keikhlasan. Kepribadian gareng melambangkan manusia yang: penuh kekurangan, tetapi berhati baik.tidak sempurna secara fisik, namun sempurna secara batin. Gareng mengajarkan bahwa kebijaksanaan tidak selalu datang dari rupa atau status tinggi.

Tokoh ke tiga punokawan pandawa adalah Petrok, Petrok ini berperan sebagai pengikut setia para kasatria (terutama Pandawa) sekaligus pembawa pesan moral dengan cara jenaka. Petrok ini memiliki ciri-ciri fisik: Tubuh tinggi dan kurus Berbeda dengan Gareng yang pendek, Petrok digambarkan jangkung dengan postur agak membungkuk, hidung sangat panjang dan mancung, ini adalah ciri paling khas dari Petrok, Petrok ini memiliki kecerdikan dan rasa ingin tahu yang besar. Rambut dikuncir (gelung) merupakan wujud kesederhanaan dan statusnya sebagai rakyat jelata. Lengan dan kaki panjang memberi kesan luwes dan gesit. Cara berbusana Petrok sederhana menggambarkan kehidupan rakyat biasa, jauh dari kemewahan istana. Petrok ini memiliki Karakter dan Watak Petrok Cerdas dan kritis, Petrok seringkali menyampaikan kritik sosial dan sindiran tajam terhadap penguasa atau situasi tertentu, tetapi secara humor agar tidak menyingung penguasa yang di kritik. Bagi penonton kelucu bicara serta candan, celetukannya spontan, sering mengundang tawa mereka. Petrok juga bersifat Setia dan berhati baik eskipun tampak slengekan, Petrok sangat loyal kepada tuannya dan membela kebenaran dan berani menyampaikan kebenaran

Petrok berani menegur kasatria atau raja jika dianggap keliru, sesuatu yang tidak bisa dilakukan tokoh lain. Mewakili suara rakyat Ia menjadi simbol rakyat kecil yang jujur, apa adanya, dan berani bersuara. Makna Filosofis Petrok melambangkan kecerdasan rakyat jelata: walaupun tidak berpendidikan tinggi atau berpangkat, ia mampu berpikir tajam dan memahami persoalan hidup. Melalui Petrok, dalang menyampaikan pesan moral, kritik sosial, dan nilai kemanusiaan dengan cara ringan namun mengena. Jika kamu mau, aku juga bisa jelaskan perbandingan Petrok dengan Gareng, Bagong, atau Semar, atau versi Petrok dalam gaya pedalangan tertentu.

Bagong merupakan putra terahir dari Semar, Bagong memiliki ciri-ciri dan karakteristik fisik sebagai berikut: Bertubuh pendek dan gemuk, wajah bulat, mata besar, hidung pesek, mulut lebar, sering tampak lucu atau jenaka, gerak-geriknya sederhana dan terkesan polos. Bagong memiliki sifat Jujur dan blak-blakan, ia selalu berkata apa adanya, tanpa basa-basi, lugu tetapi cerdas namun terlihat polos, namun ketika menyampaikan kebenaran yang dalam selalu jenaka sehingga mampu menjadi sumber kelucuan dalam pertunjukan wayang. Bagong juga kritis terhadap penguasa, berani menyindir raja atau ksatria jika bertindak keliru, setia dan peduli sangat setia pada Semar dan Pandawa. Bagong juga menjadi sosok yang mewakili suara rakyat kecil, kritik sosial disampaikan lewat candaan.

Punokawan pandawa dalam kisah Pewayangga bukan sekadar tokoh pelengkap yang berfungsi sebagai hiburan, melainkan penggambaran nilai-nilai luhur kehidupan yang relevan sepanjang jaman. Melalui Candaan, keluguan, dan kritik yang disampaikan secara sederhana, Punokawan mampu menyampaikan pesan moral yang mendalam agar mudah diterima oleh masyarakat. Kehadiran Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong menunjukkan bahwa kebenaran, kejujuran, kerendahan hati, serta keberpihakan pada rakyat kecil merupakan prinsip utama dalam menjalani kehidupan. Dalam cerita Pandawa, Punokawan berperan sebagai penuntun yang mengingatkan para kasatria agar tidak terjerumus pada kesombongan, kekuasaan, dan hawa nafsu. Mereka menjadi simbol suara nurani yang menegur dengan cara halus namun mengena. Oleh karena itu, tontonan wayang yang menampilkan Punokawan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter dan pembentukan moral. Melalui kisah Punokawan, masyarakat diajak untuk merenungkan makna hidup, bersikap bijaksana, serta menjaga keseimbangan antara akal, rasa, dan perbuatan. Dengan demikian, cerita Punokawan Pandawa

benar-benar menjadi tontonan yang mampu menjadi tuntunan, memberikan pelajaran berharga bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan berbudaya hingga masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Budiono Herusatoto. 2000, *Simbolisme Dalam Budaya Jawa*, Pt Hanindita Graha Widia, Yogyakarta
- RM Soedarsono. 1986, *Kesenian Bahasa Dan Fuklor Jawa*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.



PERLINDUNGAN CAGAR BUDAYA BAWAH AIR

Renol Hasan, S.Pd., M.Pd.⁸

Universitas Negeri Gorontalo

*"Tantangan dalam Perlindungan Cagar Budaya Bawah Air,
Strategi Perlindungan dan Pemanfaatan Berkelanjutan"*

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan wilayah laut yang sangat luas dan memiliki sejarah maritim yang panjang. Sejak masa prasejarah hingga era modern, perairan Nusantara telah menjadi jalur penting pelayaran, perdagangan, penyebaran agama, serta ekspansi kekuasaan bangsa-bangsa asing. Aktivitas tersebut meninggalkan berbagai peninggalan sejarah dan budaya yang kini berada di bawah permukaan air, seperti kapal karam, pelabuhan kuno, jangkar, meriam, keramik, dan artefak lainnya. Peninggalan tersebut dikenal sebagai Cagar Budaya Bawah Air, yang memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, dan kebudayaan.

⁸ Penulis lahir di Gorontalo, 24 April 1985 merupakan Dosen Tetap di Jurusan S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Gorontalo, menyelesaikan studi S1 di Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Gorontalo tahun 2008 dan menyelesaikan S2 di Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret tahun 2012.

Cagar budaya bawah air merupakan bukti konkret identitas Indonesia sebagai bangsa maritim. Tinggalan-tinggalan tersebut tidak hanya merekam peristiwa sejarah tertentu, tetapi juga merefleksikan perkembangan teknologi pelayaran, sistem perdagangan, serta interaksi budaya antarwilayah dan antarbangsa. Dalam kajian arkeologi maritim, tinggalan bawah air memiliki nilai autentik yang tinggi karena relatif minim gangguan manusia dibandingkan tinggalan budaya di darat (Green, 2004). Oleh sebab itu, keberadaannya sangat penting untuk dikaji dan dilestarikan. Namun demikian, perlindungan cagar budaya bawah air di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan serius. Penjarahan dan pengangkatan ilegal benda muatan kapal tenggelam telah lama terjadi dan menyebabkan hilangnya konteks sejarah dari artefak yang ditemukan. Selain itu, pembangunan wilayah pesisir, reklamasi, aktivitas perikanan destruktif, serta pariwisata yang tidak terkendali turut mengancam kelestarian situs-situs bawah air (Susanto, 2016). Kondisi ini diperparah oleh rendahnya kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pelestarian warisan budaya bawah air.

Dalam konteks tersebut, perlindungan cagar budaya bawah air menjadi isu yang sangat penting dan mendesak. Perlindungan tidak hanya bertujuan untuk menjaga keberadaan fisik tinggalan budaya, tetapi juga untuk memastikan nilai sejarah, ilmiah, dan budaya yang terkandung di dalamnya tetap lestari dan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang komprehensif mengenai konsep, dasar hukum, tantangan, serta strategi perlindungan cagar budaya bawah air di Indonesia. Cagar budaya bawah air adalah warisan budaya yang berada di lingkungan perairan, baik laut, sungai, danau, maupun rawa, yang memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan.

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, cagar budaya mencakup benda, bangunan, struktur, situs, dan kawasan, termasuk yang berada di bawah air.

Karakteristik utama cagar budaya bawah air terletak pada lingkungan tempat tinggalannya berada. Lingkungan perairan dapat berfungsi sebagai pelindung alami yang menjaga artefak dari kerusakan akibat aktivitas manusia. Namun, pada saat yang sama, lingkungan tersebut juga menghadirkan tantangan tersendiri dalam hal penelitian, pengawasan, dan pelestarian. Akses yang terbatas, kebutuhan teknologi khusus, serta biaya yang tinggi menjadikan perlindungan cagar budaya bawah air lebih kompleks dibandingkan cagar budaya di darat (Prasetyo, 2014).

Perlindungan cagar budaya bawah air di Indonesia memiliki dasar hukum yang jelas. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya menegaskan bahwa seluruh cagar budaya, termasuk yang berada di bawah air, merupakan kekayaan budaya bangsa yang harus dilindungi, dikembangkan, dan dimanfaatkan⁶. Undang-undang ini juga mengatur larangan perusakan, pencurian, dan pemindahan cagar budaya tanpa izin dari pemerintah.

Selain regulasi nasional, perlindungan cagar budaya bawah air juga didukung oleh instrumen hukum internasional, khususnya Konvensi UNESCO 2001 tentang Perlindungan Warisan Budaya Bawah Air. Konvensi ini menekankan prinsip pelestarian in situ, yaitu menjaga tinggalan budaya tetap berada di lokasi aslinya, serta menolak eksploitasi komersial terhadap warisan budaya bawah air (Nugroho, 2013). Prinsip-prinsip tersebut menjadi rujukan penting dalam upaya perlindungan cagar budaya bawah air secara global.

Meskipun telah memiliki dasar hukum, implementasi perlindungan cagar budaya bawah air masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah luasnya wilayah perairan Indonesia yang menyulitkan pengawasan secara menyeluruh. Keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki keahlian di bidang arkeologi bawah air juga menjadi kendala signifikan (Flemming, 2004). Selain itu, ancaman penjarahan dan eksploitasi ilegal masih terus berlangsung. Banyak pihak memandang artefak bawah air sebagai komoditas ekonomi semata, bukan sebagai warisan budaya yang harus dilestarikan. Aktivitas ini tidak hanya merugikan negara secara materiil, tetapi juga menghilangkan nilai ilmiah dari tinggalan budaya tersebut karena konteks arkeologisnya rusak atau hilang (Muckelroy, 1978).

Faktor lain yang turut memengaruhi perlindungan cagar budaya bawah air adalah rendahnya kesadaran dan partisipasi masyarakat. Tanpa dukungan masyarakat pesisir dan pemangku kepentingan lainnya, upaya perlindungan akan sulit berjalan efektif. Oleh karena itu, pendekatan perlindungan yang melibatkan masyarakat menjadi sangat penting.

Perlindungan cagar budaya bawah air harus dilakukan melalui pendekatan yang terpadu dan berkelanjutan. Salah satu strategi utama adalah peningkatan penelitian dan inventarisasi situs bawah air untuk mengetahui potensi dan kondisi aktual tinggalan budaya yang ada. Data yang akurat menjadi dasar penting dalam perumusan kebijakan perlindungan (Ward, 2011). Selain itu, edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat mengenai pentingnya cagar budaya bawah air perlu ditingkatkan. Masyarakat tidak hanya diposisikan sebagai objek perlindungan, tetapi juga sebagai subjek yang berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya tersebut. Keterlibatan masyarakat pesisir dapat menjadi benteng awal dalam mencegah penjarahan dan perusakan situs bawah air.

Pemanfaatan cagar budaya bawah air untuk kepentingan pendidikan dan pariwisata budaya juga dapat menjadi strategi perlindungan, selama dilakukan secara bertanggung jawab. Pengembangan wisata selam budaya (*underwater cultural tourism*) misalnya, dapat meningkatkan nilai ekonomi tanpa merusak kelestarian situs, asalkan dikelola dengan prinsip konservasi (Maarleveld, 2010). Dengan demikian, perlindungan dan pemanfaatan cagar budaya bawah air dapat berjalan seimbang dan saling mendukung.

Perlindungan cagar budaya bawah air merupakan upaya penting dalam menjaga warisan budaya maritim Indonesia. Dengan dasar hukum yang kuat, dukungan masyarakat, serta strategi pengelolaan yang berkelanjutan, cagar budaya bawah air dapat dilestarikan sekaligus dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan dan pembangunan budaya bangsa.

Daftar Pustaka

- Flemming, Nicholas. (2004). Underwater Cultural Heritage Management. *Antiquity*, 78(299), 8.
- Green, Jeremy. (2004). *Maritime Archaeology: A Technical Handbook*. London: Academic Press.
- Maarleveld, Thijs. (2010). Tourism and Underwater Cultural Heritage. *Museum International*, 62(1), 96.
- Muckelroy, Keith. (1978). *Maritime Archaeology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nugroho, Bambang. (2013). *Arkeologi Maritim Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Prasetyo, Bagyo. (2014). Pelestarian Cagar Budaya Bawah Air di Indonesia. *Jurnal Arkeologi Indonesia*, 34(2), 75.
- Susanto, Djoko. (2016). *Warisan Budaya Maritim Nusantara*. Yogyakarta: Ombak.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Pasal 1.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Pasal 5.

Unesco. (2001). *Convention on the Protection of the Underwater Cultural Heritage*. Paris: Unesco.

Ward, Ian. (2011). Managing Underwater Cultural Heritage. *Journal of Maritime Archaeology*, 6(2), 108.



PERGESERAN NILAI-NILAI MUMANGO DALAM MASYARAKAT GAYO

Darmawan, MA.⁹

Institut Agama Islam Negeri Takengon

“Pergeseran nilai-nilai Mumango dalam masyarakat Gayo merupakan fenomena yang kompleks dan multifaset Mumango sendiri merupakan bagian penting dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat Gayo”

Masyarakat Gayo dikenal kaya akan tradisi dan nilai-nilai luhur yang telah diwariskan secara turun temurun. Salah satu konsep sentral dalam kehidupan sosial budaya masyarakat Gayo adalah “*Mumango* (Mengundang).

Secara tradisional, *Mumango* merujuk pada seperangkat nilai, norma, dan etika yang mengatur interaksi sosial, sistem keterbatasan, pengambilan keputusan, serta pandangan hidup masyarakat secara keseluruhan. (M. Daut 2009)

⁹ Penulis lahir di Aceh Tengah 15 Juli 1985, Merupakan Dosen pada prodi hukum tata Negara Fakultas Syariah IAIN Takengon, Menyelesaikan S1 di STAIN Gajah Putih Takengon Pada Tahun 2008, Menyelesaikan Program S2 di UIN Sumatera Utara Tahun 2012

Faktor-faktor yang Menyebabkan Bergesernya Nilai-nilai Mumango dalam Masyarakat Gayo

Nilai-nilai mumango dalam kebudayaan masyarakat Gayo merupakan seperangkat norma, etika, dan tata krama yang menjadi pedoman dalam bertindak laku, berinteraksi, serta menjaga kehormatan diri dan kelompok. Mumango mencerminkan jati diri orang Gayo yang menjunjung tinggi rasa malu (sipet), harga diri (semayang), kesopanan (teratur), serta tanggung jawab sosial (musara). Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan perubahan sosial, nilai-nilai tersebut mulai mengalami pergeseran. Pergeseran ini tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses panjang akibat pengaruh berbagai faktor baik dari dalam maupun luar masyarakat Gayo. (Nasution, 2018)

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya pergeseran nilai-nilai mumango dalam Masyarakat Gayo dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perkembangan Pendidikan dan Modernisasi

Perubahan pola pikir masyarakat Gayo banyak dipengaruhi oleh perkembangan dunia pendidikan dan modernisasi. Dahulu, nilai-nilai mumango diwariskan melalui pendidikan nonformal di lingkungan keluarga dan kampung, seperti petuah dari orang tua, adat dalam kenduri, dan nasehat dalam acara reje (kepala kampung).

Namun, sistem pendidikan modern yang berorientasi pada pengetahuan rasional dan kemajuan teknologi membuat sebagian masyarakat lebih menekankan aspek akademis daripada moral budaya lokal.

2. Pengaruh Globalisasi dan Teknologi Informasi

Arus globalisasi dan kemajuan teknologi komunikasi juga memberi pengaruh besar terhadap pergeseran nilai budaya Gayo. Melalui media sosial, televisi, dan internet,

masyarakat—terutama generasi muda—mudah mengakses budaya luar yang seringkali bertentangan dengan nilai-nilai mumango.

3. Lemahnya Pewarisan Nilai Budaya dari Generasi Tua ke Generasi Muda

Salah satu penyebab utama bergesernya nilai-nilai mumango adalah melemahnya proses pewarisan budaya dari generasi tua kepada generasi muda. Jika dahulu orang tua dan tokoh adat menjadi sumber utama pendidikan moral, kini peran tersebut mulai tergeser oleh media digital dan lingkungan sekolah formal.

4. Perubahan Ekonomi dan Gaya Hidup

Transformasi ekonomi di daerah Gayo dari masyarakat agraris tradisional ke arah masyarakat yang lebih modern turut memengaruhi nilai-nilai sosial. Peningkatan kebutuhan ekonomi dan orientasi pada materi menyebabkan sebagian masyarakat lebih menekankan aspek keuntungan pribadi dibandingkan kepentingan bersama.

5. Urbanisasi dan Migrasi

Faktor urbanisasi juga memberi pengaruh terhadap perubahan nilai-nilai budaya. Banyak masyarakat Gayo yang merantau ke kota besar.

6. Melemahnya Peran Lembaga Adat dan Tokoh Masyarakat

Lembaga adat seperti Majelis Adat Gayo (MAG) dan para tokoh adat (petue, imer, reje) adat.(Bidang pendidikan MAG 2025)

Dampak Pergeseran Nilai-nilai Mumango terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat Gayo

1. Melemahnya Rasa Sopan Santun dan Tata Krama Sosial

Salah satu dampak paling nyata dari pergeseran nilai mumango adalah menurunnya rasa sopan santun dan tata krama dalam kehidupan sehari-hari. Jika dahulu masyarakat Gayo dikenal sangat menghormati orang yang lebih tua, berbicara dengan lembut, dan berhati-hati dalam bertindak agar tidak menyinggung orang lain, kini sikap tersebut mulai berkurang terutama di kalangan generasi muda.

2. Menurunnya Wibawa dan Peran Tokoh Adat

Pergeseran nilai mumango juga berdampak pada menurunnya penghargaan masyarakat terhadap tokoh adat dan lembaga adat seperti Majelis Adat Gayo (MAG). Dulu, setiap keputusan adat dan petuah tokoh masyarakat dianggap sebagai pedoman utama dalam menyelesaikan persoalan sosial.

3. Terjadinya Perubahan Pola Hidup dan Identitas Budaya

Nilai mumango merupakan bagian dari identitas budaya masyarakat Gayo. Ketika nilai ini bergeser, maka pola hidup dan identitas budaya pun ikut berubah. Gaya hidup modern yang diwarnai oleh pengaruh media sosial, mode, dan budaya luar membuat sebagian masyarakat, terutama anak muda, lebih bangga meniru budaya asing dibandingkan melestarikan tradisi sendiri.

4. Terjadinya Konflik Nilai Antar Generasi

Pergeseran nilai mumango juga menimbulkan konflik antara generasi tua dan generasi muda. Generasi tua yang masih berpegang teguh pada adat seringkali merasa kecewa melihat perilaku anak muda yang tidak lagi menghormati nilai-nilai lama. Sebaliknya, generasi muda

merasa nilai-nilai tradisional tersebut membatasi kebebasan mereka untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan modern.

5. Berkurangnya Rasa Kebersamaan dalam Upacara dan Tradisi Adat

Upacara adat seperti turun beru, munenes, merdang merdem, atau kenduri kampung dulunya menjadi sarana memperkuat hubungan sosial dan mempertegas nilai-nilai mumango. Namun, seiring pergeseran nilai, kegiatan adat kini sering dilakukan hanya sebagai formalitas tanpa memahami makna di baliknya.

6. Melemahnya Moralitas dan Etika dalam Kehidupan Sehari-hari

Ketika nilai mumango mulai ditinggalkan, maka kontrol moral dalam masyarakat pun melemah. Hal ini berdampak pada meningkatnya perilaku menyimpang seperti menurunnya rasa malu, kurangnya rasa hormat, serta bertambahnya konflik sosial akibat sikap egois dan kurangnya kesadaran etika.

Solusi yang Dilakukan untuk Menanamkan Kembali Nilai-nilai Mumango dalam Kehidupan Masyarakat Gayo di Era Modern Saat Ini

Nilai-nilai mumango merupakan bagian penting dari sistem sosial dan budaya masyarakat Gayo yang berfungsi sebagai pedoman dalam bersikap, berperilaku, dan berinteraksi. Namun diperlukan berbagai langkah dan solusi untuk menanamkan kembali nilai-nilai mumango agar tetap hidup dan relevan dalam kehidupan masyarakat masa kini.

1. Peran Pendidikan dalam Pelestarian Nilai Mumango
2. Peran Keluarga sebagai Lingkungan Pembentuk Karakter
3. Revitalisasi Peran Lembaga Adat dan Tokoh Masyarakat
4. Dukungan Pemerintah Daerah
5. Pemanfaatan Media Sosial dan Teknologi Secara Positif

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian dan Pembahasan mengenai pergeseran Nilai-Nilai Adat Mumango Dalam Masyarakat Gayo:

1. Faktor penyebab pergeseran Nilai *Mumango*

Pergeseran nilai- nilai *Mumango* disebabkan oleh kombinasi antara dua faktor internal dan eksternal masyarakat.

2. Dampak dari pergeseran Nilai *Mumango*

Pergeseran nilai ini berdampak pada menurunnya kepatuhan masyarakat terhadap norma adat.

3. Upaya dan Solusi mengatasi pergeseran Nilai *Mumango*

Upaya yang dapat dilakukan adalah melalui revalidasi adat dengan melibatkan tokoh adat, lembaga pendidikan.

Daftar Pustaka

Ahmud Ibrahim, 2007 *Mujahid Dataran Tinggi Gayo*

Awlawi, Addahri Hafidz. 2021 *"Teknologi, budaya sumang opat tanah gayo dan kepanikan moral."*

Bugin Barhan, 2017 *Penelitian Kualitatif*,

Jumadiyah, M.H.S.H. 2019 *model pelestarian ekspresi budaya tradisional masyarakat gayo*

Daud, M. (2009). *Adat dan Budaya Gayo*.



POSTMODERNISME: SUATU PANDANGAN TEATER

Wahdania Nur Rahmayani S.Sn., M.Sn.¹⁰

Universitas Jambi

"Fenomena postmodern, yaitu mengekspresikan usaha manusia modern untuk berdamai dengan dunia yang ditempatinya"

Postmodern dalam harfiah dari kata 'post' yang berarti sesudah atau setelah, dan 'modern' yang artinya baru atau sekarang. Jadi istilah postmodern berarti merupakan sesuatu yang tidak modern, lebih dari atau melampaui modern. Postmodern apakah hasil dari modernisme? Akibat dari modernisme? Perkembangan dari modernisme? Pembaharuan dari modernisme? Penyangkalan dari modernisme? Penolakan dari modernisme? Postmodernisme bisa jadi merupakan campuran dari beberapa atau keseluruhan pertanyaan pemaknaan tersebut.

¹⁰ Penulis lahir di Situbondo, 30 April 1995, merupakan dosen di prodi Seni Drama Tari dan Musik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Jambi, menyelesaikan S1 Fakultas Pertunjukan di ISI Yogyakarta tahun 2019, menyelesaikan S2 prodi Seni di Pascasarjana ISI Denpasar tahun 2023.

Pemikir yang memiliki andil besar dalam postmodernisme seperti Roland Barthes (1915-1980), Gilles Deleuze (1925-1995), Jacques Derrida (1930-), Julia Kristeva (1941-), Jacques Lacan (1901-1981), dan Emmanuel Levinas (1906-1995) (Richard, 1995:). Ada beberapa nama lainnya yang tidak disebutkan, sebagian tokoh menolak disebut 'postmodern' melainkan 'poststrukturalis' karena mereka beraksi terhadap strukturalisme. Teater postmodern pada dasarnya berfokus pada ide daripada aksi, ide biasanya tersembunyi dibalik aksi utama. Pertunjukan melarutkan atau membiaskan cara-cara yang ada dalam memahami dunia dan 'diri'. Teater postmodern menjadikan penonton, aktor, waktu, dan ruang merupakan peristiwa atau proses suatu interaksi mental. Hal ini karena fokus pertunjukan mengenai kesadaran dan pengalaman yang lebih ditekankan. Postmodern menolak adanya perbedaan antara bentuk seni rendah dan tinggi.

Seniman-seniman postmodernisme seperti Andy Warhol, Marcel Duchamp, Antonin Artaud, Robert Wilson, Samuel Beckett, dan Peter Brook. Peter Brook misal, melihat bahwa teater memiliki suatu peralatan transmisi yang tidak ada pada media lain. Teater mampu mengkomunikasikan langsung kepada penonton. Bagi Brook, teater tidak hanya menampilkan kembali budaya asing, tetapi memperagakan beberapa metode kerjanya.

Teater absurd bertolak dari realitas yang ada, tak masuk akal, menyimpang dari logika umum, mengenyampingkan kaitan spiritual. Elemen-elemen teater seperti aktor, panggung, adalah satu kesatuan utuh, unsur-unsur ini dinamakan konstruktivisme. Teater absurd kesatuan ruang dan waktu tidak menjadi satu kesatuan (anti-konstruktivisme). Absurd menolak semua ideologi, mereka hanya berbicara tentang pesan-pesan diri mereka sendiri dan visi individual. Teater absurd fleksibel karena mempresentasikan persoalan sesuai zaman, dalam keberhasilannya teater absurd mampu melihat

realitas diri manusia dan segala sesuatu secara apa adanya. Absurd berpandangan bahwa konvensi yang sudah ada telah menyempitkan harapan khalayak atas apa yang ada di teater. Konvensi ini mengharuskan teater sesuai dengan aturan baku sehingga usaha-usaha untuk memperluas cakupannya mendapat protes keras dari mereka yang datang untuk menonton hiburan yang sudah jelas kerangkanya dan yang tidak memiliki spontanitas pikiran.

Teater absurd tidak memberikan pendapat tentang absurditas manusia namun menyajikan gambaran absurditas manusia di atas panggung. Teater absurd tidak menyajikan asal muasal tokoh, bagaimana tokoh itu ada, ataupun perjalanan hidup tokoh, melainkan menampilkan situasi dasar individu manusia. Itu sebabnya tidak ada ukuran mutlak pada tokoh dalam sebuah naskah drama teater absurd. Ketidakmutlakan tersebut meliputi umur, perwatakan, ciri fisik, cara berpakaian, cara berjalan, cara berpikir, dan lain sebagainya. Teater ini juga menyebabkan adanya dialog tanpa makna, alur peristiwa yang tidak beraturan, dan terpisahnya aktor dengan artistiknya. Kebanyakan tokoh dalam teater absurd ditimpa kesengsaraan dan berupaya berdiri sendiri dalam menyelesaikan konflik tanpa menyesalkan takdir ataupun meminta kepada Tuhan.

Dan karena usaha menyajikan situasi dasar individu manusia, tokoh dalam naskah teater absurd tidak memiliki perilaku atau moral seperti konvensi drama realis. Perilaku atau moral yang disajikan hasil dari manusia masuk ke dalam dirinya, mimpi-mimpinya, fantasi-fantasinya, ataupun mimpi-mimpi buruknya. Oleh karena itu perilaku atau moral tokoh dalam teater absurd tidak lagi terpengaruh atau mengikutsertakan hal-hal seperti religiusme dan metafisik. Teater absurd juga tidak menyampaikan pesan moral atau sosial namun menyajikan situasi mendasar dan statis.

Samuel Beckett, seorang penulis Irlandia yang sederhana dan tenang disibukkan dengan berbagai persoalan kedirian dan identitas diri mempertanyakan “siapa aku” dan kurang mendapat jawaban atas kesedihan eksistensial dalam dirinya. Baginya hidup manusia secara keseluruhan merupakan waktu yang panjang dengan kebosanan yang terus-menerus. Ia seorang yang merasa bahwa kebiasaan dan rutinitas merupakan penyakit waktu dan hubungan sosial hanya sebuah ilusi. Impuls-impuls berlawanan dengan kemauan untuk hidup telah mengontrol manusia. Komunikasi sia-sia karena kita bukan kenyataan dan hanyalah kepalsuan-kepalsuan terhadap satu sama lain. Manusia berjuang untuk hidup dengan tujuan yang sama sekali tidak jelas. *Murphy, Eleutheria, Echo's Bones and Other Precipitates, Waiting for Godot, Watt, Come and Go* – beberapa contoh karya Beckett.

Tokoh terkenal lainnya Eugene Ionesco, menurutnya manusia adalah makhluk paling kompleks dan absurd. Hidup manusia sia-sia tanpa harapan. Manusia memiliki keinginan-keinginan dalam hidup yang ingin diraih namun keinginan yang tiada ujung tersebut justru membuat manusia mengalami kegagalan, itu sebabnya Ionesco menganggap manusia itu lucu sekaligus menyedihkan (tragis). Anggapan ini ia buktikan dalam karya naskah dramanya yang selalu menampilkan kelucuan dalam ketragisan situasi hidup pada manusia. Ia menunjukkan pandangannya dengan dialog-dialog yang tidak mengandung makna, tingkah laku tak wajar para tokoh, dan penyelesaian akhir cerita dengan membunuh tokoh (bukan fisik namun kedirian). Ionesco juga beranggapan bahwa bahasa manusia tidak bisa menggambarkan kedalaman atau arti sebenarnya perasaan manusia. *The Ballad Prima Donna, The Lesson, The Chairs, Victims of Duty, The New Tenant, The Picture, Improvisation*, adalah beberapa naskah drama karya Eugene Ionesco. Teater Absurd muncul sebagai akibat dari kondisi dunia modern sekarang. Teater absurd sebagai gerakan baru sampai pada tahap menolak konvensi-konvensi lama dan

belum menemukan norma-norma baru bagi persoalan-persoalan modern. Namun, bagaimanapun teater absurd telah membuka jalan untuk dilanjutkan oleh teater di masa depan.

Pada akhirnya sebuah fenomena postmodern, dalam hal ini seperti teater absurd tidak mencerminkan keputusan atau titik balik ke arah kekuatan-kekuatan irasional, melainkan justru mengekspresikan usaha manusia modern untuk berdamai dengan dunia yang ditempatinya. Teater absurd berusaha mengajak manusia modern ini menghadapi kondisi manusia sebagaimana adanya, membebaskan dia dari ilusi-ilusi yang menyebabkan ketidakmampuan menyesuaikan diri secara terus menerus dan kekecewaan. Banyak sekali tekanan pada dunia kita yang berusaha membujuk manusia untuk menanggung hilangnya keyakinan dan kepastian moral dengan jalan membiusnya dalam kealpaan – melalui hiburan misal, kepuasan materi yang dangkal, penjelasan pura-pura atas realitas, dan ideologi-ideologi murahan. Manusia diharapkan mampu menghadapi realitas secara bebas, tanpa rasa takut, dan tanpa ilusi. Berbicara postmodern, sampai saat ini perbincangan postmodern tidak pernah tuntas.

Daftar Pustaka

- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka
- Appignanesi, Richard dan Chris Garrat. 1995. *Postmodernism for Beginners*. Inggris: Icon Books Ltd

BAB II

INOVASI DAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI: DARI TRADISI LOKAL MENUJU PANGGUNG GLOBAL



DIGITALISASI PEMBELAJARAN MUSIK TRADISIONAL MELALUI APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS ANDROID

Dr. Uyuni Widiastuti, S.Pd, M.Pd.¹¹

Universitas Negeri Medan

“Digitalisasi musik tradisional melalui aplikasi Android interaktif mendukung inovasi pembelajaran sekaligus pelestarian budaya.”

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan dan pelestarian budaya. Salah satu tantangan besar yang dihadapi saat ini adalah bagaimana menjaga keberlangsungan musik tradisional di tengah arus globalisasi dan dominasi musik modern.

¹¹ Penulis lahir di Medan 7 Juni 1971 merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Musik Jurusan Sندرراسك Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Menyelesaikan Studi S1 di Prodi Pendidikan Musik FBS Unimed, menyelesaikan S2 di Prodi Teknologi Pendidikan Unimed, dan menyelesaikan S3 di Prodi Teknologi Pendidikan Unimed

Generasi muda cenderung lebih akrab dengan teknologi digital dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, sehingga diperlukan pendekatan baru yang relevan dengan kebutuhan mereka.

Digitalisasi pembelajaran musik tradisional melalui aplikasi interaktif berbasis Android menjadi solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan memanfaatkan perangkat *mobile* yang sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, musik tradisional dapat dipelajari secara lebih mudah, fleksibel, dan menarik. Aplikasi interaktif memungkinkan integrasi berbagai fitur seperti audio, video, simulasi instrumen, serta kuis pembelajaran yang mendukung proses belajar aktif dan menyenangkan. Selain itu, digitalisasi juga berperan penting dalam pelestarian budaya. Dokumentasi musik tradisional dalam bentuk digital tidak hanya memudahkan akses, tetapi juga menjaga agar pengetahuan dan keterampilan yang diwariskan turun-temurun tetap lestari. Pelestarian budaya tradisi dalam konteks musik berarti menjaga keberlangsungan lagu, instrumen, teknik bermain, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya agar tetap hidup di tengah masyarakat. Bentuk pelestarian musik tradisional diantaranya adalah: (1) Pembelajaran formal dengan memasukkan musik tradisional ke dalam kurikulum sekolah dan perguruan tinggi; (2) Festival dan pertunjukan, dengan menyelenggarakan konser atau lomba musik tradisional untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas; (3) Kolaborasi kreatif, dengan menggabungkan musik tradisional dengan musik modern tanpa menghilangkan nilai aslinya.; (4) Digitalisasi, dengan membuat arsip digital, aplikasi simulasi instrumen, dan platform pembelajaran interaktif

Digitalisasi pembelajaran musik tradisional merupakan upaya memanfaatkan teknologi modern untuk melestarikan sekaligus mempermudah proses belajar seni musik warisan budaya. Melalui aplikasi interaktif berbasis *Android*, musik

tradisional dapat diakses secara lebih luas, fleksibel, dan menarik. Hal ini dikarenakan: (1) Aksesibilitas siswa maupun masyarakat umum yang dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas ruang kelas; (2) Interaktivitas fitur audio, video, simulasi instrumen, serta kuis interaktif membuat proses belajar lebih hidup dan menyenangkan; (3) Pelestarian budaya dalam bentuk dokumentasi digital untuk menjaga keberlangsungan musik tradisional agar tidak hilang ditelan zaman; (4) Inovasi pendidikan, yang menggabungkan metode tradisional dengan teknologi digital menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan generasi muda; (5) Kolaborasi merupakan aplikasi memungkinkan pengguna berbagi hasil belajar, memperluas komunitas pecinta musik tradisional.

Musik tradisional merupakan warisan budaya yang memiliki nilai estetika, filosofi, dan identitas bangsa. Namun, keterbatasan akses, kurangnya minat generasi muda, serta metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional membuat musik tradisional semakin jarang dipelajari. Jika tidak segera diatasi, kondisi ini dapat mengancam keberlangsungan musik tradisional sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia.

Digitalisasi pembelajaran musik tradisional melalui aplikasi interaktif berbasis Android hadir sebagai solusi inovatif. Dengan memanfaatkan teknologi mobile, musik tradisional dapat dipelajari secara lebih fleksibel, menarik, dan interaktif. Fitur audio, video, simulasi instrumen, hingga kuis pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, digitalisasi juga berperan penting dalam mendokumen.

Aplikasi interaktif berbasis Android adalah perangkat lunak yang dirancang untuk berjalan pada sistem operasi Android dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, fleksibel, dan menarik.

Dalam pembelajaran musik tradisional, aplikasi ini berfungsi sebagai media digital yang menggabungkan teknologi dengan unsur budaya sehingga proses belajar menjadi lebih mudah diakses dan relevan bagi generasi muda.

Aplikasi interaktif berbasis Android untuk pembelajaran musik tradisional dapat berupa multimedia edukasi, simulasi instrumen, game edukatif, modul pembelajaran, komunitas, maupun dokumentasi digital. Semua jenis ini mendukung pelestarian budaya sekaligus memudahkan generasi muda belajar musik tradisional dengan cara yang lebih menarik. Secara lebih rinci, terdapat beberapa jenis aplikasi interaktif berbasis Android yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran musik tradisional:

1. Aplikasi Edukasi Multimedia, menyajikan materi musik tradisional dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video. Contoh fitur: sejarah musik tradisional, penjelasan instrumen, video tutorial memainkan alat musik.
2. Aplikasi Simulasi Instrumen Musik, memberikan pengalaman langsung memainkan instrumen tradisional secara digital. Contoh fitur: simulasi gamelan, angklung, atau kecapi dengan sentuhan layar.
3. Aplikasi *Game* Edukatif, menggunakan pendekatan permainan untuk meningkatkan minat belajar. Contoh fitur: kuis tentang musik tradisional, *puzzle* instrumen, atau permainan tebak nada.
4. Aplikasi Pembelajaran Interaktif, menggabungkan modul pembelajaran dengan latihan interaktif. Contoh fitur: latihan membaca notasi musik tradisional, kuis interaktif, evaluasi otomatis.

5. Aplikasi Komunitas dan Kolaborasi, memfasilitasi interaksi antar pengguna, guru, dan komunitas musik tradisional. Contoh fitur: forum diskusi, berbagi rekaman musik tradisional, kolaborasi karya.
6. Aplikasi Dokumentasi Digital, berfungsi sebagai arsip musik tradisional dalam format digital. Contoh fitur: koleksi audio, video, dan notasi musik tradisional yang bisa dipelajari kapan saja.

Pemilihan aplikasi interaktif berbasis *Android* dalam pembelajaran musik tradisional tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan harus mempertimbangkan beberapa aspek penting, yaitu:

1. Jenjang Pendidikan
 - a. Pada tingkat dasar (SD/MI); aplikasi sebaiknya sederhana, berbentuk permainan edukatif atau multimedia interaktif yang mengenalkan instrumen dan lagu tradisional.
 - b. Pada tingkat menengah (SMP/SMA); aplikasi dapat lebih kompleks dengan fitur simulasi instrumen, latihan membaca notasi, serta kuis interaktif.
 - c. Pada tingkat perguruan tinggi; aplikasi yang sesuai adalah dokumentasi digital, modul teori mendalam, serta platform kolaborasi untuk penelitian dan pengembangan musik tradisional.
2. Tingkat pemahaman pengguna
 - a. Aplikasi harus menyesuaikan dengan kemampuan pengguna, baik pemula maupun tingkat lanjut.
 - b. Fitur interaktif seperti tutorial langkah demi langkah, simulasi instrumen, dan evaluasi otomatis membantu pengguna memahami materi sesuai level mereka.

3. Kebutuhan Pembelajaran Musik Tradisional

- a. Jika tujuan utama adalah pelestarian budaya, aplikasi harus menyediakan dokumentasi audio, video, dan notasi musik tradisional.
- b. Jika fokus pada praktik keterampilan, aplikasi perlu menghadirkan simulasi instrumen dan latihan interaktif.
- c. Jika diarahkan pada pengembangan minat, aplikasi berbasis gamifikasi dan komunitas daring lebih efektif untuk menarik perhatian generasi muda.

Digitalisasi pembelajaran musik tradisional melalui aplikasi interaktif berbasis Android merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan pelestarian budaya di era modern. Kehadiran teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana dokumentasi dan penyebaran pengetahuan musik tradisional secara lebih luas. Dengan memanfaatkan perangkat *mobile* yang sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, generasi muda dapat belajar musik tradisional secara fleksibel, menarik, dan sesuai dengan gaya hidup digital mereka.

Aplikasi interaktif berbasis Android mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui fitur multimedia seperti audio, video, simulasi instrumen, hingga kuis interaktif. Hal ini menjadikan proses pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus berlatih. Selain itu, digitalisasi juga berperan penting dalam menjaga keberlangsungan musik tradisional agar tidak hilang ditelan arus globalisasi, sekaligus membuka peluang bagi musik tradisional untuk dikenal di tingkat internasional. Dengan demikian, digitalisasi pembelajaran musik tradisional melalui aplikasi interaktif berbasis Android bukan hanya sekadar inovasi teknologi, tetapi juga merupakan upaya nyata dalam melestarikan

identitas budaya bangsa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, memperkuat minat generasi muda terhadap musik tradisional, serta memastikan bahwa warisan budaya tetap hidup, berkembang, dan relevan di era digital.

Dengan adanya digitalisasi pembelajaran musik tradisional melalui aplikasi interaktif berbasis Android, diharapkan generasi muda dapat lebih mudah mengenal, mempelajari, dan melestarikan warisan budaya bangsa. Inovasi ini bukan hanya menjadi sarana pendidikan yang efektif, tetapi juga menjadi jembatan penting dalam menjaga keberlangsungan seni musik tradisional agar tetap hidup dan relevan di era modern.



PEMBELAJARAN RAPA'I GELENG DI SMP NEGERI 1 DARUSSALAM ACEH BESAR

Dr. Ahmad Syai, S.Pd., M.Sn.¹²

Universitas Syiah Kuala

*"Latihan Seni Tradisi di Sekolah Meningkatkan Pengetahuan
Peserta didik dalam Melestarikan Kearifan Lokal"*

Seni tradisi yang dimiliki masyarakat Aceh sangat banyak, diantaranya Rapa'i Geleng, Ranub lampuan. Seudati, Saman, Rapa'i Uroe, Rapa'i Hajat dan berbagai jenis kesenian rapa'i yang lain belum disebutkan di sini.

Rapa'i geleng adalah salah satu bentuk seni tradisional Aceh yang sangat penting dan perlu sekali diajarkan di sekolah sehingga siswa-siswa yang ada di sekolah kenal dengan alat musik rapa'inya dan teknik tabuhannya serta dapat dipelajari lebih serius dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun kegiatan belajar dalam mata pelajaran seni budaya di kelas (J.Kartomi, 2025).

¹² Penulis lahir di Seleleh, 2 Agustus 1973, merupakan dosen Pendidikan Sendratasik FKIP Universitas Syiah Kuala. Menyelesaikan studi S1 di Sendratasik FKIP USK, S2 di ISI Surakarta tahun 2004, dan S3 di Universitas Negeri Semarang tahun 2024.

Beragam seni tradisi Aceh saat ini sangat perlu mendapatkan perhatian untuk pengembangan dan kelestarian lebih lanjut. Perlu dilakukan pengenalan dan pelatihan di sekolah-sekolah sehingga para generasi muda terbiasa dan paham terhadap seni tradisi yang mereka miliki (Jazuli, 2016; Todd, 2018). Tidak hanya sebatas mengetahui perkembangan dan jenis seni tradisi tetapi generasi penerus ini harus dikenalkan dengan cara memberikan praktik khusus kepada generasi alpha tersebut sehingga mereka memiliki rasa, dan kondisi tertentu ketika dikenalkan dan diajarkan materi seni tradisi yang harus mereka ketahui (Syai et al., 2024; Wibowo et al., 2020).

Pengenalan dan pembelajaran seni tradisi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Darussalam adalah Rapa'i Geleng. Penjajakan awal mengenai lokasi sekolah yang dituju sangat tepat, dimana sekolah ini sebagai salah satu sekolah yang tidak berada di perkotaan dan sangat perlu sekali diperkenalkan seni tradisi Rapa'i.

Geleng. Sesuai dengan informasi yang disampaikan oleh dinas pendidikan Aceh Besar bahwa sekolah ini perlu diperkenalkan bentuk seni tradisi, mengingat lokasi sekolah yang jauh dari perkotaan serta guru seni budaya mengharapkan ada pembelajaran real tentang seni tradisi untuk siswa. Dua alasan inilah yang membuat pembelajaran seni tradisi sangat penting dilakukan. Diawali dengan perkenalan kepala sekolah dan seluruh peserta didik yang sudah dipilih oleh guru Seni Budaya untuk dilakukan pembelajaran seni tradisi dalam kurun waktu yang singkat. Kesempatan ini tidak disia-siakan oleh sekolah dan peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran seni tradisi ini. Perkenalan tentang objek materi seni tradisi yang diajarkan dapat dilihat pada foto berikut ini:



Gambar 1. *Proses Latihan Penabuhan Rapa'i dan Syair*

Dari gambar 1 di atas menunjukkan antusias peserta didik yang sudah dipersiapkan oleh guru seni budaya untuk mengikuti kegiatan tersebut. Dilanjutkan dengan praktik menabuh rapa'i. Pada kegiatan ini penulis dibantu oleh dua orang mahasiswa (Muhammad Haikal Habibi dan Thijan Dadari) untuk mengantisipasi kondisi siswa lengah ketika mengikuti proses pembelajaran. Latihan awal ini dilakukan untuk menyiasati proses penggabungan syair dan teknik tabuh.

Tahap demi tahap dilakukan supaya siswa benar-benar paham terhadap tabuhan dan syair yang harus dipadukan seiring dengan proses permainan rapa'i geleng. Latihan penyesuaian ini sangat sulit apalagi anak-anak kelas I dan II SMP tingkat bermainnya (lalai) cukup tinggi sehingga memerlukan sikap sabar dari pelatih. Latihan teknik tabuh ini dilakukan berulang-ulang dan akhirnya untuk memudahkan keberhasilan proses pembelajaran siswa dibagi menjadi dua kelompok. Pada proses ini siswa mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan, di mana satu persatu mereka harus menunjukkan teknik tabuh kepada penulis dan langsung diperbaiki kesalahannya, sehingga latihan melalui kelompok kecil dan tagihan personal ini sangat efektif untuk mengetahui tingkat keterampilan peserta didik pada latihan menabuh rapa'i.



Gambar 2. *Pengelomppokan Peserta Latihan*

Proses selanjutnya adalah menyanyikan syair serta penambahan teknik tabuh yang hampir mirip dengan tabuhan sebelumnya. Intinya pada latihan rapa'i geleng ini, peserta didik harus peka terhadap tempo, dan perubahan sikap tubuh. Minimal mereka dapat menyanyi dan dapat menggabungkan antara tabuhan, gerak dan syair yang dinyanyikan, sehingga kondisi ini benar-benar menjadi rangkaian kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (Chen et al., 2022; Wadiyo et al., 2021; Yahya et al., 2020). Hari berikutnya peserta latihan terus dipacu melakukan latihan sesuai dengan proses belajar yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Latihan dilakukan secara bervariasi di mana sistem kelompok memberikan pengaruh yang sangat positif dimana mereka saling berpacu untuk saling mendahului dalam penerimaan materi (Corbisiero-Drakos et al., 2021; Wadiyo et al., 2022). Hal ini memudahkan penulis dalam melanjutkan dan terus memantau kemampuan setiap siswa. Latihan terus dilakukan sampai siswa dianggap mampu untuk melakukan penampilan walaupun pengajaran yang dilakukan masih perlu dilanjutkan, namun secara keseluruhan siswa telah menguasai teknik tabuh dan penyesuaian dengan gerak dan syairnya.

Pada tahap akhir, semua peserta latihan harus menampilkan hasil latihan yang sudah dilakukan dalam limit waktu yang singkat. Pada kesempatan ini ternyata semua siswa dengan segala macam kondisinya masih dapat mengingat

untuk melakukan pertunjukan di depan sekolah. Ini adalah hal yang sangat menggembirakan di mana semua siswa diharapkan mampu menularkan pengalaman dan keterampilannya kepada siswa yang lainnya. Harapan sekolah mereka mampu melakukan penampilan pada acara-acara tertentu yang diselenggarakan sekolah maupun di luar sekolahnya. Latihan sangat menyenangkan dan semua siswa dengan segala kondisinya dapat melalui latihan dengan baik.



Gambar 3. *Penampilan Rapa'i Geleng di halaman sekolah*

Proses belajar seni tradisi telah dilakukan di SMP Negeri 1 Darussalam Kabupaten Aceh Besar dengan segala suka dan dukanya. Pelestarian seni tradisi memerlukan upaya yang berkelanjutan, kontekstual, dan melibatkan banyak pihak (Nugraha & Hasanah, 2021; Wang, 2021). Perlu upaya strategis untuk mempertahankan kearifan lokal (Mokgachane et al., 2021; Ocariz & Godall, 2018), terutama relevansi dengan konteks pendidikan dan budaya di Indonesia (Eko, 2021). Hasil pembelajaran di atas memberikan indikasi bahwa sekolah memerlukan kondisi khusus dalam mempelajari seni tradisi (Egana-delSol, 2023). Seni tradisi yang dimiliki tidak akan pernah sampai pada peserta didik jika tidak diupayakan rancangan dari sekolah untuk kemajuan kesenian (Dieterich-Hartwell, 2019). Untuk hal tersebut berbagai rancangan dari sekolah, guru bidang studi, hingga perguruan tinggi memiliki peran yang sangat besar dalam mengembangkan dan melestarikan berbagai seni tradisi yang dimiliki khususnya seni

tradisi Aceh. Pelestarian ini merupakan usaha yang sangat berarti dan dapat ditindaklanjuti oleh sekolah dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk generasi yang akan (Huhmarniemi & Jokela, 2020; Wang, 2021). Pembelajaran seni tradisi bukan hanya transfer keterampilan, tetapi merupakan proses enkulturasi dan internalisasi nilai budaya (Turchet et al., 2021). Keberhasilan pembelajaran diukur dari keberlanjutan praktik dan sikap apresiatif peserta didik, bukan semata hasil pertunjukan. Oleh karenanya perlu ditekankan lagi pemahaman budaya dan identitas lokal sehingga peserta didik dapat mengembangkan apresiasi, sikap menghargai, dan rasa memiliki terhadap warisan budaya (Arifin & Koentjoro, 2021; Zhang et al., 2020).

Daftar Pustaka

- Arifin, A. A., & Koentjoro. (2021). Ngemong Raos: Aesthetic Leadership Role of Panjak Juru Kendhang in Javanese Gamelan. *Malaysian Journal of Music*, 10(2), 1–12.
- Chen, H., Xu, H., Zhang, Y., & Jia, L. (2022). The Revitalization Design of Regional Ethnic Cultural Capital in a Sustainable Perspective: The Case of Traditional Chinese Garment Yunjian. *Sustainability (Switzerland)*, 14(13).
- Corbisiero-Drakos, L., Reeder, L. K., Ricciardi, L., Zacharia, J., & Harnett, S. (2021). Arts integration and 21st century skills: A study of learners and teachers. *International Journal of Education and the Arts*, 22(Number 1), 1–26.
- Egana-delSol, P. (2023). The impacts of a middle-school art-based program on academic achievements, creativity, and creative behaviors. *Npj Science of Learning*, 8(1).
- Eko, S. & R. T. (2021). *Pendidikan seni berbasis masyarakat pandangan paradigmatis untuk arah pendidikan seni*. LPPM Universitas Negeri Semarang.

- uhmarniemi, M., & Jokela, T. (2020). Arctic arts with pride: Discourses on arctic arts, culture and sustainability. *Sustainability (Switzerland)*, 12(2). <https://doi.org/10.3390/su12020604>
- Syai, A., Jazuli, M., Wadiyo, & Utomo, U. (2024). Rapa'i Geurimpheng: The existence of Aceh traditional art, Indonesia. *Research Journal in Advanced Humanities*, 5(3), 246–260.



ANGKLUNG ARTEFAK LOKAL YANG MENGGLOBAL

Dr. Dinda Satya Upaja Budi, S.SKar., M.Hum.¹³

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

“Angklung sebagai tools yang cukup strategi dan efektif dalam ranah edukasi dan diplomasi budaya dalam percaturan internasional”

Berbicara mengenai angklung pemahaman kita seolah sudah diarahkan pada salah satu nama dari seni musik yang instrumen musiknya yang dibuat dari bambu. Padahal ketika dibedah, pembahasan angklung tidak melulu hanya musik (teks), tetapi lebih luas dari pada itu (konteks). Seperti dalam tulisan ini, angklung dapat dipandang sebagai salah satu artefak budaya yang unik, namun sarat akan nilai dan makna. Angklung pun telah dijadikan sebagai salah satu *tools* dalam ranah edukasi serta media diplomasi budaya dalam lingkup global yang cukup strategi dan efektif dalam memperkuat citra Indonesia di percaturan internasional.

13 Dosen di Program Studi Angklung dan Musik Bambu, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung. Menyelesaikan studi S-1 di STSI Denpasar tahun 1992, S-2 tahun 2001 dan S-3 tahun 2015 di Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, UGM.

Angklung adalah salah satu bentuk seni tradisional yang berhasil mendunia tanpa menghilangkan nilai serta karakter budaya aslinya (Musthofa, 2017, p. 137). Angklung telah menjadi salah satu *Representative List of the Intangible Culture Heritage of Humanity from Indonesia* oleh UNESCO tahun 2010. Sejak saat itu, angklung mudah ditemukan di berbagai tempat di Indonesia dan bahkan telah menyebar ke luar negeri. Beragam acara yang menggunakan angklung terus bertambah. Berbagai lapisan masyarakat rajin mengorganisir berbagai jenis acara, baik yang bersifat incidental maupun rutin, dalam skala besar maupun kecil atau kolosal. Pemerintah sebagai fasilitator seolah kewalahan melayani semua kegiatan yang diajukan oleh para penggiat angklung. Sementara itu, masyarakat tetap menuntut agar angklung sebagai aset budaya perlu ditangani secara serius dan segera, karena sebagai aset budaya bangsa, angklung telah memiliki peran yang berarti bagi bangsa maupun bagi masyarakat pendukungnya. (Budi, 2017, p. 43-44).

Tradisi menurut Piort Stzompka merupakan kelangsungan masa lalu di masa kini yang tidak hanya sekadar menunjukkan fakta bahwa masa kini berasal dari masa lalu. Kelangsungan masa lalu dan masa kini memiliki dua bentuk: material dan gagasan, atau objektif dan subjektif. (Stzompka, 2008, p. 69-70). Ismet Ruchimat punya pandangan yang lebih menyeluruh, bahwa tradisi mencakup semua benda nyata dan gagasan dari masa lampau yang masih penting sampai sekarang, yang mana benda dan gagasan itu belum juga hilang, rusak, dibuang, atau diabaikan. (Ruchimat, 2015, p. 11). Merujuk pendapat Kodiran, inti kebudayaan adalah warisan sosial. Kebudayaan semacam ini diwariskan dari satu angkatan ke angkatan berikutnya lewat cara belajar, baik yang terstruktur maupun yang tidak. Cara belajar yang terstruktur biasanya terjadi lewat berbagai kegiatan belajar di berbagai institusi, sementara belajar yang tidak terstruktur datang dari proses pembiasaan diri dan interaksi sosial. (Kodiran, 2004, p. 10-11).

Dalam era global saat ini sepatutnya kita bercermin terhadap kebudayaan bangsa kita sendiri. Untuk itu, sungguh arif apabila mampu mencerna kearifan lokal yang terpendam dalam khazanah budaya peninggalan nenek moyang. (Sumarlina, 2022, p. 1). Sebagai sebuah warisan kekayaan budaya Indonesia yang berwujud benda (*tangible culture heritage*), angklung dapat dimasukkan sebagai sebuah benda artefak. Sebagai artefak, angklung merupakan sebuah peralatan yang berfungsi penting bagi kehidupan manusia untuk mempertahankan eksistensi masyarakatnya, dalam hal ini adalah masyarakat agraris tradisional, sehingga angklung dapat dikategorikan sebagai salah satu artefak budaya. (Budi, 2015, p. 167).

V. G. Childe dikutip Timbul Haryono menyatakan, bahwa warisan budaya sebagai peninggalan sejarah (artefak) dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu relik dan monumen. Relik merupakan artefak yang dapat dengan mudah dipindahkan dari satu lokasi ke lokasi lainnya, sehingga termasuk objek bergerak, sementara monumen adalah artefak yang tidak memungkinkan untuk dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Dalam hal ini angklung dapat dikategorikan sebagai sebuah benda relik, karena berdasarkan fakta angklung merupakan karya masyarakat nomaden atau masyarakat yang berpindah-pindah. Seperti di Kanekes Banten atau masyarakat Kasepuhan Adat Banten Kidul yang berdasarkan kesejarahannya merupakan sekelompok masyarakat yang termasuk ke dalam kategori masyarakat semi nomaden. Perpindahan tempat tinggal mereka mengikuti sebuah kepercayaan dan aturan adat yang dinamakan *wangsit*. (Budi, 2015, p. 168). Istilah *wangsit* kerap dikaitkan sebagai ilham, petunjuk, atau tuntunan dari leluhur mereka. Perpindahan masyarakat kasepuhan tidak bisa dilepaskan dari pemanfaatan kebutuhan hidup mereka yaitu padi yang dianggap sebagai sumber kehidupan.

Angklung sebagai sebuah benda artefak (relik) secara fisik adalah sebuah peralatan yang sangat mudah dibawa, karena dimensinya yang mudah untuk bisa dibawa ke mana-mana. Demikian juga bahan materialnya yang terbuat dari bambu, yang sangat mudah didapatkan di hampir seluruh lokasi yang menjadi tempat persinggahan ketika mereka menempati suatu wilayah. Selain itu, *maintenance* (perawatan) angklung sangat memungkinkan untuk selalu dapat di-*repair* atau diperbaiki apabila terdapat kerusakan, karena selain material atau medianya mudah dibawa, juga sangat mudah didapatkan. Secara teknofak, angklung memiliki fungsi yang secara langsung untuk mempertahankan eksistensi masyarakat pendukungnya. Dalam hal ini masyarakat Kanekes atau masyarakat Kasepuhan Adat Banten Kidul sebagai masyarakat agraris tradisional selalu memfungsikan angklung sebagai kelengkapan dalam siklus upacara pertanian tradisional yang mereka jalankan. (Budi, 2015, p. 169).

Menurut Timbul Haryono, artefak dapat dibedakan menjadi: teknofak (*technofact*), sosiofak (*sociofact*), dan ideofak (*ideofact*). Teknofak adalah artefak yang berfungsi secara langsung untuk mempertahankan eksistensi masyarakat pendukungnya. Sosiofak adalah artefak yang berfungsi di dalam sub-sistem sosial dari seluruh sistem budaya. Idiofak adalah artefak yang berfungsi sebagai komponen kepercayaan atau ideologi dari sistem sosial. (Haryono, 1984, pp. 6-7). Angklung merupakan sebuah alat yang memiliki fungsi sebagai teknofak, karena di dalam kehidupan pertanian masyarakat agraris tradisional merupakan salah satu peralatan yang mutlak ada, meskipun secara fungsi operasionalnya berbeda dengan peralatan pertanian lainnya. Demikian pula kehadiran angklung dapat dikatakan sebagai sebuah peralatan untuk mempertahankan eksistensi masyarakat, oleh sebab itu angklung dianggap sebagai salah satu identitas atau ciri khas masyarakat agraris. Angklung dalam kategori artefak pun memiliki fungsi sebagai

komponen ideofak, yaitu angklung memiliki fungsi sebagai bagian dari sistem sosial yang berhubungan dengan sistem kepercayaan.

Timbul Haryono menawarkan teori yang didasarkan pada tiga konsep mendasar, yaitu: 1). *Makes* (buat), 2). *Use* (pakai), dan 3). *Deposition* (buang). *Makes* mempertanyakan untuk apa atau bagaimana sebuah karya seni dibuat; *use* digunakan dalam membahas bagaimana sebuah karya seni digunakan atau difungsikan dalam fenomena kehidupan masyarakat; sedangkan *deposition* merupakan tindak lanjut dari karya seni setelah dipakai. (Budi, 2015, p. 172). Dalam masyarakat Kasepuhan Banten Kidul, angklung dibuat (*makes*) para *karuhun* (leluhur)-nya sebagai salah satu perlengkapan dalam siklus penanaman padi. Kehadiran angklung akan selalu terkait dengan sosok Nyai Pohaci Sanghyang Dangdayang Asri (Dewi Sri) di dalam siklus kehidupan mereka, bahwa padi adalah sumber kehidupan mereka. Berkaitan dengan penggunaan (*use*) angklung, masyarakat agraris tradisional dengan setia dan begitu ketat dalam menggunakan dan memperlakukan angklung sebagai bagian yang ‘mutlak’ ada dalam siklus penanaman padi serta siklus kehidupan masyarakatnya. Adapun *deposition* (buang) merupakan tindak lanjut dari sebuah karya seni dalam masyarakat Kanekes dan Kasepuhan Adat Banten Kidul hal ini tidak terjadi, karena mereka masih tetap memperlakukan dan mengfungsikan angklung tersebut secara berkala dan berkelanjutan dalam siklus kehidupan masyarakatnya.

Mengikuti perkembangan zaman, angklung memiliki peran yang mengglobal. Angklung diposisikan sebagai *tools* yang bermanfaat bagi kepentingan diplomasi budaya. Seperti diungkap Meghan Hynson (2016) yang menyebutkan, bahwa “*the music education models developed and applied to angklung education in Indonesia (specifically in the area of West Java known as Sunda) have made the angklung an accessible tool for*

engaging foreign audiences in diplomatic events". Stephani Stallings seperti dikutip Meghan Hynson mengatakan, bahwa *"the topic of cultural diplomacy is surprisingly broad, and what various actors in cultural diplomacy do involves an incredible array of activities ranging from using arts engagement to educate and develop economies in rural communities to leveraging culture to support national interests"*. Dalam kepentingan nasional, angklung dianggap pilihan yang paling tepat dalam eventevent diplomasi budaya Indonesia, karena secara langsung dapat melibatkan para pemimpin atau petinggi negara sahabat untuk turut serta memainkan angklung tersebut, dan selalu dijadikan kesan yang baik oleh mereka.

Daftar Pustaka

- Budi, D. S. 2015. "Angklung Dogdog Lojor Pada Masyarakat Kasepuhan Ciptagelar Kasatuan Adat Banten Kidul". *Disertasi Sekolah Pascasarjana*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Budi, D. S. 2017. "Modifikasi Angklung Sunda". *Resital Jurnal Seni Pertunjukan*, Vol. 18 No.1, 43-54. <https://doi.org/10.24821/resital.v18i1.2445>
- Haryono, T. 1984. "Artifak Kualitas dan Validitasnya sebagai Data". *Artifak*, Vol.1 No. 1, 6-7.
- Hynson, M. 2016. Indonesian Angklung: Intersections of Music Education and Cultural Diplomacy. *Performing Indonesia*. <https://archive.asia.si.edu/research/performing-indonesia/article-hynson.php>
- Kodiran. 2004. "Pewarisan Budaya dan Kepribadian". *HUMANIORA Jurnal Fakultas Ilmu Budaya*, Vol. 16 No. 1, 10-16.
- Musthofa, B. M. 2017. "Saung Udjo; Invensi Tradisi Lokal yang Mendunia". *Antropologi Indonesia*, Vol. 38 No.2, 136-149.

- Neuman, W. L. 2013. *Social Research Method: Qualitative and Quantitative Approaches*. Boston: Allyn & Bacon.
- Ruchimat, I. 2015. "Ketuk Tilu, Topeng Banjet Dalam Pertumbuhan Garap Karawitan Jaipongan". *Disertasi Sekolah Pascasarjana*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Sumarlina, E. S. 2022. Sistem Pemerintahan, Pembagian Kekuasaan, Dan Kepemimpinan Masa Lampau Berbasis Naskan Sunda Kuno. *Kabuyutan: Jurnal Kajian Ilmu Sosial dan Humaniora Berbasis Kearifan Lokal*, 1-9.
- Sztompka, P. 2008. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group



PENERAPAN TARI KABELOA DALAM METODE DEMONSTRASI

Dr. Andi Imrah Dewi, S.Pd.M.Sn.¹⁴

Universitas Tadulako

“Kabeloa adalah tarian kebajikan yang mengandung nilai budaya dipandang perlu untuk diterapkan kepada siswa dengan cara mendemostrasikan”

Penerapan Tari kabeloa di pandang perlu diterapkan karena mengandung nilai budaya yang melekat di masyarakat. Sulawesi tengah kaya akan beragam budaya dan etniknya sehingga dari kesenian lahirlah aktivitas dan kebiasaan masyarakat yang menyertai sajian budaya melalui tarian yang memiliki nilai yang cukup tinggi dari berbagai ajaran dan kebiasaan yang hadir di tengah masyarakat. Pendidikan adalah salah satu aspek paling penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan pembelajaran dan menghasilkan individu yang lebih berpengetahuan dan terampil, Melalui pembelajaran individu

¹⁴ Penulis lahir di Makassar, 09 April 1980 merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan (FKIP) Untad Palu, menyelesaikan studi S1 di UNM tahun 2003, menyelesaikan S2 di Pascasarjana ISI Surakarta tahun 2008, dan menyelesaikan S3 Prodi Pendidikan Seni Pascasarjana UNESS Semarang tahun 2020.

dapat meningkatkan potensi diri untuk tujuan hidup mereka. Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, beserta definisinya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pahriadi et al., 2020).

Pembelajaran seni dalam pendidikan merupakan upaya pendidik dan lembaga pendidikan untuk mewariskan, mengembangkan dan melestarikan berbagai jenis kesenian yang ada dari generasi tua kepada generasi berikutnya (Yeninarsih, 2018). Mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) telah menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan dasar, diajarkan mulai dari kelas 1 SD sampai dengan kelas VI SD, salah satu cabang seni yang diajarkan adalah seni tari. Seni tari merupakan bentuk seni yang menggunakan gerakan tubuh untuk mengekspresikan ide atau perasaan, gerakan-gerakan ini disusun secara indah dan memiliki makna tertentu (Treny, 2018).

Guru mempunyai dampak yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Baik melalui model pembelajaran, metode, pendekatan maupun media pembelajaran yang digunakan, yang secara langsung mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Wulandari, (2022) Keberhasilan dalam pembelajaran didukung oleh strategi atau metode yang digunakan. Pembelajaran seni budaya yang cenderung mengarah kepada pratikum, khususnya seni tari, sangat memerlukan metode-metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menari (Fardila & Yuliasma, 2024). Oleh karena itu pemilihan metode yang tepat sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran demonstrasi sangat tepat digunakan bagi guru

sekolah dasar yang tidak memiliki fasilitas lengkap. Untuk pengajaran, agar guru dapat mendemonstrasikan secara langsung agar siswa dapat mengikuti apa yang telah di instruksikan (Inayah et al., 2021)

Metode demonstrasi adalah salah satu teknik pembelajaran dimana guru atau instruktur memperlihatkan secara langsung cara melakukan suatu kegiatan atau keterampilan tertentu didepan siswa, dalam metode ini siswa dapat melihat langkah-langkah yang dilakukan secara visual dengan disertai dengan penjelasan lisan, dengan pengamatan visual ini dan penjelasan lisan, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengikuti setiap tahapan yang diperagakan, karena mereka dapat melihat detail gerakan, urutan, serta cara pelaksanaannya secara jelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V A. SDN 2 banawa tengah. Permasalahan yang dihadapi yaitu pada saat proses pembelajaran kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sehingga pembelajaran hanya berfokus pada guru saja. keterbatasan sarana dan prasarana khususnya infokus juga menjadi salah satu permasalahan.

Kurangnya jumlah infokus mengakibatkan proses pembelajaran seni tari tidak efektif. Hal ini disebabkan oleh ketergantungan guru pada media audio visual untuk menyampaikan materi tari yang kompleks.

Karena guru tersebut bukan guru yang sebelumnya memiliki latar belakang seni tari. Akibatnya, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni tari cenderung rendah. Dari dasar ini di pandang perlu menerapkan metode demostrasi secara langsung agar mendapatkan hasil pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan memberikan pemahamn pada sejara tari makna dan memahami secara mendalam kehadiran tari dalam proses pembelajaran tidak sekedar hanya belajar dari youtube

saja karena tehnik gerak perlu mendapatkan perhatian khusus agar mereka tidak sekedar menghapal tarian tersebut tapi lebih kepada ungkapan rasa kepekaan dan ekspresi serta tehnik gerak yang menarik lentur dan luwes.

Tari *Kabeloa* merupakan tarian kebajikan yang menggambarkan kehidupan masyarakat Sulawesi Tengah. Terinspirasi dari alam yang subur dan kaya akan hasil bumi, tarian ini melambangkan kehidupan yang sejahtera dan penuh keselamatan bagi masyarakat setempat. Tari *Kabeloa* memuat pelajaran mendalam tentang nilai-nilai luhur, seperti saling menghargai, menjunjung tinggi adab, serta menghormati kebiasaan dan adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun. Tarian ini mengajarkan pentingnya gotong royong dan kepedulian terhadap sesama, di mana setiap gerakan mencerminkan semangat saling membantu untuk mencapai hidup yang berkecukupan. Nilai-nilai rahmat yang terkandung dalam tari *kabeloa* menjadi simbol solidaritas masyarakat, sebagai ucapan syukur atas kehidupan yang berkah. Tarian ini juga memperkuat ikatan silaturahmi dan keharmonisan, mengingatkan kita akan pentingnya menjaga hubungan baik antarindividu dan menjaga warisan budaya lokal.

Makna gerak tari *kabeloa* dapat di lihat dari pola gerak dan pola lantai yang di mainkan dengan menggunakan pola yang sederhana gerak pertama penari berjalan berbaris masuk ke arena masih dengan pola vertikal garis tengah lurus yang memberi makna bagaimana komunikasi dan hubungan yang kuat kepada sang pencipta dengan meminta atau memohon segala kebaikan yang ada di dunia untuk di berikan pada seluruh umatnya dan disertai syair lagu *tabe* yang merupakan permisi meminta pamit kepada seluruh tamu undangan, alam dan isinya untuk memhormati para leluhur dan para tamu undangan yang hadir gerak kedua dengan pola horizontal yang merupakan hubungan antara manusia yang harus terjalin dengan harmoni, selaras, seimbang, saling peduli dan gotong

royong hal ini menguatkan makna yang tersirat pada tarian *kabeloa* selanjutnya gerak intinya ada pada pola gerakan melingkar yang memiliki makna tersirat dan sangat luas bahwa melingkar dalam prespektif kehidupan adalah roda yang berputar bersiklus dan memiliki kekuatan besar dalam memahami dunia dan kondisi alam lingkungan , sehingga kita sebagai manusia kiranya dapat memanfaatkan dengan sebaik-baiknya dalam menjaga alam serta lingkungan sebagai tanda syukur kepada sang pencipta. Gerakan ini dimaknai tidak boleh terputus sejalan seiring dengan syair dan musik bergerak bersama sampai pada titik berakhirnya pertunjukan tari *kabeloa* sebagai gambaran akhir dari kebaikan (Dewi, Wijayanto, et al., 2024).

Syair Lagu Tari *Kabeloa*

Syair	Artinya
<i>Taba tabe kita pura</i> <i>Motesa, motesa, motesa Dade</i> <i>dade kabeloa</i> <i>Hee eee eee</i> <i>Hee eee eee</i> <i>He yaku yaku yaku he ya ya ya</i> <i>He yaku yaku yaku he ya ya ya</i> <i>He yaku yaku yaku he ya ya ya</i> <i>He yaku yaku yaku he ya ya ya</i> <i>Hee ee</i> <i>Hee ee</i>	Mari mari kita semua Bercerita bercerita bercerita nyanyian nyanyian kebaikan. Hee eee eee Hee eee eee He yaku yaku yaku he ya ya ya He yaku yaku yaku he ya ya ya He yaku yaku yaku he ya ya ya He yaku yaku yaku he ya ya ya Hee ee Hee ee
<i>Himo Sulawesi Tengah</i>	Inilah sulawesi tengah
<i>Himo Sulawasi Tengah</i>	Inilah sulawesi Tengah
<i>Himo Sulawesi Tengah</i>	Inilah sulawesi tengah
<i>Ngatana nagaya nte nasugi</i> <i>Ngatana nagaya nte nasugi</i>	Tempatnya yang indah dan subur Tempatnya yang indah dan subur
<i>Natolelemo sangana nte</i>	Sudah dikenal namanya di setiap

Syair	Artinya
<i>sanggani</i>	orang
<i>Natolelemo sangana nte sanggani</i>	Sudah dikenal namanya di setiap orang
<i>Natolelemo sangana nte sanggani</i>	Sudah dikenal namanya di setiap orang
<i>Manggeni katuvua ante salamana</i>	Membawa kehidupan dan keselamatan
<i>Manggeni katuvua ante salamana</i>	Membawa kehidupan dan keselamatan
<i>Hee kabeloa</i>	Hee...kebaikan
<i>Kabeloa kabeloa todeana</i>	Kebaikan kebaikan orang banyak
<i>Kabeloa kabeloa todeana</i>	Kebaikan kebaikan orang banyak
<i>Kabeloa kabeloa todeana</i>	Kebaikan kebaikan orang banyak
<i>Nompakasana ala matuvu mpegaya</i>	Membuat kesenangan agar hidup sejahtera
<i>Hee ee</i>	Hee ee
<i>Hee ee</i>	Hee ee
<i>Himo Sulawesi tengah</i>	Inilah sulawesi tengah
<i>Himo Sulawesi tengah</i>	Inilah sulawesi tengah
<i>Ngatana nagaya nte nasugi</i>	Tempatnya yang indah dan subur
<i>Ngatana nagaya nte nasugi</i>	Tempatnya yang indah dan subur
<i>Heee</i>	Heee
<i>Heee</i>	Heee
<i>Heee</i>	Heee

Sumber: Fitri, (2025)

Daftar Pustaka

- Fardila, M. & Yuliasma. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Seni Tari Siswa Menggunakan Metode Drill di Kelas VIII.5 SMP Negeri 1 Nan Sabaris. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 9320–9330.
- Inayah, F., Pendit, S. S. D., & Lagandes, Y. R. (2021). Penggunaan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Karya Sesuai Periodisasi Gambar Anak Pada Siswa Kelas V SDN 9 Banawa Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Online*, 9(4), 58–68.
- Pahriadi, Puspitasari, F., & Mahfud, M. (2020). Analysis Of The Role Of The School Committee In SDN Inpres 3 Tondo. *Education Journal*, 1(1), 34–42.
- Treny, H. (2018). Aspek-aspek penciptaan tari dalam pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Wulandari, I. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (student teams achievement division) dalam pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–23.



BELAJAR DI MUSEUM SEKOLAH SMAN 1 JATIWARAS KABUPATEN TASIKMALAYA

Piyan Sopian, S.Pd., M.Pd.¹⁵

Guru Seni Budaya

SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya Jawa Barat

*"Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras kabupaten Tasikmalaya
sebagai salah satu wahana untuk belajar siswa, yang
memiliki ciri educative, innovative dan creative"*

Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, menyebutkan bahwa Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan

¹⁵ Piyan Sopian, S.Pd., M.Pd. Lahir di Subang 29 Desember 1975, Alumni SMIK Negeri Tasikmalaya (sekarang SMKN 3 Kota Tasikmalaya). Menempuh Pendidikan S1 di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Yogyakarta dan S2 Program Studi PKLH Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Saat ini bekerja sebagai Guru Seni Budaya SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya. Menulis artikel seni budaya di beberapa media masa, khususnya Surat Kabar Priangan. Tinggal di Dusun Kalanganyar Desa Mandalahayu Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya, e-mail: piyansopianart01@gmail.com

budaya bangsa. Sedangkan menurut Internasional Council of Museum (ICOM): dalam Pedoman Museum Indonesia 2008, Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Sejalan dengan peraturan di atas, maka kehadiran Museum Sekolah sebagai salah satu wahana untuk belajar siswa, yang memiliki ciri educative, innovative dan creative, mempunyai tugas untuk melakukan pembinaan dan pengembangan nilai budaya bangsa serta meningkatkan kualitas Pendidikan Nasional, berusaha untuk menghadirkan benda-benda yang bernilai sejarah dan unik yang dapat dijadikan sebagai media belajar siswa dan masyarakat.

Untuk mewujudkan hal itu, maka Museum Sekolah harus didesain semenarik mungkin, sehingga siswa 'betah' dan semangat untuk belajar. Dalam hal ini, Museum Sekolah tidak harus menggunakan gedung yang besar dan megah, tetapi dengan rancangan dan desain yang tepat, semua gedung atau tempat yang ada di sekolah dapat dimanfaatkan untuk menyimpan benda atau karya koleksi Museum Sekolah. Selain itu, yang terpenting, Museum Sekolah ini dapat menyimpan berbagai benda/karya yang dapat dijadikan contoh materi ajar pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga inti dari keberadaan Museum Sekolah adalah untuk memahami materi ajar kepada siswa melalui bukti fisik materi pelajaran yang dibahas.

Namun juga harus disadari, keberadaan Museum Sekolah hanyalah sebagai alat untuk memahami, sehingga perlu pengupdate-an koleksi museum.

Dalam proses selanjutnya, belajar di Museum Sekolah, dapat memungkinkan terjadinya komunikasi yang aktif antara guru dan siswa. Selain itu, berbagai diskusi, sesi pertanyaan, serta tanya jawab, dapat dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di Museum sekolah. Sehingga pada akhirnya para siswa mampu menghayati, memahami, serta merespon materi pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru menjadi lebih baik lagi. Dengan demikian, komunikasi dan interaksi yang terjalin di Museum Sekolah pada saat pembelajaran, secara tidak langsung akan memberikan kontribusi dan berdampak positif pada pembentuk karakter siswa.

Berpijak dari paparan di atas, kehadiran Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya yang berdiri pada tahun 2021 dan kehadirannya digagas oleh Ibu Dr. Hj. Lely Qodar, M.Pd., (pada waktu itu sedang menjabat sebagai Kepala SMAN 1 Jatiwaras) dan Bapak Piyan Sopian, M.Pd., selaku guru seni budaya SMAN 1 Jatiwaras, serta didukung oleh Tim Pengembang Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras, pada awalnya merupakan pengewajantahan kebutuhan ‘manusia’ agar “tetap hidup”. Di dalamnya tersirat adanya upaya perjuangan manusia. Perjuangan untuk mencari, menemukan dan mengasikkan “karya” yang berguna bagi pemenuhan kebutuhan “estetis dan edukasi” Civitas Akademika SMAN 1 Jatiwaras dan masyarakat sekitar. Oleh karenanya, Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya bukanlah sebuah benda mati, melainkan sebuah kerja, sebuah upaya strategis, sebuah perjuangan. Pengejawantahan dari kebutuhan manusia, yang di dalamnya tidak hanya terikat pada norma, adat istiadat, tradisi, kaidah dan benda-benda yang bernilai kultural saja, tetapi lebih dari itu, di dalam Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, dibutuhkan proses penerimaan, penerusan, penilaian, bahkan “reform” terhadap berbagai hal yang “telah” ada menjadi sesuatu yang lebih baru dan bermakna bagi kehidupan manusia, khususnya Civitas akademika SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya.

Dalam perkembangan selanjutnya, pada tahun 2021 Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, mendapat penghargaan dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat sebagai “Sekolah dengan Praktik Baik Favorit Jawa Barat tahun 2021”, dalam kegiatan Praktik baik Jabar masagi 2021. Penghargaan ini pada akhirnya dapat dijadikan motivasi untuk meningkatkan kualitas Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras menjadi lebih baik lagi. Selain itu, penghargaan yang di dapat, diharapkan dapat menjadikan Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya sebagai Museum yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah.

Karenanya seberat apapun tugas yang harus dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas Museum Sekolah, harus dilaksanakan dengan baik dan penuh tanggungjawab oleh seluruh Civitas Akademika SMAN 1 Jatiwaras. Selain itu, tugas yang diemban kini, menjadi wahana untuk meningkatkan pemahaman seluruh Civitas Akademika SMAN 1 Jatiwaras akan posisi dan peran “pengabdianya” terhadap dunia pendidikan. Dalam hal ini, posisi, peran dan pengabdian yang dimaksud, dilakukan melalui berbagai macam kegiatan/program Museum Sekolah yang diformulasikan sedemikian rupa, sehingga seluruh elemen yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan di SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, mendapat nilai-nilai luhur dalam memaknai hidup dan kehidupannya.

Untuk mewujudkan hal itu, maka setiap program/kegiatan Museum Sekolah yang dilakukan, harus mempertimbangkan “kebermaknaan dan kebermanfaatannya” terhadap seluruh Civitas Akademika SMAN 1 Jatiwaras dan masyarakat sekitar, yang pelaksanaannya berorientasi pada pemberian pengalaman secara empirik, melalui pendekatan “komunikasi dialogis” dengan seluruh elemen yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan, khususnya di SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya.

Posisi dan peran di atas, tentunya tidak hanya ditafsirkan pada seberapa jauh Civitas Akademika SMAN 1 Jatiwaras melaksanakan program/kegiatan Museum Sekolah yang digariskan, melainkan sebagai sebuah proses keterlibatan mereka dalam setiap program/kegiatan yang dilaksanakan. Dengan adanya partisipasi tersebut, pada akhirnya akan melahirkan makna dan kesadaran kritis seluruh Civitas Akademika SMAN 1 Jatiwaras dalam mensikapi dan menjadikan program/kegiatan yang akan dilaksanakan, sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupannya.

Kehadiran Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, merupakan refleksi langsung (kebutuhan) dan potensi rohaniah Civitas Akademika SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, baik secara individual maupun kelompok, yang di dalamnya sering terkandung dimensi lalu, Kini dan esok. Artinya, di dalam Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, selalu meniscayakan terbukanya ruang “kreativitas dan kebaruan” dalam mengekspresikan ide dan gagasan seseorang/kelompok dalam kehidupannya. Dengan terbukanya ruang kreativitas yang dimaksud, pada akhirnya akan mendorong seseorang khususnya Civitas akademika SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, untuk lebih mengetahui, memahami dan merasakan berbagai hal yang erat hubungannya dengan peningkatan kualitas hidup dan kehidupannya. Oleh karenanya, kehadiran Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, dapat dijadikan media untuk proses “pembelajaran”.

Dalam konteks seperti disebutkan di atas, Museum sebagai media untuk proses pembelajaran, tentunya akan mendorong seseorang untuk belajar menyimak apa yang dialami, menghayati apa yang didalami, mengungkapkan apa yang diinginkan. Selain itu, belajar di museum diharapkan dapat membantu seseorang untuk memanfaatkan kemampuan (raga,

rasa dan akalnya), menggunakan kepandaian (berpikir dan berdaya reka), mempertinggi kehandalan (mengolah, menguasai, dan mengembangkan) sarana dan alat, serta memperkuat atau memperdalam minatnya (keinginan membentuk dan kehendak memecahkan masalah)". Oleh karena itu, belajar di museum merupakan sebuah proses untuk mencari, menemukan, memahami, merasakan dan melakukan sesuatu baik teori maupun praktek. Bahkan lebih dari itu, belajar di museum dapat dimaknai sebagai sebuah proses mengidentifikasi, menganalisis, mengeksplorasi ide dan gagasan, mengubah, mengkolaborasikan dan mengembangkan berbagai hal yang berkaitan dengan pengembangan ilmu dan pengetahuan. Selain itu, kehadiran Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras yang didirikan dan dikelola oleh SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, diharapkan dapat menjadi museum yang sarat dengan materi koleksi dan berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMAN 1 Jatiwaras. Dalam hal ini, kehadiran Museum sekolah SMAN 1 Jatiwaras dapat dijadikan sebagai tempat untuk menyimpan berbagai koleksi benda/karya yang unik, menarik dan bernilai historis/edukatif. Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras juga dapat dijadikan sebagai tempat rekreasi/hiburan, berinteraksi dengan orang lain, media informasi dan dapat menjadi Referensi Visual yang berguna bagi peningkatan pengetahuan dan wawasan kita semua.

Untuk mewujudkan hal tersebut, maka Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras harus ditata dan dikelola dengan baik, sehingga keberadaannya dapat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pengetahuan, wawasan dan keterampilan para siswa dan masyarakat. Selain itu, Museum Sekolah SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya, dapat dijadikan modal besar bagi terwujudnya harapan Civitas Akademika SMAN 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya dalam membentuk sikap dan "kewajiban belajar" menjadi lebih baik lagi. Dengan adanya sikap positif tersebut, tugas kita selanjutnya, tidak hanya

berhenti pada tataran ide saja, tetapi terus berupaya untuk merealisasikan ide/gagasan yang dimiliki menjadi sebuah karya nyata yang berguna bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Daftar Pustaka

Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995

Internasional Council of Museum (ICOM)¹².



PEMBELAJARAN TARI BERBASIS KOMPETENSI KERJA DI PENDIDIKAN TINGGI VOKASI SENI

Wisnu Dermawan, M.Sn.¹⁶

Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta

*“Yang dibutuhkan Indonesia tidak hanya moral,
tetapi juga kompetensi”*

Pendidikan vokasi seni memiliki peran yang sangat penting dalam menyiapkan lulusan yang siap kerja dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta dinamika industri yang terus berubah dengan cepat. Landasan utamanya adalah pengembangan lulusan yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan daya adaptasi yang tinggi (Suparyanti & Habsya, 2024). Secara khusus, pendidikan vokasi seni setidaknya mampu mengintegrasikan literasi digital dan

¹⁶ Penulis lahir di Temanggung, 18 September 1996. Penulis merupakan Dosen di Program Studi Seni Tari Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta. Menyelesaikan studi S1 di Jurusan Seni Tari Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2018, dan menyelesaikan S2 Program Studi Program Magister dengan minat studi Penciptaan Seni di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2022.

kompetensi teknologi, mengembangkan keterampilan komunikasi lintas budaya, menyediakan pembelajaran praktis yang selaras dengan kebutuhan industri, serta menumbuhkan inovasi dan kemampuan berpikir kritis. Kurikulum pendidikan vokasi harus terus berkembang dengan memasukkan kompetensi literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Tujuan akhirnya adalah menghasilkan lulusan yang tidak hanya terserap di dunia kerja, tetapi juga mampu menjadi penggerak inovasi dalam lingkungan kerja global yang semakin kompleks.

Pendidikan vokasi tari menghadapi berbagai tantangan signifikan dalam menjembatani kesenjangan antara pembelajaran akademik dan tuntutan praktis dunia industri seni. Tantangan utama yang dihadapi antara lain sebagai berikut. Pertama, ketidaksinkronan kurikulum. Agustian dkk. (2024) menegaskan bahwa pendidikan vokasi masih mengalami kesulitan dalam menyelaraskan proses pembelajaran dengan kebutuhan industri, di mana sekitar 70% program yang benar-benar berorientasi pada pelatihan praktik sesuai kebutuhan dunia kerja. Kedua, adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Sofa (2020) menyoroti pentingnya penyesuaian pembelajaran tari terhadap sistem e-learning dan kemajuan teknologi, khususnya dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0. Ketiga, pendekatan pembelajaran. Lestari dan Abadi (2020) mengemukakan bahwa pendidikan vokasi memerlukan pendekatan pedagogis yang berbeda, tidak hanya menekankan capaian akademik, tetapi juga kinerja nyata di lapangan. Keempat, pengembangan keterampilan. Hasmita dkk. (2022) menekankan pentingnya strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk memaksimalkan hasil pendidikan vokasi.

Berbagai tantangan tersebut menunjukkan kompleksitas upaya dalam menyiapkan mahasiswa tari agar mampu beradaptasi dan bersaing di tengah lanskap profesional yang terus berkembang.

Pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi menjadi kebutuhan yang sangat mendesak bagi pendidikan tinggi vokasi, termasuk pendidikan vokasi tari, karena secara langsung mengaitkan capaian pembelajaran dengan tuntutan dunia kerja. Berbagai kajian menunjukkan dukungan yang kuat terhadap penerapan pendekatan ini dalam pendidikan vokasi. Maulidya dkk. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kompetensi berfokus pada penguasaan pengetahuan praktis, keterampilan, serta pembentukan sikap kerja. Pendekatan tersebut mampu mengantisipasi kebutuhan tenaga kerja masa depan dengan menekankan pengembangan keterampilan dasar, keterampilan berfikir, kualitas personal, kemampuan kerja generik, serta khusus sesuai bidang keahlian. Dalam konteks pendidikan vokasi tari, pendekatan ini mengimplikasikan perlunya pengembangan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif secara seimbang, menyediakan pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif, serta mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi situasi kerja profesional yang nyata. Meskipun belum banyak penelitian yang secara spesifik membahas pembelajaran berbasis kompetensi dalam pendidikan vokasi tari, prinsip-prinsip pembelajaran vokasi berbasis kompetensi tersebut bersifat universal dan relevan untuk diterapkan pada berbagai bidang keahlian, termasuk seni tari (Destiana & Utami, 2017).

Pendidikan tinggi vokasi seni adalah sistem pendidikan yang fokus pada pengembangan kompetensi praktis dan kreativitas estetis dalam bidang seni. Karakteristik utamanya meliputi pengembangan kreativitas dan karakter, adaptasi dengan teknologi digital era revolusi industri 4.0, berorientasi

pada kebutuhan industri (Setiaji, 2022; Wahyuningsih & Bagaskara, 2023; Sila, 2022). Profil lulusan idealnya memiliki keterampilan praktis, kemampuan komunikasi lintas budaya, kompetensi digital, dan kreativitas estetik (Suparyanti & Habsya, 2024). Peran kampus vokasi seni adalah menghubungkan dunia akademik dengan industri kreatif melalui kurikulum terintegrasi, praktik industri, dan pengembangan keterampilan abad ke 21.

Perancangan pembelajaran modern menuntut pendekatan yang komprehensif dengan mengintegrasikan kurikulum, capaian pembelajaran, serta metode pedagogis yang inovatif dan kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran multidimensional sangat diperlukan, yang mencakup penerapan *project-based learning*, *teaching factory*, workshop, magang, serta kolaborasi dengan masyarakat dan dunia industri (Maba, 2016). Dalam konteks ini, peran dosen mengalami pergeseran, tidak lagi semata sebagai penyampai pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator dan mentor profesional yang membimbing mahasiswa dalam pengalaman belajar yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*) (Wiyani, 2017). Beberapa pendekatan metodologis utama yang diterapkan antara lain:

1. *Project-based learning* yang berperan dalam meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa,
2. *Teaching Factory* yang mengintegrasikan proses kerja industri ke dalam pembelajaran, serta
3. Kemitraan dengan masyarakat dan industri yang berfungsi sebagai wahana belajar kontekstual.

Berbagai pendekatan tersebut terbukti mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa secara signifikan. Bahri dkk. (2024) mencatat keberhasilan integrasi teknologi industri secara langsung ke dalam kurikulum, sehingga mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran akademik dan tuntutan profesional di dunia kerja.

Pendidikan vokasi tari menghadapi berbagai tantangan implementatif yang signifikan sehingga memerlukan intervensi strategis yang bersifat multidimensional guna menjembatani pelatihan artistik dengan tuntutan dunia industri. Tantangan utama yang dihadapi meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, ketidaksesuaian antara kurikulum dan kebutuhan industri, serta kesiapan mahasiswa (Agustina dkk., 2024). Hambatan lainnya berkaitan dengan ketersediaan sarana dan prasarana, keterbatasan waktu pembelajaran, kesiapan peserta didik, serta jejaring kemitraan dengan dunia industri (Hasmita dkk., 2022). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sejumlah strategi penguatan, antara lain pengembangan kurikulum yang adaptif, penerapan kolaborasi lintas sektor, serta pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Latifah dkk., 2024). Ke depan, peluang pengembangan pendidikan vokasi tari terletak pada integrasi inovasi teknologi, peningkatan keterampilan praktik mahasiswa, serta penciptaan lingkungan belajar yang fleksibel dan responsif terhadap perubahan zaman, tanpa mengesampingkan nilai-nilai artistik yang menjadi ciri khas seni tari (Sofa, 2020). Dengan pendekatan tersebut, diharapkan terbentuk ekosistem yang dinamis dan berkelanjutan, yang mampu menyiapkan lulusan seni tari untuk menghadapi perkembangan dunia profesional dan industri kreatif yang terus berkembang.

Daftar Pustaka

- Agustian, D., Amarta, A., & Wardoyo, S. (2024). Tantangan Pendidikan Vokasional dalam Meningkatkan Penyerapan Lulusan SMK di Dunia Industri. *Jurnal Studi guru dan Pembelajaran*. 7 (3). 1373-1382.
- Bahri, S., Siraj, Fatwa, I., Jumadi, J., Alfiady, T. (2024). Pelatihan Desain Pembelajaran Taching Factory Kompetensi Keahlian Teknik Permesinan. *AJCE*. 3 (3). 30-34.
- Destiana, B., & Utami, P. (2017). Urgensi Kompetensi Pedagogik Guru Vokasional pada Pembelajaran Abad 21. *Elinvo*. 2 (2). 211-222.
- Hasmita, S., Hardi, Kardi, E., (2022). Membangun HARmonisasi Edukasi Melalui Pembelajaran Tari JAwa, Bali dan Sunda. 8 (2). 177-198.
- Latifah, U., Jalinus, N., Fadhilah. (2024). Inovasi dan Tran Terkini dalam Pengembangan karir Pendidikan Teknologi Kejuruan. 18 (5). 3470-3484
- Lestari, N. A., & Abadi, A. H. (2020). Blended Learning di Pendidikan Vokasi. *Jurnal Media, Pendidikan, Gizi dan Kuliner*. 9 (2). 50-54.
- Maba, W. (2016). Kurikulum Sarjana Berbasis KKNI mengubah mintset pengajaran menjadi pemebelajaran. *Jurnal Bakti Saraswati*. 5 (1)
- Maulidiya, B. R. E., Naro, W., Rapi. M. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. *Passikola*. 1 (1). 41-49.
- Setiaji, Denden. (2022). Analisis Pembelajaran Seni Terhadap Esensi dan Tujuan Pendidikan. *Naturalistic: Jurnal kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*. 7 (1). 1685-1693).

- Sila, I. M. (2022). Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Dalam Menyongsong Link and Match Dunia Pendidikan. 13 (1). 41-52.
- Sofa, T. M. (2020). Pembelajaran Seni Tari dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. Imaji. 18 (1). 25-31.
- Suparyati, Atik, Habsya, C. (2024). Kompetensi Lulusan Pendidikan Vokasi untuk Bersaing di Pasar Global. JIIP. 7 (2). 1921-1927.
- Wahyuningsih, S., Bagaskara, Akbar. (2023). Profil Pendidikan Vokasi pada SMK Seni di Era Society 4.0. Jurnal Pendidikan Vokasi dan Seni. 2 (1). 11-20.
- Wiyani, N.A. (2017). Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi. Ar-Ruzz Media



SENI KRIYA KULIT DALAM RELASI HUMAN, HUMANITY, DAN HUMANITIES

Rohmad Eko Priyono, A.Md TK., S.Pd., M.Sn.¹⁷

Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta

“Seni kriya kulit mengajarkan kesabaran, etika, dan kemanusiaan melalui kerja tangan yang bermakna lintas generasi”

Seni kriya kulit merupakan salah satu praktik budaya yang menempatkan manusia pada posisi sentral, tidak hanya sebagai pencipta, tetapi juga sebagai subjek yang merefleksikan relasi eksistensialnya dengan alam, material, dan nilai-nilai kemanusiaan. Menurut Sennett, R., dalam relasi human, humanity, dan humanities, seni kriya kulit dapat dipahami sebagai medan pertemuan antara tubuh manusia yang bekerja, kesadaran etis tentang kemanusiaan, serta tradisi pengetahuan humaniora yang menafsirkan makna di balik praktik tersebut. Kriya kulit tidak lahir dari ruang hampa,

¹⁷ Penulis Lahir di Ponorogo, 06 Juli 1990, Merupakan Dosen di Progam Studi Kriya Kulit Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta, Menyelesaikan D3 Desain Teknologi Produk Kulit Di Politeknik ATK Yogyakarta tahun 2011, menyelesaikan S1 Pendidikan Seni Rupa di UST Yogyakarta, Menyelesaikan S2 di Pascasarjana ISI Yogyakarta Prodi Penciptaan Kriya Kulit.

melainkan dari sejarah panjang interaksi manusia dengan hewan, lingkungan, teknologi tradisional, dan sistem simbolik yang membentuk peradaban.

Seni kriya kulit berangkat dari tubuh manusia yang bekerja secara langsung dengan material. Proses penyamakan, penatah, penyunggingan, hingga perakitan merupakan rangkaian aktivitas yang melibatkan keterampilan tangan, ketajaman indera, dan pengetahuan empiris yang diperoleh melalui pengalaman panjang. Tubuh perajin menjadi medium utama produksi pengetahuan, di mana ingatan motorik, kepekaan rasa, dan intuisi estetis berperan sama pentingnya dengan rasionalitas teknis. Dalam konteks ini, seni kriya kulit merepresentasikan hubungan intim antara manusia dan material, sebuah relasi yang menolak pemisahan tajam antara subjek dan objek sebagaimana lazim dalam logika industri modern.

Relasi human dalam seni kriya kulit juga mencerminkan cara manusia memahami dan mengelola sumber daya alam. Kulit sebagai material berasal dari makhluk hidup lain, sehingga penggunaannya selalu membawa dimensi etis yang implisit. Dalam tradisi kriya, proses pengolahan kulit sering kali disertai dengan prinsip kehati-hatian, penghormatan, dan penghematan material. Praktik ini menunjukkan kesadaran ekologis yang lahir dari pengalaman hidup berdampingan dengan alam, bukan dari regulasi abstrak. Dengan demikian, seni kriya kulit menghadirkan model relasi manusia–alam yang bersifat dialogis dan berkelanjutan, sebuah nilai yang semakin relevan di tengah krisis lingkungan global.

Humanity dalam seni kriya kulit juga tercermin dalam proses pewarisan pengetahuan. Pengetahuan kriya umumnya ditransmisikan melalui relasi personal antara guru dan murid, orang tua dan anak, atau sesama anggota komunitas. Proses ini tidak hanya mentransfer keterampilan teknis, tetapi juga etos kerja, sikap hidup, dan nilai moral. Hubungan pedagogis

semacam ini menegaskan bahwa seni kriya kulit merupakan praktik kemanusiaan yang menekankan relasi antarindividu dan tanggung jawab sosial. Dalam dunia yang semakin terfragmentasi oleh individualisme dan teknologi, model pewarisan semacam ini menawarkan alternatif pendidikan yang berakar pada empati, kesabaran, dan penghormatan terhadap proses.

Memasuki ranah humanities, seni kriya kulit menjadi objek sekaligus subjek kajian humaniora. Antropologi melihatnya sebagai praktik budaya yang mencerminkan struktur sosial dan sistem kepercayaan masyarakat. Filsafat menafsirkannya sebagai manifestasi relasi ontologis antara manusia dan dunia material. Sejarah menempatkannya dalam alur perkembangan peradaban dan perubahan teknologi. Kajian budaya membaca kriya kulit sebagai teks yang memuat relasi kuasa, identitas, dan ideologi. Dengan demikian, seni kriya kulit tidak hanya dipraktikkan, tetapi juga dipikirkan, ditafsirkan, dan diperdebatkan dalam ruang akademik humaniora.

Relasi antara seni kriya kulit dan humanities mengalami transformasi yang signifikan. Industrialisasi dan globalisasi mengubah cara produksi, distribusi, dan konsumsi produk kriya. Kulit yang dahulu diolah secara manual kini diproduksi massal dengan teknologi industri, sementara produk kriya bersaing dalam pasar global yang menuntut efisiensi dan standar tertentu. Perubahan ini menantang praktik tradisional dan memunculkan pertanyaan tentang keberlanjutan nilai humanistik dalam sistem produksi modern. Humanities berperan penting dalam mengkritisi proses ini, mengungkap implikasi sosial, etis, dan kultural dari transformasi industri kriya kulit.

Relasi human, humanity, dan humanities dalam seni kriya kulit pada akhirnya menunjukkan bahwa praktik ini tidak dapat direduksi menjadi sekadar produk atau keterampilan

teknis. Ia adalah proses budaya yang melibatkan tubuh, nilai, dan pengetahuan secara simultan. Seni kriya kulit mengajarkan bahwa kemanusiaan tidak hanya diwujudkan dalam ide dan teks, tetapi juga dalam kerja tangan, relasi sosial, dan tanggung jawab terhadap alam. Dalam dunia yang semakin terdigitalisasi dan terstandardisasi, keberadaan seni kriya kulit menjadi pengingat akan pentingnya dimensi humanistik dalam kehidupan manusia, sebuah dimensi yang menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan martabat kemanusiaan.

Seni kriya kulit menuntun pada pemahaman bahwa praktik ini juga berfungsi sebagai ruang refleksi eksistensial manusia. Dalam kerja kriya, manusia berhadapan dengan keterbatasan tubuhnya sendiri, dengan waktu yang tidak dapat dipercepat, serta dengan resistensi material yang menuntut kesabaran dan ketekunan. Pengalaman ini membentuk kesadaran tentang keberadaan manusia sebagai makhluk yang rapuh namun kreatif. Seni kriya kulit, melalui ritme kerjanya yang perlahan dan berulang, menawarkan pengalaman temporal yang berbeda dari logika percepatan modern. Di sini, waktu tidak dipahami sebagai komoditas yang harus dioptimalkan, melainkan sebagai medium pembentukan makna dan kedalaman pengalaman manusia.

Relasi eksistensial tersebut memperlihatkan bahwa seni kriya kulit memiliki dimensi terapeutik dan kontemplatif. Aktivitas bekerja dengan tangan, mengukir, menatah, dan menyusun bentuk, memungkinkan manusia untuk terhubung kembali dengan dirinya sendiri dalam cara yang sulit dicapai melalui aktivitas digital atau administratif. Dalam perspektif humanities, pengalaman ini dapat dibaca sebagai bentuk praksis filosofis yang diwujudkan melalui tindakan, bukan sekadar refleksi verbal.

Seni kriya kulit, dengan demikian, menghadirkan bentuk pengetahuan yang bersifat embodied knowledge, di mana pemahaman tentang diri dan dunia tumbuh melalui praktik langsung.

Seni kriya kulit juga memainkan peran penting dalam pembentukan memori kolektif. Setiap karya kriya menyimpan jejak waktu, baik dalam teknik, motif, maupun gaya yang digunakan. Jejak-jejak ini menjadi arsip material yang merekam sejarah sosial dan kultural suatu komunitas. Dalam konteks ini, seni kriya kulit berfungsi sebagai medium historiografi alternatif, yang tidak bergantung pada teks tertulis, tetapi pada benda dan praktik. Humanities, khususnya sejarah dan kajian memori, menemukan dalam seni kriya kulit sumber penting untuk memahami pengalaman manusia yang sering kali terpinggirkan dari narasi resmi.

Seni kriya kulit juga berhadapan dengan perubahan struktur kerja dan identitas profesi. Perajin tidak lagi hanya diposisikan sebagai pekerja tradisional, tetapi semakin sering dituntut untuk berperan sebagai seniman, desainer, sekaligus pelaku ekonomi kreatif. Perubahan ini membawa implikasi terhadap cara perajin memaknai dirinya dan karyanya. Di satu sisi, terdapat peluang untuk mendapatkan pengakuan dan kemandirian ekonomi yang lebih besar. Di sisi lain, terdapat risiko alienasi ketika logika pasar mulai mendominasi proses kreatif. Relasi antara human dan humanity diuji dalam konteks ini, karena nilai kemanusiaan harus dinegosiasikan dengan tuntutan efisiensi dan komersialisasi.

Humanities berperan penting dalam menyediakan kerangka kritis untuk membaca ketegangan tersebut. Melalui pendekatan ekonomi budaya, filsafat kritis, dan kajian poskolonial, seni kriya kulit dapat dipahami sebagai arena kontestasi makna dan kekuasaan. Siapa yang berhak mendefinisikan nilai sebuah karya kriya? Bagaimana relasi antara pengetahuan lokal dan wacana global dibangun?

Pertanyaan-pertanyaan ini menempatkan seni kriya kulit dalam diskursus yang lebih luas tentang keadilan budaya dan epistemik. Dengan demikian, kriya kulit tidak hanya menjadi objek kajian estetika, tetapi juga medan politik pengetahuan.

Seni kriya kulit menawarkan paradigma pembelajaran humaniora yang berbasis praktik. Pendidikan semacam ini menekankan integrasi antara berpikir dan bekerja, antara refleksi dan tindakan. Melalui keterlibatan langsung dengan material dan proses, peserta didik diajak untuk memahami konsep-konsep humaniora seperti nilai, etika, dan identitas secara konkret. Pendekatan ini menantang dikotomi antara teori dan praktik yang sering kali menghambat pendidikan humaniora. Seni kriya kulit, dengan demikian, berpotensi menjadi model pedagogi yang menumbuhkan kepekaan kemanusiaan secara holistik.

Seni kriya kulit dengan isu keberlanjutan juga semakin relevan dalam diskursus humaniora kontemporer. Praktik kriya tradisional umumnya berlandaskan prinsip penggunaan sumber daya secara bijak dan penghormatan terhadap siklus alam. Prinsip-prinsip ini sejalan dengan pemikiran humaniora ekologis yang menekankan keterhubungan antara manusia dan lingkungan. Dalam dunia yang menghadapi krisis iklim dan degradasi lingkungan, seni kriya kulit dapat menawarkan perspektif alternatif tentang bagaimana manusia dapat hidup dan berkarya secara lebih bertanggung jawab. Di sini, *humanity* dipahami tidak hanya dalam relasi antar manusia, tetapi juga dalam relasi manusia dengan dunia non-manusia. Seni kriya kulit berinteraksi dengan arus pertukaran budaya yang kompleks. Globalisasi memungkinkan karya kriya untuk dikenal dan diapresiasi lintas batas geografis, namun juga berisiko mereduksi maknanya menjadi komoditas eksotik. *Humanities* memberikan alat analisis untuk mengkritisi proses apropriasi budaya dan memastikan bahwa pertukaran tersebut berlangsung secara etis dan setara. Dengan pendekatan yang

sensitif terhadap konteks, seni kriya kulit dapat berkontribusi pada dialog antarbudaya yang memperkaya pemahaman tentang kemanusiaan.

Daftar Pustaka

Sennett, R. (2008). *The craftsman*. New Haven, CT: Yale University Press. ISBN 978-0-300-13791-6



PENGEMBANGAN METODE BELAJAR GAMELAN DI OMAH CANGKÊM

Agustinus Welly Hendratmoko, M.Sn.¹⁸

Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta

*“Belajar gamelan dengan pendekatan nitèni akan
menumbuhkan kepekaan rasa, pemahaman musikal,
dan kreatifitas melalui proses belajar kolektif”*

Gamelan sebagai salah satu warisan budaya adiluhung tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi artistik, tetapi juga sebagai media pendidikan yang mengintegrasikan aspek intelektual, emosional, dan sosial. Dalam konteks pembelajaran seni, gamelan memiliki potensi besar untuk membentuk kepekaan rasa, disiplin kolektif, serta pemahaman nilai-nilai kebudayaan yang hidup dalam masyarakat. Pemahaman mendasar tentang gamelan merupakan pendekatan yang efektif untuk tahap selanjutnya mengenal seni karawitan, yang bisa dipelajari baik secara lintas budaya maupun usia.

¹⁸ Penulis lahir di Sleman, Yogyakarta, merupakan Dosen di Program Studi Seni Karawitan, Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta, menyelesaikan studi S1 di Jurusan Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2011, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Penciptaan Seni, minat utama Penciptaan Musik Nusantara tahun 2018.

Omah Cangkêm hadir sebagai ruang belajar seni berbasis komunitas yang mengembangkan pembelajaran gamelan secara kontekstual dan partisipatif. Berbeda dengan pembelajaran formal, proses belajar di Omah Cangkêm berlangsung dalam suasana kekeluargaan, dialogis, dan berakar pada praktik tradisi lisan. Walaupun konsep karawitan itu adiluhung sesuai sifatnya, tetapi pembelajaran di Omah Cangkêm dapat menjadi stimulan untuk pengembangan pengetahuan kebudayaan Jawa sebagai identitas kultural yang mengandung spirit cara berkehidupan.

Menurut Pardiman Djoyonegoro, sebagai pionir yang mendirikan Studio Omah Cangkêm memiliki hasil pengamatan dan pengalaman ketika mendampingi berbagai kalangan yang berbeda tingkat usia. Berdasarkan inspirasi pikir rasa beliau mulai menemukan metode yang diberikan kepada peserta bimbingan dalam belajar gamelan. Salah satu pendekatan utama yang digunakan adalah ilmu *titèn*. Ilmu yang berdasarkan pada *nitèni* atau meneliti, meneliti segala kondisi yang terjadi, meneliti sebab akibatnya, meneliti kekurangannya, dan meneliti manfaat-manfaatnya. *Nitèni*, yaitu cara belajar dengan mengamati, menyimak, dan menghayati sebelum melakukan praktik secara aktif. Dari hasil *nitèni*, kemudian muncul pengembangan metode pembelajaran gamelan di Omah Cangkêm sebagai dasar olah pikir dan olah rasa, serta menguraikan tahapan pembelajaran gamelan bagi semua kalangan (Pardiman Djoyonegoro, 2022).

***Nitèni* sebagai Olah Pikir dan Olah Rasa dalam Belajar Gamelan**

Dalam pembelajaran gamelan di Omah Cangkêm, *nitèni* dipahami sebagai proses awal pembentukan kesadaran musikal yang melibatkan olah pikir dan olah rasa secara simultan. Olah pikir berkaitan dengan kemampuan

memahami struktur, pola, dan fungsi musikal, sedangkan olah rasa berkaitan dengan kepekaan estetik, empati musikal, dan kesadaran kolektif dalam bermain gamelan. Pendekatan ini selaras dengan pandangan Ki Hajar Dewantara yang menempatkan pendidikan sebagai proses menumbuhkan cipta, rasa, dan karsa secara seimbang (Ardhyantama, 2020).

Tahap pertama dalam kerangka *nitèni* adalah pra gending, yang sifatnya pengenalan. Pengenalan terhadap gamelan dan juga lingkungan tempat latihan. Pada tahap ini, peserta pemula belum langsung diarahkan untuk menabuh gamelan, titik berat tidak hanya pada eksplorasi materi latihan tetapi diberi waktu untuk mengenal dan berbaur sehingga tercipta komunikasi. Kemudian pengajar mulai memetakan dan mencermati daya ingat, *daya aruh* dan daya fokus pada setiap peserta didik.

Tahap kedua yakni mengenal perangkat gending. Di tahap ini peserta dikenalkan dengan nama-nama dan bunyi *gangs*a atau gamelan. Untuk pengenalan dipilih gending yang paling mudah yakni *gangsaran* dan *lancaran*. Pengenalan dilakukan secara lisan, demonstratif, dan kontekstual, tanpa tekanan hafalan. Melalui pengamatan langsung, peserta mulai memahami bahwa gamelan merupakan sistem musikal kolektif, di mana setiap ricikan memiliki posisi dan tanggung jawab tertentu.

Tahap ketiga adalah gending pemula merupakan fase awal praktik menabuh. Peserta didik mulai memainkan gending-gending sederhana dengan pola tabuhan dasar dan tempo yang relatif stabil. Penekanan utama pada tahap ini bukan pada ketepatan teknis, melainkan pada keberanian mencoba, konsistensi latihan, dan kemampuan mendengarkan permainan bersama.

Nitèni tetap menjadi landasan utama, di mana peserta didik terus mengamati pengajar dan rekan belajar, menirukan pola secara bertahap, serta menyesuaikan diri dengan dinamika kelompok. Proses ini membantu dalam membangun pemahaman musikal secara alami dan tidak tertekan.

Pengembangan Metode Belajar Gamelan di Omah Cangkem

Di Omah Cangkem, pembelajaran gamelan berbasis *nitèni* dikembangkan lebih lanjut ke dalam lima tahap metode belajar yang saling berkelindan, yaitu *srawung*, *têpung*, *dunung*, *préså*, dan *rékå*.

1. *Srawung*

Tingkat *srawung* bisa dikatakan sebagai tingkat pemula. Di tingkat ini peserta belajar gamelan lebuhi diharapkan dapat berbaur dengan peserta lainnya. *Srawung* dimaknai sebagai proses membangun relasi sosial dan kebersamaan. Bahkan hanya sekedar baermain-main pun tidak apa-apa, dengan membiasakan diri mendengar bebunyian gamelan saat dimainkan. Dalam konteks pembelajaran gamelan, *srawung* menjadi pijakan utama agar peserta didik merasa nyaman dan diterima dalam komunitas. Kegiatan *srawung* diwujudkan melalui interaksi informal, diskusi santai, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar gamelan.

2. *Têpung*

Têpung berarti saling mengenal. Tingkat *têpung* merupakan tingkat lanjutan dari tingkat *srawung*, setelah mengenal kemudian terciptalah kedekatan, baik secara personal dengan peserta lain, juga dengan pengajar dan kepada kakak-kakak tingkatnya. Di tingkat ini biasanya tercipta saling komunikasi yang baik dengan sesama peserta didik, mulai bisa menempatkan diri dan tidak malu

lagi seperti di tingkatan sebelumnya. Proses *têpung* memperkuat rasa percaya diri dan keterikatan emosional, sehingga pembelajaran berlangsung lebih terbuka dan partisipatif.

3. *Dunung*

Dari perjumpaan demi perjumpaan, peserta menjadi saling kenal, saling memahami. Mulai terlihat ketertarikan peserta pada gamelan. *Dunung* mengacu pada pemahaman posisi dan peran. Dalam proses pembelajaran gamelan, peserta didik diajak memahami peran ricikan yang dimainkan dalam keseluruhan struktur gending. Tahap ini menumbuhkan kesadaran bahwa setiap individu memiliki fungsi penting dalam permainan kolektif.

4. *Préså*

Tingkatan selanjutnya adalah tingkat *preså*. Setelah memahami secara *gamblang* pada tahap sebelumnya di tingkat ini penting untuk mengetahui sebab-akibat yang terjadi kaitanya dengan gamelan. Di tingkat ini pengajar berusaha melatih sikap untuk mengerti, belum pada tingkat memahami. Peserta mulai belajar mengedepankan rasa, belajar mengenai sebab-akibat dan hal lain yang sifatnya menuju ke kedewasaan pribadi. Selain itu, di tahap ini merupakan tahap keberanian untuk mencoba dan mempraktikkan hasil pengamatan. Peserta didik secara aktif mulai memberanikan diri bertanya kepada pengajar untuk hal yang belum dimengerti tentang praktik gamelan. Jika terjadi kesalahan, dipandang sebagai bagian dari proses belajar, bukan sebagai kegagalan.

5. *Rékå*

Tingkat *rékå* menandai munculnya kreativitas. Di tingkat ini merupakan pengembangan dari proses tingkat *preså*, pemahaman mengenai sesuatu mulai ditelaah lebih dalam. Pada tahap *rékå* ini, peserta mulai berpikir sebuah pemahaman bersinergi dengan mengemukakan pendapat secara individu, hal tersebut muncul dan disebut dengan kreatifitas (Nita et al., 2018). Peserta didik diberi ruang untuk mengeksplorasi dengan sederhana, merespons dinamika, dan mengembangkan ekspresi musikal sesuai dengan kemampuannya.

Pengembangan metode pembelajaran gamelan di Omah Cangkem menunjukkan bahwa *nitèni* dapat berfungsi sebagai dasar olah pikir dan olah rasa dalam proses pembelajaran seni berbasis komunitas. Melalui tahapan pra gending, pengenalan perangkat gending, dan gending pemula, serta pengembangan metode *srawung*, *têpung*, *dunung*, *préså*, dan *rékå*, pembelajaran gamelan bagi pemula maupun semua kalangan berlangsung secara bertahap dan mengedepankan *angon råså*, *tepå slirå*, *asih asah asuh*. Pendekatan ini tidak hanya mendukung penguasaan dasar musikal, tetapi juga membentuk sikap sosial, kepekaan estetik, dan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran gamelan berbasis komunitas seperti yang dikembangkan di Omah Cangkem memiliki relevansi kuat sebagai model pendidikan seni yang kontekstual dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Ardhyantama, V. (2020). CREATIVITY DEVELOPMENT BASED ON THE IDEAS OF KI HAJAR DEWANTARA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 73–86. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i1.1502>
- Nita, C. I. R., Jazuli, M., Totok, S. F., & Sayuti, S. A. (2018). Niteni, Niroake, Nambahi (3N) Concept in the Learning of Dance in Elementary School. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 8(5–1), 137–142. <https://doi.org/10.2478/mjss-2018-0106>
- Pardiman Djoyonegoro. (2022). *Nabuh Rasa Membangun Peradaban Batin* (Rahadian, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Pohon Cahaya Semesta.



MANAJEMEN KESADARAN PERFORMA DAN MULTITASKING NARATIF DALAM KESENIAN REYOG WAYANG

Dinda Assalia Avero Pramasheilla, S.Pd., M.Sn.¹⁹

Universitas Jambi

"Manajemen kesadaran Reyog Wayang merupakan integrasi kognitif antara sinkronisasi motorik, instrumen panggung, dan penjiwaan karakter demi performativitas utuh"

Performa dalam Reyog Wayang menuntut sebuah kapasitas multitasking yang sangat kompleks yakni sinkronisasi motorik harus berjalan beriringan dengan kedalaman interpretasi karakter. Sebagai drama tari yang berakar pada tradisi Bantul sejak tahun 1930-an (Putranti, 2019), kesenian ini menuntut penari untuk mampu menyatukan tubuh biologisnya dengan atribut pewayangan yang masif. Transisi identitas dari prajurit dalam Reyog Keprajuritan (Novita,

¹⁹ Penulis merupakan dosen di Program Studi Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Jambi. Menyelesaikan studi pendidikan tinggi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yakni S1 Jurusan Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, dan S2 Pengkajian Seni Program Pascasarjana.

2021) menjadi tokoh ikonik seperti Gatutkaca atau Seteja menciptakan lapisan kesadaran baru yang menuntut manajemen peran secara simultan. Penari tidak hanya melakukan koordinasi gerak terhadap iringan musik, namun juga harus mampu menghadirkan karakter tokoh (Vanacova, 2025) yang spesifik melalui pengelolaan manajemen kesadaran yang berlapis.

Idealnya, seorang penari Reyog Wayang harus mencapai kesadaran terintegrasi antara ketangkasan fisik dan kedalaman karakter agar beban atribut busana dapat menyatu secara organik sebagai perpanjangan tubuh artistik. Kondisi ini memungkinkan manajemen kesadaran bekerja otomatis melalui sinkronisasi ritme musik dan gerak, sehingga penari mampu melakukan multitasking naratif tanpa kehilangan fokus pada detail teknis panggung. Namun, aspek manajemen kesadaran dan kemampuan multitasking ini belum dibahas secara komprehensif dalam literatur ilmiah, karena kajian terdahulu masih terbatas pada pendokumentasian sejarah (Rini, 2016) dan aspek sosiologis pembelajaran (Vanacova, 2025). Selain itu, studi yang ada umumnya hanya menyentuh deskripsi visual semata (Novita, 2021; Pangastuti, 2013) tanpa menggali mekanisme kerja batin serta kecerdasan kognitif sang aktor. Oleh karena itu, penelitian mendalam mengenai sistem manajemen kesadaran dalam praktik keaktoran Reyog Wayang menjadi ruang pengembangan yang sangat krusial untuk dieksplorasi lebih lanjut.

Manajemen kesadaran dalam Reyog Wayang dimulai pada tahap pre-ekspresif untuk menghidupkan kehadiran aktor sebelum munculnya makna sengaja (Pradier & Norman, 2014). Penari mengelola energi tubuh guna beralih dari kesadaran keseharian menuju kesadaran performatif sebagai lapisan fundamental organisasi biologis. Proses ini menuntut kesiapan mental untuk menghadapi tekanan fisik, terutama beratnya *irah-irahan* yang mengubah pusat gravitasi tubuh secara

signifikan. Pengaturan kognitif ini memastikan sistem saraf tetap waspada dalam kondisi *standby* untuk mengeksekusi pola aksi fisik yang kompleks (Pradier & Norman, 2014).

Pemahaman mendalam terhadap potensi tubuh sangat krusial agar penari mencapai kondisi "ketersediaan pasif" yang menyatu dengan peran (Yarrow, 2014). Aktor harus menyadari bahwa tipologi fisik yang tepat merupakan wujud nyata kompetensi dasar sebelum melakukan performa (Pradier & Norman, 2014). Sinkronisasi antara kesadaran pre-ekspresif dan kualitas kinestetik memungkinkan penari mencapai kondisi saat pikiran dan tindakan menjadi satu kesatuan (Yarrow, 2014). Identitas fisik tersebut akhirnya melebur ke dalam struktur batin karakter melalui perpaduan kesadaran mental dan ketersediaan fisik yang organik.

Manifestasi multitasking terlihat pada koordinasi motorik paralel di mana berbagai tugas dijalankan secara simultan dan tumpang tindih (Peifer et al., 2019). Penari menjalankan manajemen kesadaran berlapis yang menuntut kontrol kognitif intens agar setiap bagian tubuh mampu bekerja mandiri namun tetap sinkron. Hal ini memerlukan strategi integratif untuk melakukan transisi cepat antar peran teknis tanpa mengorbankan kualitas artistik pertunjukan (Wansa, 2009). Keberhasilan integrasi tersebut sangat bergantung pada kemampuan aktor menjaga konsentrasi atau *sawiji* di tengah beban teknis yang kompleks (Agustina, 2018; Wansa, 2009).

Keseimbangan antara tuntutan teknis dan penjiwaan karakter tampak nyata pada tokoh Cakil dengan karakteristik gerak *kiprahan* agresif, lincah, serta penuh tipuan. Sebagai raksasa cerdik, penari Cakil harus mengoordinasikan gerak tubuh patah-patah dengan kecepatan ritme gamelan guna memicu transisi cepat antar-elemen aksi secara kognitif. Dalam perspektif psikologi performa, aktivitas paralel ini berisiko menurunkan kualitas penampilan jika kontrol kognitif tidak mampu mengatasi perpindahan perhatian yang intens (Peifer

et al., 2019). Namun, melalui penguasaan prinsip *greget* (semangat batin) dan *sungguh* (percaya diri), penari Cakil mampu mengubah kompleksitas *multitasking* tersebut menjadi ketangkasan yang estetik tanpa kehilangan standar baku teknisnya (Agustina, 2018).

Gambar 1. Peran Cakil



(Dokumentasi: Lukman, 2023)

Pada titik pencapaian tertinggi, semua variabel performa seperti beban fisik, ritme musik, dan interpretasi karakter melebur menjadi satu kesatuan tindakan sadar atau kondisi *flow* (Peifer et al., 2019). Kondisi ini memungkinkan seluruh variabel pertunjukan tidak lagi dirasakan sebagai beban terpisah, melainkan sebagai satu tarikan napas ekspresif yang sinkron. Dalam tradisi lokal, fenomena psikofisik ini selaras dengan sikap "ikhlas" atau *ora mingkuh*, yaitu ketersediaan batin untuk menyerahkan ego ketubuhan demi menghidupkan karakter secara utuh (Agustina, 2018).

Peran Pentul dan Bejer dalam Reyog Wayang menuntut manajemen kesadaran yang kompleks karena aktor harus melakukan sinkronisasi vokal dan gerak secara simultan. Tantangan kognitif ini mengharuskan mereka membagi perhatian secara presisi antara teknis vokal, navigasi ruang, serta interaksi spontan dengan penonton. Melalui kemampuan *multitasking* tersebut, aktor diuji untuk melakukan transisi

cepat antar elemen performa guna mencapai kondisi "kehadiran" (*presence*) yang total. Pada titik ini, mekanisme *flow* memungkinkan tubuh dan suara menyatu dalam satu kesatuan tindakan sadar yang organik. Integrasi tersebut akhirnya memperkaya kajian seni pertunjukan dengan menunjukkan estetika tradisional mengelola kompleksitas ekspresi fisik dan vokal.



Gambar 2 dan Gambar 3. Peran Pentul & Bejer

(Dokumentasi: Lukman, 2023)

Pada akhirnya, manajemen kesadaran dalam Reyog Wayang bukan sekadar keterampilan teknis motorik, melainkan sebuah bentuk kecerdasan kognitif yang memanifestasikan filosofi batin ke dalam ketangkasan fisik. Melalui sinkronisasi antara persiapan pre-ekspresif, tipologi tubuh yang presisi, serta kemampuan *multitasking* yang integratif, penari berhasil melampaui beban material atribut panggung menuju kondisi *flow* yang murni. Keberhasilan peran-peran kompleks, mulai dari kelincahan Cakil hingga dualitas vokal-gerak Pentul-Bejer, membuktikan bahwa estetika tradisional ini memiliki struktur kerja mental yang sangat canggih. Dengan demikian, pengakuan terhadap mekanisme kendali batin ini memperkaya diskursus seni pertunjukan tradisional serta mengukuhkan posisi penari tradisi sebagai aktor profesional yang menyatukan raga, suara, dan jiwa dalam tindakan sadar yang komprehensif.

Daftar Pustaka

- Agustina, P. (2018). Pemertahanan Warisan Budaya Wayang Wong Gaya Yogyakarta dan Komodifikasinya untuk Atraksi Wisata di Kota Yogyakarta. *Metahumaniora*, 8(1), 68–78.
- Novita, D. (2021). (2021). *Bentuk Penyajian Reyog Wayang Bimo Murti di Dusun Pedak, Desa Trimurti, Kecamatan Srandakan, Kabupaten Bantul*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Pangastuti, B. (2013). *Nama Peranganing Busana, Gerak Dhasar, Saha Gamelan wonten ing Reog Wayang Kridha Beksa Lumaksana*.
- Peifer, C., Zipp, G., Peifer, C., & Zipp, G. (2019). All at Once? The Effects of Multitasking Behavior on Flow and Subjective Performance. *European Journal of Work and Organizational Psychology*, 28(5), 682–690.
- Pradier, J. M., & Norman, S. J. (2014). The Pre - Expressive level: A Mechanicist - Alchemist Concept. *Contemporary Theatre Review*, 6(October), 7–23.
- Putranti, D. F. Y. (2019). *Analisis Teks Koreografi Reog Wayang Wong Tedjo Budoyo Di Dusun Bayuran Desa Sumberagung Kecamatan Jetis Kabupaten Bantul*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rini, D. Y. (2016). *Eksistensi Kesenian Reog Wayang Di Dusun Gunturan Desa Triharjo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Vanacova, S. A. A. (2025). *Pembelajaran Kesenian Reog Wayang Berbasis Transgenerasional Pada Komunitas Kridha Beksa Lumaksana Mangiran, Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Wansa, A. (2009). *Plungers And Productivity: A Student Artist 's Survival Guide To Multitasking*.

Yarrow, R. (2014). Grotowski, Holiness and the Pre-expressive. *Contemporary Theatre Review*, 7(December).
<https://doi.org/10.1080/10486809708568442>



STRATEGI INTEGRATIF TEORI DAN PRAKTIK DALAM MENDUKUNG PENULISAN KARYA SENI DI PROGRAM STUDI ANGKLUNG DAN MUSIK BAMBU

Ega Fausta, S.Sn., M.Sn.²⁰

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

“Di Program Studi Angklung dan Musik Bambu, strategi integratif teori dan praktik menjadi pendekatan pedagogis yang relevan untuk menjembatani pengalaman artistik dengan tradisi akademik”

Penulisan karya seni di Program Studi Angklung dan Musik Bambu menempati posisi strategis sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik atas proses kreatif yang dilakukan mahasiswa. Dalam konteks pendidikan tinggi seni, karya seni tidak hanya dipahami sebagai produk akhir berupa komposisi musik atau pertunjukan semata, tetapi juga sebagai hasil dari proses intelektual yang melibatkan perumusan

²⁰ Penulis lahir di Tasikmalaya, 20 Juni 1995, merupakan Dosen di Program Studi Angklung dan Musik Bambu, Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) ISBI Bandung, menyelesaikan studi S1 di Prodi Karawitan ISBI Bandung pada tahun 2017, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Penciptaan dan Pengkajian Seni Rupa dan Seni Pertunjukan ISI Surakarta pada tahun 2019.

konsep, eksplorasi artistik, serta refleksi estetis dan kultural. Penulisan karya seni berfungsi sebagai medium untuk mengartikulasikan proses kreatif tersebut ke dalam bahasa akademik, sehingga praktik seni dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan diakui sebagai bagian dari wacana keilmuan seni. Hal ini sesuai dengan pernyataan Borgdorff (2012) *Artistic practice qualifies as research when it produces new knowledge through artistic means and is articulated in a discursive form that allows critical reflection.*

Program Studi Angklung dan Musik Bambu memiliki karakteristik pembelajaran yang menitikberatkan pada praktik musikal dalam proses transmisi pengetahuan, baik dalam lingkup musik tradisi, modern, hingga kontemporer. Proses pembelajaran banyak berlangsung melalui imitasi, eksplorasi bunyi, pengulangan, serta kerja kolektif dalam ensambel. Pola ini sejalan dengan karakter seni tradisi yang menempatkan tubuh, pengalaman, dan praktik sebagai sumber utama pengetahuan musikal (Dewey, 1934). Model transmisi semacam ini lazim ditemukan dalam pendidikan musik berbasis tradisi lisan, termasuk dalam praktik angklung dan musik bambu di Indonesia. Namun demikian, karakteristik tersebut juga menghadirkan tantangan ketika mahasiswa dituntut untuk menuangkan pengalaman musikal yang bersifat praksis dan intuitif ke dalam bentuk penulisan akademik yang sistematis dan analitis.

Problematika umum yang dihadapi mahasiswa dalam penulisan karya seni adalah adanya ketimpangan antara kemampuan praktik dan kemampuan artikulasi akademik. Mahasiswa sering kali mampu menghasilkan karya angklung dan musik bambu yang kreatif dan kontekstual, tetapi mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep, proses penciptaan, serta landasan teoretis yang melatarbelakangi karya tersebut secara tertulis. Penulisan karya seni kerap berhenti pada deskripsi teknis proses atau bentuk musikal,

tanpa disertai analisis reflektif yang mengaitkan praktik dengan teori musik, estetika, maupun konteks sosial budaya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengetahuan yang dihasilkan melalui praktik seni belum sepenuhnya ditransformasikan ke dalam bentuk pengetahuan eksplisit yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Praktik seni menjadi sumber utama data dan pengalaman artistik, sementara teori berfungsi sebagai alat refleksi, analisis, dan pemaknaan terhadap pengalaman tersebut. Oleh karena itu, strategi integratif teori dan praktik menjadi urgensi dalam mendukung penulisan karya seni, khususnya pada program studi berbasis praktik seperti Angklung dan Musik Bambu.

Pembahasan

Kerangka konseptual karya seni dalam pendidikan seni berangkat dari pemahaman bahwa praktik artistik merupakan bentuk pengetahuan yang sah dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Dalam konteks pendidikan tinggi seni, karya seni tidak hanya diposisikan sebagai ekspresi estetik, melainkan juga sebagai hasil dari proses riset berbasis praktik (*practice-based research* atau *practice-as-research*). Proses penciptaan karya mengandung aktivitas berpikir, pengambilan keputusan artistik, serta refleksi kritis yang dapat dianalisis dan dikomunikasikan melalui penulisan ilmiah (Smith, dkk, 2009).

Penulisan karya seni berfungsi sebagai wahana reflektif untuk menjelaskan relasi antara ide, proses, dan hasil karya. Melalui penulisan, mahasiswa diarahkan untuk menyadari bahwa pengalaman artistik tidak berdiri sendiri, tetapi berkaitan dengan kerangka teoretis, historis, dan kultural. Dalam konteks ini, teori seni, estetika, dan musik tidak dipahami sebagai perangkat yang membatasi kreativitas,

melainkan sebagai alat bantu konseptual untuk membaca, menafsirkan, dan memaknai praktik seni yang dilakukan (Sullivan, 2010).

Dalam pendidikan seni musik, khususnya pada program studi berbasis praktik seperti Angklung dan Musik Bambu, kerangka konseptual karya seni perlu memperhatikan kekhasan tradisi musikal yang berkembang secara lisan dan kolektif. Pengetahuan musikal sering diwariskan melalui pengalaman langsung, pengulangan, dan interaksi sosial dalam ensambel. Penulisan karya seni menjadi sarana untuk mentransformasikan pengetahuan implisit tersebut ke dalam bentuk eksplisit yang dapat dikaji dan dikritisi secara akademik.

Relasi antara teori dan praktik dalam kerangka konseptual karya seni bersifat dialektis. Praktik penciptaan menjadi sumber utama data dan pengalaman artistik, sementara teori berfungsi sebagai lensa analitis untuk merefleksikan proses tersebut. Proses kreatif dapat dipahami sebagai rangkaian tahapan yang mencakup perumusan konsep, eksplorasi bunyi, eksperimentasi teknik, hingga evaluasi estetis terhadap hasil karya. Setiap tahapan tersebut dapat dianalisis dengan mengacu pada konsep-konsep musik, estetika, serta konteks sosial budaya yang relevan.

Melalui kerangka konseptual tersebut, penulisan karya seni dalam pendidikan seni diharapkan mampu menjembatani praktik musikal dengan tradisi akademik secara seimbang. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menghasilkan karya seni yang berkualitas secara artistik, tetapi juga mampu merefleksikan dan mengartikulasikan proses kreatifnya secara kritis dan sistematis. Kerangka ini menjadi landasan penting bagi penerapan strategi integratif teori dan praktik dalam mendukung penulisan karya seni di Program Studi Angklung dan Musik Bambu.

Strategi Integratif Teori dan Praktik dalam Penulisan Karya Seni

Strategi integratif teori dan praktik dalam penulisan karya seni berangkat dari pemahaman bahwa proses penciptaan karya seni merupakan aktivitas intelektual sekaligus artistik. Dalam pendidikan tinggi seni, praktik penciptaan tidak dapat dipisahkan dari proses berpikir kritis, refleksi, dan pemaknaan teoretis. Oleh karena itu, strategi pembelajaran dan penulisan karya seni perlu dirancang untuk menjembatani pengalaman praktik mahasiswa dengan kerangka konseptual akademik secara berkesinambungan. Pendekatan integratif ini bertujuan agar penulisan karya seni tidak diposisikan sebagai beban administratif semata, melainkan sebagai bagian integral dari proses kreatif itu sendiri.

Salah satu strategi utama dalam mendukung penulisan karya seni adalah integrasi kurikulum antara mata kuliah praktik dan teori. Dalam konteks Program Studi Angklung dan Musik Bambu, mata kuliah kreativitas dan komposisi musik perlu disinergikan dengan mata kuliah teori seperti etnomusikologi dan penulisan karya seni. Integrasi ini memungkinkan mahasiswa untuk secara simultan mengembangkan karya dan menuliskan prosesnya sejak tahap awal penciptaan. Dengan demikian, penulisan tidak lagi dilakukan secara retrospektif di akhir proses, tetapi berjalan seiring dengan praktik artistik.

Strategi integratif teori dan praktik juga menekankan pentingnya refleksi sebagai metode utama penulisan karya seni. Refleksi praktik memungkinkan mahasiswa untuk menelaah pengalaman artistik secara kritis, termasuk keputusan musikal, kendala teknis, dan pertimbangan estetis yang muncul selama proses penciptaan. Dalam pendidikan seni, refleksi tidak sekadar bersifat personal, tetapi diarahkan untuk dikaitkan dengan konsep teoretis yang relevan. Dalam hal ini, peran dosen tidak hanya sebagai penilai hasil akhir,

tetapi sebagai fasilitator refleksi dan dialog akademik. Model bimbingan kolaboratif antara dosen praktik dan dosen teori menjadi strategi yang efektif, khususnya pada program studi berbasis praktik seperti Angklung dan Musik Bambu.

Melalui bimbingan kolaboratif, mahasiswa memperoleh perspektif yang seimbang antara aspek artistik dan akademik. Dosen praktik membantu mahasiswa memperdalam kualitas musikal dan teknis karya, sementara dosen teori membimbing mahasiswa dalam merumuskan kerangka konseptual, analisis, dan penulisan akademik. Interaksi ini mendorong mahasiswa untuk melihat praktik dan teori sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, bukan sebagai dua ranah yang terpisah.

Penerapan strategi integratif teori dan praktik berdampak pada peningkatan kualitas penulisan karya seni mahasiswa. Penulisan tidak lagi bersifat deskriptif teknis semata, tetapi berkembang menjadi analisis reflektif yang argumentatif dan kontekstual. Mahasiswa mampu menjelaskan proses penciptaan secara sistematis, mengaitkan praktik dengan teori, serta merefleksikan nilai estetis dan budaya dari karya yang dihasilkan. Dengan demikian, penulisan karya seni berfungsi sebagai ruang pembelajaran yang memperkuat kompetensi artistik sekaligus akademik mahasiswa.

Kesimpulan

Penulisan karya seni dalam pendidikan tinggi seni merupakan bagian integral dari proses akademik yang berfungsi untuk mempertanggungjawabkan praktik kreatif secara ilmiah. Dalam konteks Program Studi Angklung dan Musik Bambu, penulisan karya seni tidak dapat dilepaskan dari karakteristik pembelajaran yang menekankan praktik musikal, tradisi lisan, dan pengalaman empiris. Strategi integratif teori dan praktik menjadi pendekatan pedagogis yang relevan untuk menjembatani pengalaman artistik dengan tradisi akademik.

Melalui integrasi mata kuliah, pembelajaran reflektif berbasis praktik, bimbingan kolaboratif, serta pemanfaatan teori secara kontekstual, mahasiswa diarahkan untuk memahami penulisan karya seni sebagai bagian dari proses kreatif itu sendiri. Dengan demikian, karya angklung dan musik bambu tidak hanya memiliki nilai artistik, tetapi juga berkontribusi sebagai bentuk pengetahuan dalam ranah akademik dan budaya.

Daftar Pustaka

Borgdorff, Henk. *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden: Leiden University Press, 2012.

Dewey, John. *Art as Experience*. New York: Perigee Books, 1934.

Smith, Hazel, and Roger T. Dean. *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009.

Sullivan, Graeme. *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2010



MEMBUKA POTENSI KREATIF DENGAN PANTOMIM: PANDUAN UNTUK PEMULA

Tofan Gustyawan, S.Pd., M.Sn.²¹

Universitas Jambi

“Pantomim membuka potensi kreatif melalui penguasaan tubuh dan ekspresi sebagai media komunikasi tanpa kata”

Pantomim merupakan seni pertunjukan teater yang mengandalkan gerak tubuh dan ekspresi wajah untuk menyampaikan pesan tanpa kata verbal. Aktor dituntut memahami tubuh secara menyeluruh sebagai elemen utama gerak dari kepala hingga ujung kaki. Kepekaan setiap bagian tubuh menjadi dasar krusial untuk mengekspresikan makna serta emosi dengan tepat. Perlu dicatat bahwa pantomim bukanlah seni asli Indonesia karena teater modern berkembang melalui pengaruh Barat (Soedarsono, 2002).

²¹ Penulis merupakan dosen di Program Studi Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Jambi. Menyelesaikan studi pendidikan tinggi S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Sanata Dharma serta S2 Penciptaan Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pengaruh tersebut mencakup teknik pementasan maupun sistem pelatihan aktor yang diadaptasi oleh seniman lokal. Masuknya pantomim ke Indonesia dipengaruhi oleh tradisi Eropa, khususnya Prancis dan Italia, sekitar tahun 1950-an melalui pendidikan seni. Bentuk pertunjukan ini kemudian berkembang menjadi bagian penting dari pendidikan serta teater eksperimental. Pantomim Indonesia memiliki ciri khas dalam memadukan nilai budaya lokal dengan berbagai isu sosial masyarakat. Tokoh seperti Jemek Supardi berperan besar dalam membangun karakter pantomim Indonesia melalui karya yang sarat pesan kemanusiaan. Hal ini memperkuat posisi pantomim sebagai media refleksi sosial yang dinamis (Sabri, I., Jazuli, M., Sumaryanto, T., & Abdillah, 2019; Sabri, I., Jazuli, M., Totok Sumaryanto, F., & Abdillah, 2020).

Seni ini telah berkembang menjadi sarana komunikasi universal yang menyampaikan nilai kemanusiaan melalui bahasa tubuh simbolik (Irna Nuraeni, Asep Wasta, 2024; Putri, S. M., & B, 2024). Pembelajaran di sekolah dan komunitas seni turut menumbuhkan kreativitas serta apresiasi generasi muda terhadap ekspresi nonverbal (Irna Nuraeni & Asep Wasta, 2024). Adaptasi gaya Eropa mendorong seniman menyadari bahwa penguasaan teknik tubuh adalah fondasi utama dalam penyampaian pesan. Proses ini melahirkan berbagai bentuk latihan yang menekankan keseimbangan, koordinasi, serta disiplin fisik aktor. Karya kontemporer yang dihasilkan membuktikan bahwa pantomim tetap relevan sebagai media ekspresi artistik yang kuat (Sabri, I., Jazuli, M., Sumaryanto, T., & Abdillah, 2019).

Teknik dasar pantomim merupakan fondasi krusial bagi aktor untuk mengekspresikan makna melalui kesadaran penuh terhadap keseimbangan tubuh, gestur, dan ritme pernapasan. Dalam konteks pendidikan, seni ini tidak hanya mengajarkan teknik pertunjukan, tetapi juga menanamkan disiplin tubuh,

pengendalian emosi, dan pendidikan karakter melalui interpretasi gerak (Adijaya, 2021; Iswantara, 2019). Latihan spesifik seperti isolasi gerak dan kontrol napas membantu peserta didik mengenali potensi fisik sekaligus mengembangkan empati serta kesadaran sosial secara nonverbal (Adijaya, 2021; Sahid, 2013). Pendekatan ini memungkinkan aktor menginternalisasi prinsip gerak dari pengalaman fisik sehari-hari agar tubuh menjadi instrumen yang peka. Melalui proses tersebut, pemahaman konseptual bertransformasi menjadi pengalaman praktis yang mampu menyampaikan pesan mendalam tanpa kata-kata.

Dalam praktik profesional, penguasaan teknik dasar seperti pengendalian tubuh dan kepekaan ruang menjadi ciri khas tokoh seperti Jemek Supardi dalam menyampaikan kritik sosial (Clark, 2011; Sabri, I., Jazuli, M., Sumaryanto, T., & Abdillah, 2019). Kombinasi antara ketepatan fisik dan ekspresi emosional menjadikan pantomim sebagai media komunikasi universal yang menyentuh aspek intelektual penonton. Penguasaan teknik ini sangat penting untuk menghadirkan pertunjukan yang kuat secara estetika, bermakna dalam, dan relevan dengan realitas sosial (Iswantara, 2019; Sabri, I., Jazuli, M., Sumaryanto, T., & Abdillah, 2019). Dengan mengolah tubuh secara menyeluruh, aktor mampu menciptakan improvisasi gerak yang konkret dan dekat dengan keseharian manusia. Akhirnya, teknik dasar yang matang menjadi kunci utama dalam menghubungkan nilai keindahan dengan pesan kemanusiaan yang ingin disampaikan.

Latihan kesadaran aktivitas dalam pantomim dimulai dengan pengamatan terhadap gerak tubuh sehari-hari yang sering dilakukan tanpa disadari. Setiap peserta diminta untuk memperhatikan secara detail aktivitas seperti makan, minum, berjalan, atau mandi, kemudian mengingat urutan gerakannya dengan fokus penuh.

Pengamatan dilakukan dalam suasana tenang agar aktor dapat merasakan ritme alami dari setiap tindakan. Proses ini melatih kepekaan tubuh terhadap perubahan tempo, keseimbangan, dan koordinasi otot yang menjadi dasar dari teknik pantomim.

Setelah tahap pengamatan, latihan dilanjutkan dengan mempraktikkan gerakan alami, yaitu menirukan aktivitas keseharian secara apa adanya tanpa tambahan ekspresi dramatis. Tujuannya agar aktor memahami struktur gerak yang sesungguhnya dan mampu menjaga kealamian dalam tubuhnya. Dalam tahap ini, pelatih mengarahkan agar setiap peserta memperhatikan transisi antarggerakan, titik keseimbangan, serta kesinambungan antara niat dan aksi tubuh. Latihan ini juga membantu menghubungkan kesadaran mental dengan respons fisik secara langsung.

Tahapan berikutnya adalah latihan gerakan melambat, yang dilakukan dengan memperlambat setiap gerak hingga setengah dari tempo normal. Pelambatan ini bertujuan agar aktor mampu mengontrol setiap bagian tubuh dan memahami hubungan antara napas, tenaga, serta ekspresi. Dengan tempo yang lebih lambat, peserta belajar menampilkan intensitas emosi dan makna dari setiap tindakan tanpa bergantung pada kata-kata. Latihan ini membutuhkan konsentrasi tinggi karena setiap gerak harus dilakukan dengan presisi dan kesadaran penuh terhadap ruang dan waktu.

Tahap terakhir adalah eksplorasi gerakan patah dan gerakan besar. Gerakan patah digunakan untuk menampilkan efek dramatis dengan hentakan atau perubahan arah yang tiba-tiba, sedangkan gerakan besar dilakukan dengan memperluas jangkauan tubuh agar tampak ekspresif di atas panggung. Kedua teknik ini mengajarkan variasi dalam dinamika gerak sehingga penampilan pantomim menjadi lebih hidup dan komunikatif.

Latihan diakhiri dengan evaluasi bersama untuk menilai ketepatan gerak, kontrol tubuh, serta kemampuan peserta dalam mengolah aktivitas sederhana menjadi ekspresi artistik yang bermakna.

Memahami tubuh merupakan langkah awal dan paling mendasar dalam proses pembentukan kemampuan pantomim. Tubuh tidak hanya berfungsi sebagai alat ekspresi, tetapi juga sebagai media komunikasi utama yang menggantikan peran bahasa verbal. Dalam latihan, aktor diajak mengenali setiap bagian tubuhnya, mulai dari kepala, pundak, tangan, hingga kaki, untuk memahami potensi gerak yang dimiliki. Kesadaran terhadap posisi, keseimbangan, dan irama pernapasan menjadi kunci agar tubuh dapat berfungsi secara efektif dalam menghadirkan karakter dan emosi di atas panggung.

Tahap eksplorasi gerakan patah dan gerakan besar membuka pemahaman baru bagi aktor tentang pentingnya kesadaran tubuh dalam menciptakan ekspresi yang kuat. Dari latihan tersebut, tubuh mulai dikenali bukan hanya sebagai alat gerak, tetapi sebagai sumber utama komunikasi visual yang menyampaikan emosi dan makna. Proses latihan ini kemudian berkembang menuju penghayatan yang lebih dalam terhadap fungsi tubuh dan kekuatan dasar yang membentuk karakter pantomim. Pengalaman ini menjadi landasan bagi tahap berikutnya yang menekankan pemahaman menyeluruh terhadap tubuh sebagai pusat ekspresi dalam pantomim. Memahami tubuh merupakan langkah awal dan paling mendasar dalam pembentukan kemampuan pantomim. Tubuh tidak hanya berfungsi sebagai alat ekspresi, tetapi juga sebagai media komunikasi utama yang menggantikan peran bahasa verbal.

Dalam latihan, aktor diajak mengenali setiap bagian tubuhnya, mulai dari kepala, pundak, tangan, hingga kaki, untuk memahami potensi gerak yang dimiliki. Kesadaran terhadap posisi, keseimbangan, dan irama pernapasan menjadi kunci agar tubuh dapat berfungsi secara efektif dalam menghidupkan karakter dan emosi di atas panggung.

Kekuatan utama pantomim terletak pada kemampuan aktor dalam mengontrol energi tubuh, fleksibilitas, dan koordinasi untuk menciptakan gerakan bermakna serta ilusi yang meyakinkan tanpa kata-kata. Tubuh berfungsi sebagai fondasi estetis yang menentukan kedalaman ekspresi, di mana latihan keseimbangan, kontrol otot, dan kesadaran napas menjadi kunci untuk menghasilkan komunikasi nonverbal yang jujur. Bagi pemula, proses ini merupakan langkah awal untuk mengenali hubungan antara gerak fisik dengan pesan emosional, sehingga pantomim tidak hanya menjadi seni pertunjukan tetapi juga sarana pengembangan potensi kreatif dan karakter. Secara keseluruhan, panduan ini menegaskan bahwa penguasaan teknik dasar dan kesadaran tubuh yang terlatih merupakan elemen vital dalam mewujudkan ekspresi artistik yang utuh dan relevan.

Daftar Pustaka

- Adijaya, N. (2021). Teaching Pantomime for Elementary Students. *ARDU: Journal of Arts and Education*, 1(2), 59–65. <https://doi.org/10.56724/ardu.v1i2.70>
- Clark, M. (2011). Indonesia's Jemek Supardi: From Pickpocket to Mime Artist. *Bijdragen Tot de Taal-, Land-En Volkenkunde/Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*, 167(2–3), 210–235.

- Irna Nuraeni, Asep Wasta, & B. D. (2024). Strategi Pengajaran Pantomim di SMP Negeri 1 Kawali untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Persiapan Kompetisi Pantomim AntarSiswa. *Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi*, 2(2), 184–195. <https://doi.org/10.62383/imajinasi.v2i2.677>
- Iswantara, N. (2019). Pantomim di Indonesia: Sebuah Metode Pendidikan. *Dance and Theatre Review*, 2(1).
- Putri, S. M., & B, F. (2024). Pertunjukan Pantomim "Diskriminasi Bagai Gelap" oleh Kelompok Gerkatin Cabang Makassar Analisis Representasi Sosial Teman Tuli. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni*, 3(1), 686–701.
- Sabri, I., Jazuli, M., Sumaryanto, T., & Abdillah, A. (2019). Jemek Supardi, Mime Artist Indonesia (A Study of Life History). *Humanus: Jurnal Ilmiah Ilmu-II\Ilmu Humaniora*, 18(1), 40–48.
- Sabri, I., Jazuli, M., Totok Sumaryanto, F., & Abdillah, A. (2020). Self-Concept Artists Jemek Supardi in Constructing Indonesian Pantomime Techniques. *Tesr: Engineering & Management*, 83(March-April), 10657–10770.
- Sahid, S. (2013). *Improving Studentsspeaking Skill by Using Retelling Story Through Pantomime at the Second Semester of English Study Program Tarbiyah Department Stain Palopo*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Soedarsono. (2002). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Gadjah Mada University Press.



TEKNIK *NEMBANG* JAWA: (METODE PRAKTIS BELAJAR TEMBANG UNTUK PEMULA)

Titik Samiarsih, M.Sn.²²

Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta

"Kemampuan membaca titilaras dan merasakan tinggi-rendahnya notasi adalah fondasi utama bagi seorang penembang agar dapat nembang Jawa dengan benar"

Seni *nembang* Jawa sering kali dianggap sebagai suatu hal yang rumit bagi pemula. Di balik keindahan alunannya, terdapat struktur matematis dan teknik fisik yang presisi. Bagi seorang pemula, tantangan utama bukanlah pada suara yang merdu, melainkan pada ketepatan (presisi) nada dan kepatuhan terhadap beberapa aturan konfensional yang telah disepakati bersama dalam keilmuan karawitan. *Nembang* jawa adalah aktivitas memainkan olah vokal dengan menggunakan metode tertentu dan dilantunkan sesuai dengan titilaras gamelan jawa. *Nembang* jawa juga merupakan sebuah

²² Titik Samiarsih, M.Sn., Magelang, 10 Maret 1983. Merupakan Dosen di Program Studi Seni Karawitan Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta, menyelesaikan studi S1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2020, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2022.

ketrampilan yang tidak dimiliki oleh setiap orang. Dalam *nembang* Jawa tentunya terdapat beberapa *paugeran* yang harus ditaati oleh *panembang*.

Untuk dapat membentuk dan membuat kompetensi keterampilan *nembang* Jawa tentunya diperlukan waktu yang tidak instan. Belajar tembang tidak sama dengan belajar ilmu yang bersifat kognitif dan hanya dapat dikuasai dalam waktu relative lebih singkat. Akan tetapi, belajar tembang memerlukan pembentukan dan penguasaan nada-nada titi laras (*sense of ngeng*, (meminjam istilah Djaduk Ferianto: 2004).

Dalam *nembang* Jawa tentunya tidak terlepas dari gamelan yang dapat digunakan sebagai dasar atau pegangan ketika akan melagukan tembang. Kunci utama dalam belajar *nembang* Jawa ini akan dikuasai oleh penembang, tentu saja dengan melakukan proses latihan yang konsiten baik dilakukan secara mandiri maupun dibantu oleh tenaga pembimbing yang sudah mahir di bidangnya.

Dalam *nembang* Jawa, terdapat beberapa elemen krusial yang akan menentukan kualitas dan keaslian lantunan seorang *penembang*. Beberapa elemen tersebut di antaranya Adalah sebagai berikut:

1. Ketepatan Nada Dalam menentukan Laras

Elemen paling mendasar yang wajib dimiliki oleh *penembang* ketika *nembang* Jawa adalah kemampuan menyesuaikan vokal dan titilaras dengan sistem nada karawitan. *Penembang* melagukan nada-nada tembang sesuai dengan laras yang akan dimainkan, yaitu laras slendro maupun laras pelog. Untuk memahami perbedaan rasa nada antara laras slendro (tangga nada lima nada berjarak hampir sama) dan Pelog (tangga nada tujuh nada dengan interval bervariasi) ini memerlukan latihan yang sangat intens.

2. Kemampuan membidik Titi Laras

Merupakan teknik penguasaan dan kemampuan dalam membaca notasi angka (notasi Kepatihan) agar vokal tidak meleset dari nada dasar yang ditentukan (tidak *blero* atau *fals*).

3. Kepatuhan pada *Paugeran* (Aturan Baku atau konvensional: Darsono, 2019: 14)

Beberapa aturan khusus untuk tembang Macapat, seorang penembang wajib mengikuti tiga aturan struktural (*paugeran*) agar identitas tembang tetap terjaga, di antaranya:

- a. Guru Gatra: merupakan ketepatan jumlah baris dalam satu bait.
- b. Guru Wilangan: merupakan ketepatan jumlah suku kata pada setiap baris.
- c. Guru Lagu: merupakan ketepatan jatuhnya vokal (A, I, U, E, O) di akhir setiap baris

4. Teknik Ornamen Vokal (Cengkok dan Wiledan)

Teknik inilah yang akan memberikan “ruh” ketika *nembang* Jawa agar tidak terdengar kaku, lebih estetik dan nyaman didengarkan.

a. Cengkok:

merupakan pola lekukan nada atau hiasan lagu yang sudah memiliki pakem tertentu.

b. Wiledan:

merupakan variasi atau improvisasi halus yang dilakukan penembang untuk memperindah cengkok tanpa merusak pakem dan nada dasar yang dilagukan.

5. Teknik Olah Sastra (Artikulasi)

Dalam *nembang*, kejelasan ucapan (*wijang*) sangat penting karena setiap lirik mengandung pesan filosofis atau nasihat, sehingga dapat diterima dengan jelas oleh para pendengar.

6. *Pamedhote* Sastra:

Yaitu merupakan teknik pemenggalan kata dan pengucapan huruf vokal maupun konsonan Jawa (seperti perbedaan *d* dan *dh*, atau *t* dan *th*) secara presisi agar makna teks tersampaikan dengan benar.

7. Penjiwaan (Watak dan Rasa)

Setiap tembang memiliki karakter emosional atau "watak" yang berbeda. Dalam hal ini *penembang* harus mampu menyesuaikan ekspresi suara dengan sifat tembang tersebut, misalnya watak sedih atau merana untuk tembang Maskumambang atau watak tegas atau semangat untuk tembang Sinom, watak *gecul* atau lucu dalam tembang Gambuh.

8. Teknik *niteni* (*ngrungokke*), *nirokke*, *nambahi* (Suroso: 2011, 46-72).

Teknik ini mengdopsi dari teori yang dicetuskan oleh Ki Hadjar Dewantara (Dalam *nembang* Jawa, teknik *ngrungokke* (mendengarkan) atau *niteni* (mencermati) lalu kemudian *nirokke* (menirukan) ini dimiliki oleh beberapa orang dengan kemampuan khusus. Teknik ini biasanya merupakan bawaan yang sudah ada sejak lahir. Namun Teknik tersebut juga dapat dipelajari secara teori dengan penjelasan dan praktik yang dibiasakan dan dilakukan berulang-ulang. Teknik tersebut biasanya mengandalkan kepekaan rasa dalam mendengarkan dan menembak nada gamelan, dalam Bahasa Jawa disebut sebagai (*ngeng*).

Selain mempelajari teknik yang telah dijabarkan di atas, *penembang* sebaiknya juga memperhatikan beberapa aturan yang berkaitan dengan etika dan sikap, di antaranya adalah:

1. Tata krama dalam sikap duduk

Ketika seorang *penembang* akan melakukan *nembang* Jawa dengan baik, maka tata krama dalam sikap duduk benar-benar harus diperhatikan. Ada dua macam sikap duduk yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Bagi wiraswara (penembang berjenis kelamin laki-laki)
 - Duduk bersila
 - Badan tegap
 - Pandangan lurus ke depan
 - Mulut terbuka (untuk menimbulkan kejelasan artikulasi)
 - Konsentrasi
 - Atur teknik pernafasan
- b. Bagi wiraswarawati (penembang berjenis kelamin perempuan)
 - Duduk bersimpuh
 - Badan tegap
 - Pandangan lurus ke depan
 - Mulut terbuka (untuk menimbulkan kejelasan artikulasi)
 - Konsentrasi
 - Atur teknik pernafasan

2. Unggah-ungguh dalam berbusana

Ketika seorang *penembang* melagukan tembang Jawa, sebaiknya didukung oleh penggunaan busana Jawa agar lebih estetik dan sesuai dengan kaidahnya. Namun ketika melagukan tembang Jawa di lingkungan pembelajaran, sebaiknya menggunakan busana yang nyaman sehingga tidak menghambat teknik *nembang*.

3. Penyesuaian terhadap instrumen gamelan yang digunakan

Dalam *nembang* Jawa biasanya menggunakan instrument sebagai pendukung pembelajaran atau praktiknya. Instrument gamelan yang digunakan biasanya adalah gender. Instrument ini dipilih karena memiliki bilah nada yang banyak dan berfariasi, yaitu dari nada yang paling rendah, nada sedang dan nada tinggi.

Urutan nada dalam instrument gender adalah sebagai berikut:

- a. Gender Laras Slendro (#@!65321ytewqytewqy)
- b. Gender Laras Pelog Nem (#@!65321ytewqytewqy)
- c. Gender Laras Pelog Barang
(#@765327ytew7ytew7y)

Daftar Pustaka

- Darsono dkk, 1995. "Perkembangan Musikal Sekar Macapat di Surakarta". Laporan Penelitian. Surakarta: STSI.
- Ferianto, Djaduk, dalam Jurnal Peningkatan Keterampilan Melagukan Tembang Macapat dengan Media Kaset Audio dan Gamelan. Juni 2004. *Cakrawala. Pendidikan*. Th. XXiii, No. 2.
- Suroso. 2011. Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Belajar dan Pembelajaran. Salatiga: *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol.1 No.1. Mei 2011: 46-72.

BAB III
INOVASI PEMBELAJARAN SEJARAH:
MENGHADIRKAN MASA LALU
UNTUK MEMBANGUN KARAKTER
DAN IDENTITAS BANGSA



TRANSFORMASI PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA: STRATEGI INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Dr. Darnawati, S.Pd., M.Pd.²³

Universitas Halu Oleo

“Transformasi pembelajaran sejarah melalui strategi inovatif meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman bermakna siswa SMA secara berkelanjutan”

Peran Guru dalam Transformasi Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran historis, identitas kebangsaan, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sejarah tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan tentang masa lalu, tetapi juga sebagai

²³ Penulis lahir di Bone Sulawesi Selatan, 7 Nopember 1970, Dosen di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Halu Oleo (UHO). Menyelesaikan Studi S1 di Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UHO tahun 1995, Menyelesaikan S2 di Prodi Pendidikan IPS Pascasarjana UHO tahun 2009, dan Menyelesaikan S3 di Prodi Teknologi Pendidikan UNJ tahun 2012

wahana refleksi untuk memahami dinamika sosial, nilai, dan perubahan dalam kehidupan masyarakat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah masih kerap dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan dan kurang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar.

Pembelajaran yang menekankan penyampaian materi satu arah cenderung membatasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Padahal, motivasi belajar merupakan faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman konseptual dan reflektif seperti sejarah. Oleh karena itu, diperlukan transformasi pembelajaran sejarah yang mengarah pada penerapan strategi inovatif dan berpusat pada siswa. Transformasi ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan relevan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penyajian sejarah dalam bentuk narasi yang kontekstual dan humanistik membantu siswa memahami peristiwa sejarah sebagai pengalaman manusia, bukan sekadar rangkaian fakta. Melalui narasi, siswa dapat mengembangkan empati historis dan memahami dinamika sosial pada masa lalu, yang pada akhirnya meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan belajar.

Landasan Konseptual Pembelajaran Sejarah dan Motivasi Belajar

Pembelajaran sejarah idealnya menekankan pengembangan kemampuan berpikir historis, seperti memahami hubungan sebab-akibat, menafsirkan sumber sejarah, serta melihat peristiwa dari berbagai perspektif. Seixas dan Morton (2019) menegaskan bahwa kemampuan berpikir historis memungkinkan siswa menilai keabsahan sumber, memahami konteks peristiwa, serta mengembangkan

kesadaran bahwa sejarah bersifat interpretatif. Ketika pembelajaran difokuskan pada proses berpikir tersebut, siswa tidak lagi memandang sejarah sebagai mata pelajaran hafalan, melainkan sebagai sarana refleksi terhadap dinamika kehidupan sosial.

Motivasi belajar dipahami sebagai dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi keterlibatan, ketekunan, dan kesungguhan siswa dalam belajar. Ryan dan Deci (2020) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan berkembang apabila pembelajaran memberikan rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Dalam pembelajaran sejarah, ketiga aspek tersebut dapat diwujudkan melalui aktivitas analisis dokumen, diskusi interpretatif, dan refleksi kritis atas peristiwa masa lalu yang relevan dengan kondisi kekinian. Dalam konteks pembelajaran sejarah, motivasi belajar akan tumbuh apabila siswa merasa pembelajaran relevan dengan kehidupan mereka dan memberi ruang untuk berpikir serta berekspresi..

Strategi Inovatif dalam Transformasi Pembelajaran Sejarah

Transformasi pembelajaran sejarah di tingkat SMA memerlukan pendekatan pedagogis yang menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran inovatif menjadi sarana penting untuk menjembatani tujuan kurikuler sejarah dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam, khususnya dalam membangun pemahaman konseptual dan kesadaran historis (OECD, 2021).

Penerapan diskusi kritis berbasis sumber. Melalui diskusi yang terstruktur, siswa didorong untuk menganalisis peristiwa sejarah, membandingkan berbagai interpretasi, serta menyusun argumen berdasarkan bukti historis yang sah. Pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan

berpikir kritis dan reflektif, sekaligus melatih siswa untuk memahami sejarah sebagai hasil interpretasi yang kontekstual dan terbuka terhadap perbedaan perspektif (Wineburg, 2018). Selain diskusi kritis, pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi inovatif yang efektif dalam mentransformasikan pembelajaran sejarah. Melalui proyek sejarah, siswa terlibat dalam proses inkuiri yang mencakup perumusan masalah, pengumpulan dan analisis data, serta penyajian temuan secara kolaboratif. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan pemahaman konseptual siswa karena menempatkan pengetahuan dalam situasi nyata dan bermakna (Bell, 2019). Strategi pembelajaran kontekstual juga berperan penting dalam meningkatkan relevansi pembelajaran sejarah. Mengaitkan materi sejarah dengan isu-isu kontemporer dan pengalaman kehidupan siswa, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Pembelajaran yang relevan secara kontekstual terbukti berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan emosional siswa (Schunk et al., 2014).

Pemanfaatan media pembelajaran turut memperkuat efektivitas strategi inovatif dalam pembelajaran sejarah. Media visual, sumber digital, dan narasi berbasis multimedia memungkinkan penyajian peristiwa sejarah secara lebih konkret dan menarik. Penggunaan media yang tepat membantu mengurangi beban kognitif serta meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks, terutama ketika dikombinasikan dengan aktivitas analitis dan reflektif (Mayer, 2020).

Variasi media juga memungkinkan guru mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif. Strategi-strategi tersebut tidak hanya meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi sejarah, tetapi juga memperkuat motivasi belajar serta

keterampilan berpikir kritis yang esensial bagi pembelajaran sepanjang hayat. Penerapan strategi inovatif dalam transformasi pembelajaran sejarah:



Implikasi Pedagogis dan Tantangan

Penerapan strategi pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran sejarah membawa implikasi pedagogis yang signifikan bagi peran guru dan pengalaman belajar siswa. Guru tidak lagi diposisikan sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar bermakna, mengelola diskusi akademik, serta memberikan umpan balik yang mendorong refleksi dan pemahaman mendalam (Darling-Hammond et al., 2020). Implementasi pembelajaran sejarah yang inovatif juga menghadapi berbagai tantangan. Keterbatasan waktu pembelajaran sering kali menjadi kendala utama dalam menerapkan strategi yang menuntut eksplorasi dan refleksi mendalam. Kesiapan guru dalam mengadopsi pendekatan inovatif masih beragam, baik dari segi penguasaan metodologi maupun kepercayaan diri dalam mengelola pembelajaran yang bersifat terbuka dan dialogis (OECD, 2021).

Faktor lain adalah ketersediaan sarana pendukung, termasuk akses terhadap sumber belajar yang beragam dan lingkungan sekolah yang kondusif bagi pembelajaran aktif.

Transformasi pembelajaran sejarah memerlukan dukungan sistemik dari sekolah. Sekolah perlu menyediakan program pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru, pelatihan pedagogi inovatif dan forum refleksi praktik pembelajaran. Dukungan yang terintegrasi tersebut menjadi prasyarat penting bagi terwujudnya pembelajaran sejarah yang relevan, bermakna, dan berkelanjutan di SMA.

Daftar Pustaka

- Bell, S. (2019). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 92(2), 39–43.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2019). Interest development and its relation to motivation in education. *Educational Psychologist*, 54(2), 73–89.
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan sejarah untuk kehidupan abad ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 1–12.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- OECD. (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD Publishing.
- OECD. (2021). *Teachers at the heart of system change*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/0b2d0d1a-en>

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (4th ed.). Pearson.
- Seixas, P., & Morton, T. (2019). *The big six historical thinking concepts*. Nelson Education.
- Wineburg, S. (2018). *Why learn history (when it's already on your phone)*. University of Chicago Press.



MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS MITIGASI BENCANA: ANALISIS DESAIN ARSITEKTUR “RUMOH ACEH”

Dr. Cut Intan Hayati, S.Pd.I, MA.²⁴

Universitas Islam Negeri Sultanah Nahrasiyah

*“Eksplorasi struktur Rumoh Aceh terhadap resiko seistemik dapat
ditransformasikan menjadi media pembelajaran SKI
berbasis mitigasi bencana bagi siswa”*

Aceh yang dikenal dengan julukan Serambi Mekkah memiliki posisi istimewa dalam sejarah Islam di Nusantara, disinyalir sebagai wilayah pertama masuknya Islam ke Nusantara menjadikannya istimewa. Dengan letak geografis di *Great Sumatran Fault dan Subduction Zone* menjadikan aceh rawan bencana. Gempa bumi dan Tsunami tahun 2004, serta banjir bandang tahun 2025 memberikan pelajaran berharga bahwa memori kolektif terhadap bencana harus diinternalisasi melalui jalur pendidikan. Dalam konteks Madrasah,

²⁴ Penulis lahir di Kota Lhokseumawe 10 Maret 1980, merupakan Dosen di Program Studi PAI pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sultanah Nahrasiyah Lhokseumawe. Menyelesaikan Program Doktor di UIN Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2024.

pembelajaran SKI memegang peranan penting salah satunya membentuk jati diri siswa. Namun sayangnya kurikulum SKI cenderung memoratif dan terputus dari realitas lingkungan siswa. Ada *missing link* antara kejayaan masa lalu dengan cara masyarakat dahulu bertahan hidup dari ancaman bencana. Padahal peradaban Islam Aceh telah melahirkan teknologi arsitektur vernakular yang sangat maju dalam konteks mitigasi. Hal ini jarang diketahui oleh siswa, siswa tidak diajarkan mitigasi bencana dalam kurikulum sekolah yang berakibat mereka gagap dalam menghadapi bencana dalam wujud apapun.

Rekontekstualisasi media pembelajaran SKI diperlukan dengan menjadikan desain arsitektur *Rumoh Aceh* sebagai objek studi. Pembelajaran SKI tidak hanya menjadi ajang transfer pengetahuan sejarah saja, melainkan menjadi sarana penanaman nilai karakter resiliensi dan literasi kebencanaan bagi generasi muda Aceh.

Landasan filosofis: Islam, Sejarah dan Mitigasi

Dalam Islam, bencana alam dipahami sebagai *sunnatullah*, namun sejarah Islam mengajarkan pentingnya *ikhtiar* (mitigasi) sebagaimana prinsip dari *Maqasid Syariah* khususnya *Hifdzun nafs* (perlindungan jiwa), menuntut umat Islam untuk membangun peradaban yang aman sebagaimana prinsip yang tertuang dalam al Qur'an dan Hadis.

Arsitektur dalam hal ini merupakan teks yang tidak tertulis. Namun dalam konteks pembelajaran SKI yang mengkaji peradaban, arsitektur berupa mesjid, bangunan dan rumah bukan sekedar seni dekoratif, melainkan bukti bagaimana nilai-nilai Islam diterjemahkan dalam bentuk bangunan yang adaptif terhadap lingkungan.

Sejarah Islam bukan hanya tentang siapa yang memerintah, melainkan bagaimana masyarakat tersebut membangun kedaulatan atas rasa aman mereka melalui kearifan lokal.

“Rumoh Aceh”: Masterpiece Teknologi Tahan Gempa

Rumoh Aceh merupakan representasi hunian Islam yang mengedepankan 3 harmoni (tuhan, manusia dan alam). Terdapat tiga fitur teknis utama yang menjadi bukti kecerdasan mitigasi masa lalu yakni:

1. Struktur panggung: desain ketinggian tiang mencapai 2,5-3 meter, secara otomatis *Rumoh Aceh* memitigasi resiko banjir dalam skala tertentu. Ruang kolong *Rumoh Aceh* berfungsi sebagai area resapan, perlindungan dari hewan buas dan meminimalisir hambatan aliran air.
2. Sambungan tanpa paku (pasak kayu): Penggunaan pasak kayu dan ikatan ijuk memungkinkan bangunan bersifat fleksibel dan elastis. Saat gempa terjadi, struktur kayu bergoyang mengikuti arah getaran tanpa mengalami keretakan masif, berbeda dengan bangunan beton yang umumnya kaku. Dalam konteks Islam hal tersebut juga mengajarkan akan arti keseimbangan (*Tawazun*) dalam hidup.
3. Tiang penyangga: Jumlah tiang yang banyak berkisar 16, 24 hingga 44 tiang mendistribusikan beban secara merata ke tanah. Jika salah satu tiang mengalami pergeseran maka tiang lainnya tetap menopang beban bangunan.

Gambar 1. *Rumoh Aceh*



Integrasi dalam Pembelajaran SKI

Mengintegrasikan mitigasi bencana dalam pembelajaran SKI berbasis kearifan lokal tentunya tidak mudah, dalam hal ini guru SKI harus memiliki kemampuan dalam menawarkan model pembelajaran, salah satu tawaran yang dapat diberikan adalah model *“Inkuiri Historiografi Visual”* yang meliputi langkah-langkah berikut:

1. Identifikasi artefak: Guru dapat menyajikan foto *“Rumoh Aceh”* atau bahkan maket saat membahas materi Kerajaan Islam di Aceh atau materi yang memungkinkan untuk diintegrasikan kearifan lokal dalam memitigasi bencana.
2. Bedah Desain: Siswa diajak berdiskusi tentang alasan mengapa nenek moyang mereka tidak menggunakan semen dalam pembuatan *Rumoh Aceh*, melainkan menggunakan kayu sebagai materialnya dan memilih model rumah panggung. Di sini, nilai sejarah bertemu dengan sains mitigasi.
3. Refleksi Teologis: Guru dapat mengaitkan desain *“Rumoh Aceh”* tersebut dengan ayat-ayat al-Qur’an tentang menjaga diri dan bumi, seperti kegemaran dari masyarakat Aceh untuk menanam pohon di sekitar halaman rumah. Serta arah hadap *Rumoh Aceh* yang

memanjang dari timur ke barat agar memudahkan menentukan arah kiblat.

4. Proyek kreatif: Siswa ditugasi untuk membuat laporan atau infografis mengenai “tips mitigasi dari masa lalu” berdasarkan arsitektur “*Rumoh Aceh*” yang dipelajari.

Penutup

Integrasi mitigasi bencana dalam pembelajaran SKI merupakan langkah strategi untuk menciptakan pendidikan yang kontekstual dan fungsional. Arsitektur “*Rumoh Aceh*” membuktikan bahwa peradaban Islam Aceh masa lalu adalah peradaban yang cerdas secara ekologis dan tangguh secara struktural. Dengan menjadikan artefak ini sebagai media pembelajaran, tidak hanya merawat memori sejarah, melainkan juga membekali siswa dengan kearifan masa lalu untuk menghadapi tantangan masa depan.

Daftar Pustaka

- Ammara, S. (2020). *Local Wisdom in Aceh Architecture: A Study of Disaster Mitigation*. Journal of Islamic Architecture, 6(1).
- Dallal, A. (2010). *Islam, Science, and the Challenge of History*. Yale University Press.
- Hadi, A. (2004). *Islam and State in Sumatra: A Study of the 17th Century Aceh*. Brill.
- Ibrahim, M., et al. (2018). *Mitigasi Bencana Berbasis Kearifan Lokal di Aceh*. Banda Aceh: Ar-Raniry Press.
- Kementerian Agama RI. (2019). *Keputusan Menteri Agama (KMA) No. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*.

- Reid, A. (2012). *Anthony Reid and the Study of the Southeast Asian Past*. Institute of Southeast Asian Studies.
- Veltman, T. J. (1904). *Nota over de geschiedenis van het landschap Pidie*. (Sebagai sumber sejarah primer arsitektur Aceh masa kolonial).



DARI HAFALAN KE PEMAKNAAN: PEMBELAJARAN SEJARAH BERDIFERENSIASI UNTUK MENGAKOMODASI KERAGAMAN PESERTA DIDIK

Dr. Ismaul Fitroh, S.Pd., M.Pd.²⁵

Universitas Negeri Gorontalo

“Pembelajaran sejarah berdiferensiasi menggeser hafalan menuju pemaknaan mendalam dengan menyesuaikan strategi, kebutuhan, minat, dan kemampuan beragam peserta didik”

Pembelajaran sejarah dalam praktik pendidikan masih sering dipersepsikan sebagai kegiatan menyampaikan berbagai fakta masa lalu yang menuntut peserta didik untuk menghafal, seperti tokoh-tokoh sejarah, kronologi peristiwa,

²⁵ Penulis lahir di Lumajang, 25 Maret 1991, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Gorontalo, menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Malang tahun 2013, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret tahun 2015, dan menyelesaikan studi S3 di Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2025.

dan waktu terjadinya peristiwa, sehingga proses pembelajaran lebih menekankan penguasaan informasi semata tanpa mendorong peserta didik untuk menggali makna serta relevansi sejarah bagi kehidupan mereka. (Muis et al., 2023; Rustamana, 2019). Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada hafalan tersebut tidak hanya mempersempit kesempatan peserta didik untuk berpikir secara mendalam, tetapi juga cenderung menurunkan minat serta partisipasi mereka dalam pembelajaran sejarah. Dampaknya, mata pelajaran sejarah kerap dipandang sebagai pelajaran yang membosankan, rumit, dan tidak memiliki makna yang signifikan bagi peserta didik.

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan yang mendesak untuk mengubah paradigma pembelajaran sejarah, dari pendekatan yang bersifat seragam dan berfokus pada hafalan menuju pembelajaran yang menekankan pemahaman serta kebermaknaan proses belajar. Salah satu pendekatan yang dinilai tepat untuk menjawab tantangan tersebut adalah pembelajaran sejarah berdiferensiasi, yakni pendekatan yang secara sadar memperhatikan dan mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik, baik dari aspek kesiapan belajar, minat, maupun profil belajar. Dalam pembelajaran sejarah, keberagaman ini menjadi hal yang krusial karena setiap peserta didik memiliki latar belakang pengetahuan, kemampuan analisis, serta pengalaman sosial yang berbeda dalam menafsirkan dan memahami peristiwa sejarah.

Pembelajaran sejarah berdiferensiasi membuka kesempatan bagi guru untuk merancang proses pembelajaran yang lebih luwes dan adaptif sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Almujab, 2023). Pada pembelajaran berdiferensiasi, terdapat tiga aspek yang perlu dipertimbangkan oleh guru agar peserta didiknya dapat memahami materi pelajaran dengan baik yaitu dari konten, proses, dan produk (Sari et al., 2024; Setyawan et al., 2023).

Dalam diferensiasi konten, guru dapat menyajikan materi sejarah dalam berbagai bentuk dan tingkat kompleksitas, sehingga peserta didik tidak dipaksa untuk memahami materi dengan cara yang sama (Sarnoto, 2024). Peserta didik yang memiliki kemampuan analitis tinggi dapat difasilitasi untuk menelaah sumber-sumber sejarah primer dan melakukan penafsiran secara kritis, sedangkan peserta didik dengan kemampuan dasar dapat didukung melalui penyajian materi yang disederhanakan, pemanfaatan media visual, atau penjelasan kontekstual yang lebih sesuai dengan pengalaman mereka. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang setara dan bermakna.

Selain diferensiasi konten, diferensiasi proses juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran sejarah berdiferensiasi. Diferensiasi proses memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif sesuai dengan gaya dan preferensi belajar mereka (Salsalova & Djono, 2025). Dalam konteks pembelajaran sejarah, aktivitas tersebut dapat diwujudkan melalui diskusi kelompok, simulasi peristiwa sejarah, kajian dokumen, studi kasus sejarah lokal, maupun pembelajaran berbasis proyek. Melalui keberagaman proses pembelajaran ini, peserta didik tidak sekadar menerima informasi, melainkan terlibat secara aktif dalam proses berpikir historis yang menuntut kemampuan analisis, penalaran, dan refleksi.

Diferensiasi produk menjadi aspek lanjutan yang memperkuat pemaknaan dalam pembelajaran sejarah. Dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui berbagai bentuk produk pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan hasil belajar sesuai dengan minat dan potensi mereka (Putri & Purwosaputro,

2024). Produk pembelajaran dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti esai reflektif, presentasi multimedia, poster bertema sejarah, video dokumenter sederhana, maupun karya kreatif lainnya yang mencerminkan pemahaman sejarah peserta didik. Kebebasan dalam memilih bentuk produk tersebut mendorong peserta didik untuk tidak hanya mengulang informasi, tetapi juga mengolah, menafsirkan, dan memaknai pengetahuan sejarah secara lebih mendalam.

Melalui penerapan pembelajaran sejarah berdiferensiasi, proses pembelajaran tidak lagi diarahkan pada pencapaian jawaban yang sama bagi semua peserta didik, melainkan menekankan keberagaman proses berpikir dan pemaknaan. Peserta didik didorong untuk memahami peristiwa sejarah secara kontekstual, menelusuri hubungan sebab dan akibat, serta menelaah peristiwa sejarah dari beragam sudut pandang. Proses tersebut secara langsung mendukung pengembangan kemampuan berpikir historis, yakni kemampuan untuk memandang sejarah sebagai proses yang kompleks, dinamis, dan terbuka terhadap berbagai penafsiran. Selain itu, pembelajaran sejarah berdiferensiasi juga berdampak positif terhadap tingkat keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Ketika perbedaan kemampuan dan minat peserta didik dihargai, mereka cenderung menunjukkan sikap belajar yang lebih positif, aktif, dan bertanggung jawab. Lingkungan belajar yang inklusif dan fleksibel turut menciptakan suasana kelas yang dialogis, di mana peserta didik merasa nyaman untuk menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta merefleksikan makna peristiwa sejarah secara kritis.

Dari perspektif guru, penerapan pembelajaran sejarah berdiferensiasi menuntut perubahan peran yang signifikan, dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran yang reflektif dan adaptif (Samhudi et al., 2025; Silitonga, 2025). Guru perlu melakukan pemetaan awal terhadap karakteristik peserta didik sebagai landasan dalam

merancang strategi pembelajaran yang sesuai. Walaupun penerapan pembelajaran berdiferensiasi menuntut persiapan yang lebih matang serta perencanaan yang teliti, pendekatan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan mutu pembelajaran sejarah secara menyeluruh. Namun, pelaksanaannya tidak lepas dari berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu belajar, jumlah peserta didik yang relatif besar, serta beban kurikulum yang cukup padat. Oleh sebab itu, dukungan dari berbagai pihak sangat diperlukan, baik melalui peningkatan kompetensi guru, penyediaan sumber belajar yang memadai, maupun kebijakan pendidikan yang memberikan ruang fleksibilitas dalam pembelajaran.

Secara umum, pembelajaran sejarah berdiferensiasi dapat dipandang sebagai pendekatan yang efektif untuk mentransformasi pembelajaran sejarah dari sekadar kegiatan menghafal menuju proses pemaknaan yang mendalam. Dengan mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik, pembelajaran sejarah tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman konseptual, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, empati sosial, serta kesadaran historis. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah berdiferensiasi perlu terus dikembangkan dan diimplementasikan secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan sejarah. Tujuannya adalah agar pembelajaran sejarah mampu merespons kebutuhan serta tantangan pendidikan abad ke-21. Melalui penerapan yang konsisten dan reflektif, pembelajaran sejarah berdiferensiasi berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, partisipatif, dan bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya memahami peristiwa sejarah sebagai kumpulan fakta, tetapi juga mampu menafsirkan nilai, makna, dan relevansinya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Daftar Pustaka

- Almujab, S. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi: Pendekatan Efektif Dalam Menjawab Kebutuhan Diversitas Siswa. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 148–165.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*, 05(04), 13484–13497.
- Putri, S. A. A., & Purwosaputro, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMAN 8 Semarang. *Center of Education Journal (CEJou)*, 5(1).
- Rustamana, A. (2019). Model Pembelajaran Sejarah Dengan Pendekatan Induktif Berbasis Masalah untuk Mengembangkan Aspek Berpikir Kesejarahan (Di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Serang Propinsi Banten). *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 5(1), 1–11.
- Salsalova, A., & Djono. (2025). Tinjauan Pustaka: Penerapan Pembelajaran Diferensiasi dalam Pelajaran Sejarah Untuk Mengakomodasi Keberagaman Minat Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 14(1), 1–23.
- Samhudi, Walidin, W., & Siregar, Z. A. B. (2025). Rekonseptualisasi Peran Guru dalam Inovasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Era Kurikulum Merdeka. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 233–248. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v8i2.3726>
- Sari, S. P., Asrofah, Handayani, S., & Umay, N. M. (2024). Penerapan Strategi Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran Teks Biografi. *PEMBAHSI: Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(2).

- Sarnoto, A. Z. (2024). Model Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(03), 15928–15939.
- Setyawan, A. D., Suprijono, A., & Purwantini, D. (2023). Profil Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMAN 2 Mojokerto. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 83–94.
- Silitonga, V. N. P. (2025). Transformasi Peran Guru Sebagai Fasiliator Pembelajaran Di Era Digital. *Cemara Journal*, III(III), 1–6.



EFEKTIVITAS MODEL VIRTUAL FIELD TRIPS DAN REAL FIELD TRIPS DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Dr. Moh. Imron Rosidi, S.Pd., M.Pd.²⁶

Universitas Negeri Gorontalo

*“Model virtual field trips dan real field trips efektif
meningkatkan aktivitas dan pengalaman belajar peserta
didik dalam pembelajaran sejarah”*

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk nilai karakter, identitas nasional, dan kesadaran sejarah peserta didik. Akan tetapi, pembelajaran sejarah kerap dianggap kurang menarik karena dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang tidak inovatif dan hafalan materi sejarah. Situasi ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar serta minimnya pemahaman terhadap peristiwa sejarah. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi

²⁶ Penulis lahir di Banyuwangi, 21 Mei 1987, merupakan Dosen Tetap di Prodi S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Gorontalo, menyelesaikan studi S1 di Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Jember tahun 2013, menyelesaikan S2 di Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret tahun 2015, dan menyelesaikan studi S3 di Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2024.

model pembelajaran yang mampu menghadirkan pembelajaran sejarah yang bermakna dan kontekstual (Chaerani & Fanani, 2024).

Model pembelajaran yang dianggap efektif yaitu field trips atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas dengan mengunjungi secara langsung situs, museum, dan peninggalan sejarah. Real field trips membuat peserta didik mendapatkan pengalaman nyata melalui interaksi langsung dengan objek bersejarah. Namun, pelaksanaannya sering mengalami berbagai kendala seperti jarak, waktu, faktor keamanan, dan keterbatasan biaya (Aldani & Tanjung, 2025).

Model virtual field trips memanfaatkan teknologi digital seperti, virtual tour 360 derajat, video interaktif, augmented reality, dan platform daring lainnya untuk menyimulasikan kunjungan ke situs sejarah tanpa harus hadir secara langsung. Virtual field trips dianggap dapat mengatasi berbagai keterbatasan dalam real field trips, tetapi masih disangsikan sejauh mana efektivitasnya dibandingkan pengalaman langsung peserta didik (Youhanita & Anjani, 2025).

Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran sejarah mengutamakan hubungan antara materi sejarah dengan kehidupan nyata di lingkungan peserta didik. Peran peserta didik dalam pendekatan kontekstual tidak hanya memahami fakta sejarah, akan tetapi juga mampu menafsirkan makna dan nilai yang terkandung di dalam suatu peristiwa sejarah. Model virtual field trips maupun real field trips merupakan wujud nyata pembelajaran kontekstual karena menampilkan lingkungan belajar yang relevan dengan materi pembelajaran sejarah (Desita et al., 2023; Rosidi et al., 2023).

Real Field Trips dan Virtual Field Trips dalam Pembelajaran Sejarah

Real field trips merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengunjungi lokasi objek atau situs bersejarah secara langsung. Model ini menyajikan pengalaman belajar langsung yang melibatkan seluruh panca indera peserta didik. Interaksi langsung dengan artefak, obyek dan situs sejarah mampu meningkatkan pemahaman materi, empati sejarah, dan sikap menghargai terhadap warisan budaya. Disamping itu, real field trips juga mendorong pembelajaran sejarah berbasis pengalaman langsung (Aswan et al., 2023).

Virtual field trips adalah model kunjungan lapangan berbasis teknologi digital. Model ini memfasilitasi peserta didik dalam menjelajahi situs bersejarah melalui media virtual seperti video 3 dimensi, virtual reality, atau karya wisata interaktif secara daring melalui website. Virtual field trips sangat fleksibel, bisa diakses kapan saja, dimana saja, dan tentu hemat biaya. Virtual field trips dalam pembelajaran sejarah berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Melinda et al., 2017).

Keefektifan Real Field Trips dan Virtual Field Trips dalam Pembelajaran Sejarah

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa real field trips berpengaruh besar terhadap peningkatan pemahaman materi pembelajaran sejarah. Kegiatan pengalaman langsung di lapangan membantu peserta didik menciptakan ikatan emosional dengan peristiwa sejarah, menumbuhkan sikap empati dan kesadaran sejarah peserta didik. Real field trips juga dapat meningkatkan kemampuan kerja sama, keterampilan sosial, dan observasi terhadap objek sejarah (Mauludin et al., 2025). Sedangkan, efektivitas kegiatan real field trips selalu dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti

perencanaan yang kurang efektif, kurangnya fasilitas, dan waktu pelaksanaan yang sedikit. Jika tidak ditangani dengan baik, kegiatan ini berpotensi menjadi sekadar wisata edukatif dan tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai (Sumarwati et al., 2021).

Virtual field trips telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Melalui penggunaan media visual dan interaktif mampu menampilkan pengalaman belajar yang menarik dan bervariasi. Virtual field trips juga membantu peserta didik dalam menelusuri situs sejarah yang jauh dan susah dijangkau, bahkan bisa antar negara (Obadiora, 2016; Seifan et al., 2019).

Virtual field trips juga membantu dalam pemahaman konsep melalui visualisasi yang lengkap. Tetapi, kelemahan virtual field trips terletak pada kurangnya pengalaman sensorik dan emosional dalam penerapannya. Interaksi peserta didik dengan objek sejarah dilakukan secara tidak langsung menyebabkan pengalaman nyata peserta didik relatif sedikit (Sriarunrasmee et al., 2015; Cheng, 2021).

Real field trips memiliki kelebihan pada aspek pengalaman belajar dan pembentukan sikap peserta didik, sedangkan virtual field trips lebih unggul pada aspek aksesibilitas dan efisiensi biaya. Oleh sebab itu, integrasi virtual field trips dan real field trips menjadi model yang menarik. Virtual field trips sebagai pengantar sebelum pelaksanaan field trip berfungsi untuk memberikan gambaran awal, sedangkan real field trips berfungsi untuk meningkatkan pengalaman langsung peserta didik. Sementara, VFT dapat digunakan sebagai tindak lanjut, refleksi dan pendalaman materi sejarah setelah pelaksanaan field trip (Purnawan, 2025).

Model virtual field trips dan real field trips dalam penerapannya menuntut peran aktif guru terkait dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran sejarah.

Guru perlu menyusun aktivitas belajar yang sistematis, menyiapkan lembar kerja, serta menghubungkan pengalaman field trips dengan tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya juga perlu ada dukungan dari pihak sekolah dan ketersediaan perangkat teknologi yang menjadi faktor penentu dalam keberhasilan penerapan model tersebut (Firnanda et al., 2024).

Model virtual field trips dan real field trips jika diterapkan dalam pembelajaran sejarah dapat memberikan pengalaman nyata dan mendalam bagi peserta didik serta memberikan kemudahan dan akses penuh terhadap sumber pembelajaran sejarah. Integrasi kedua model tersebut menjadikan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pengalaman belajar sejarah peserta didik di era digital.

Daftar Pustaka

- Aldani, T. S., & Tanjung, A. (2025). Analisis Peran Field Trip dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pembelajaran di Bidang Sejarah Islam. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 599–608.
- Aswan, A., Harsiati, T., & Widyartono, D. (2023). Metode Field Trip Berbasis Virtual Reality pada Pembelajaran Menulis Puisi Sebuah Desain Pembelajaran Digital di Era Kurikulum Merdeka: *Journal of Smart System (JSS)*, 3(1), 10–24.
- Chaerani, A. F., & Fanani, A. (2024). Efektivitas Metode Virtual Field Trip Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. *VRJ (Variable Research Journal)*, 01(02), 670–676. <https://variablejournal.my.id/index.php/VRJ/article/view/93>

- Cheng, K. (2021). Teachers' perceptions of exploiting immersive virtual field trips for learning in primary education. *Journal of Research on Technology in Education*, 0(0), 1–18.
- Desita, A., Hayani, F., & Hizbullah. (2023). Metode Field Trip dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Materi Sejarah Kesultanan Palembang Darussalam. *Factum: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 12(2), 191–200.
- Firnanda, M., Susanto, H., Abbas, E. W., & Sriwati, S. (2024). Virtual Field Trip to the Youth Pledge Museum in History Learning at SMA Negeri 7 Banjarmasin. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 757–764.
- Mauludin, R. A., Kusmayadi, Y., & Ratih, D. (2025). Utilization of Museum Cipari Through Field trip s for History Learning at SMAN 2 Kuningan. *JAMASAN: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1(3), 269–290.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *JINOTEP*, 3(2), 158–164.
- Obadiora, A. J. (2016). Comparative Effectiveness of Virtual Field Trip and Real Field Trip on Students' Academic Performance in Social Studies in Osun State Secondary Schools. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 7(1), 467–474.
- Purnawan, W. (2025). A Systematic Literature Review on the Effectiveness of Digital Virtual Tour Media in Enhancing Students' Critical Thinking Skills. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 8(4), 398–412.

- Rosidi, M. I., Disman, D., Komalasari, K., & Wiyanarti, E. (2023). Innovative History Learning through Virtual Field Trips Model. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 461–474.
- Seifan, M., Dada, D., & Berenjiana, A. (2019). The Effect of Virtual Field Trip as An Introductory Tool for An Engineering Real Field Trip. *Education for Chemical Engineers*, 27, 6–11.
- Sriarunrasmee, J., Suwannatthachote, P., & Dachakupt, P. (2015). Virtual Field Trips with Inquiry learning and Critical Thinking Process: A Learning Model to Enhance Students' Science Learning Outcomes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 1721–1726.
- Sumarwati, S., Suryanto, E., Slamet, S., & Wati, M. A. (2021). Field Trip and Its Effect on Traditional Ecological Knowledge Literacy During the COVID-19 Pandemic in Rural Primary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 688–696.
- Youhanita, E., & Anjani, A. R. (2025). Virtual Field Trip Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multikultural Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Edu Research*, 6(2), 1143–1150.



TRANSFORMASI MUSEOLOGI DI ERA TEKNOLOGI INFORMASI DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ILMU SEJARAH

Arum Puspitasari, M.A.²⁷

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

“Transformasi museologi berbasis teknologi informasi memengaruhi metode, media dan efektivitas pembelajaran ilmu sejarah di lingkungan pendidikan tinggi”

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan praktik museologi. Museum yang sebelumnya hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi kini berkembang menjadi ruang pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi digital untuk memperluas akses dan keterlibatan.

²⁷ Penulis lahir di Yogyakarta 18 September 1986, merupakan dosen di Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, menyelesaikan studi S1 di Jurusan Arkeologi FIB UGM tahun 2010, menyelesaikan S2 di Jurusan Arkeologi FIB UGM tahun 2014.

Transformasi ini memiliki implikasi signifikan terhadap cara mahasiswa sejarah belajar, mengakses sumber, dan menginterpretasikan fakta sejarah melalui pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis.

Pada era digital, peran museum semakin berkembang dari sekadar *repository* koleksi menjadi media pembelajaran yang mampu menyediakan pengalaman belajar yang inovatif dan kontekstual. Teknologi seperti museum virtual, museum interaktif berbasis aplikasi digital, hingga laboratorium museologi berbasis QR Code semakin banyak dikembangkan sebagai sumber belajar alternatif di luar ruang kelas konvensional. Penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi laboratorium museologi melalui QR Code terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah hingga 86%, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital sebagai sumber belajar memberikan dampak positif terhadap pemahaman mahasiswa terhadap materi sejarah (Putra dkk, 2024:27-35). Selain itu, desain prototipe museum interaktif berbasis teknologi digital di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital meningkatkan keterlibatan pengunjung dan pengalaman pengguna dalam memahami koleksi sejarah, yang tentunya relevan dengan kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran sejarah yang lebih atraktif (Rizal dan saari, 2025:1343-1352)

Integrasi teknologi dalam museologi mendorong perubahan metode pembelajaran sejarah dari yang konvensional menjadi lebih interaktif dan partisipatif. Media digital seperti museum virtual memungkinkan mahasiswa untuk melakukan eksplorasi koleksi secara mandiri dengan pengalaman multimedia yang memperkaya pemahaman konteks sejarah. Pemanfaatan *virtual tour* museum telah terbukti dapat menumbuhkan minat terhadap pembelajaran sejarah serta memperluas akses sumber belajar yang sebelumnya terbatas secara fisik (Gularso, 2022)

Lebih jauh lagi, integrasi realitas tertambah (AR) dalam aplikasi museum tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu mahasiswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap koleksi dan artefak sejarah yang kompleks. Penelitian implementasi AR dalam aplikasi museum menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterlibatan pengguna secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Mustofa, 2025)

Museologi digital membuka beragam macam media pembelajaran yang tidak mungkin dilakukan pada museum tradisional. Museum digital dan platform pembelajaran berbasis web memperluas akses ke sumber sejarah secara daring, membantu mahasiswa sejarah untuk mengeksplorasi dokumen, artefak, dan narasi sejarah tanpa batasan geografis atau waktu. Platform digital juga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.(Fikri dkk, 2023:240-251)

Penggunaan media digital ini sejalan dengan tren internasional dalam pendidikan museum, di mana teknologi seperti VR, AR, serta sistem multimedia digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan adaptif, sehingga memperkuat hubungan antara kuratorial dan audiens pembelajar yang lebih luas. Dalam konteks pendidikan tinggi, transformasi museologi melalui teknologi informasi tidak hanya meningkatkan kualitas sumber belajar tetapi juga memengaruhi efektivitas pembelajaran sejarah mahasiswa. Model pembelajaran berbasis museum digital memungkinkan mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan koleksi sejarah secara digital, memperkaya kemampuan interpretasi dan analisis sejarah. Hal ini penting dalam pembentukan kompetensi mahasiswa sebagai sejarawan yang mampu menggabungkan pengetahuan teoretis dengan pengalaman nyata(Putra dkk, 2024:27-35). Namun demikian, efektivitas ini juga bergantung pada kesiapan infrastruktur,

keterampilan digital dosen dan mahasiswa, serta desain pedagogi yang mampu menggabungkan teknologi dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital memberikan banyak peluang, tantangan seperti kurangnya keterampilan digital di kalangan pendidik dapat mempengaruhi hasil pembelajaran apabila tidak diatasi secara tepat (Salsabila dan Muslim, 2024)

Transformasi museologi berbasis teknologi informasi membawa perubahan penting dalam metode, media, dan efektivitas pembelajaran ilmu sejarah di lingkungan pendidikan tinggi. Melalui digitalisasi sumber sejarah, pengembangan museum virtual dan interaktif, serta penggunaan teknologi AR/QR Code, mahasiswa sejarah memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam, akses yang lebih luas, dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran sejarah.

Namun, keberhasilan transformasi ini sangat tergantung pada kesiapan institusi pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi tersebut secara sistematis, pelatihan keterampilan digital bagi pendidik, serta pengembangan strategi pedagogi yang adaptif. Dengan demikian, museologi digital tidak sekadar menjadi pelengkap, tetapi juga komponen esensial dalam pendidikan sejarah di era informasi saat ini.

Daftar pustaka

- Fikri, A., Bunari, Al-Fiqri, Y., & Yuliska. (2023). Digital museums as learning platforms: Assessing their impact on historical education. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(4), 240–251.
- Gularso, D. (2022). *Model pembelajaran sejarah berbasis museum*. CV Bintang Semesta Media.

- Mustofa, M. A. D. (2025). Aplikasi pembelajaran sejarah di Museum Dr. Soetomo berbasis augmented reality. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 8(2).
- Putra, C. K., Sulisty, W. D., & Wahyuda, S. N. K. (2024). Digitalisation of QR code-based historical museology laboratory (e-museum) as an innovative history resource. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 9(1), 27–35.
- Rizal, C., & Saari, E. M. (2025). Designing a digital technology-based interactive museum prototype as an effort to enhance education and cultural preservation in Indonesia. *JUKTISI: Jurnal Kajian Teknologi Informasi dan Sistem Informasi*, 4(2), 1343–1352



BENTENG KALIMO'OK SEBAGAI RUANG KELAS TERBUKA: MERASAKAN DENYUT SEJARAH KOLONIAL MELALUI *OUTDOOR LEARNING*

Mochammad Ronaldy Aji Saputra, S.Pd., M.Pd.²⁸

MAN 2 Kota Malang

"Pengalaman di Benteng Kalimo'ok membuktikan bahwa Outdoor Learning bukan sekadar aktivitas di luar, melainkan sebuah metode untuk merasakan denyut sejarah"

Di dalam pembelajaran sejarah sering kali kita terjebak dalam paradigma konvensional yang bersifat hafalan, tekstual, dan monolitik. Seperti contoh jika kita membahas materi masa kolonial, di buku teks kita disuguhi narasi besar tentang penjajahan, perlawanan, dan pahlawan, tetapi terputus dari bukti material dan tempat peristiwa itu terjadi. Hal ini merupakan kesenjangan, sehingga menurut Wineburg (2001)

²⁸ Penulis lahir di Sidoarjo, 14 Januari 1995, penulis merupakan Pendidik Sejarah MAN 2 Kota Malang. Penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Malang (2017) dan gelar Magister Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Malang (2023). Saat ini penulis menjabat Koordinator Riset di MAN 2 Kota Malang.

dapat menciptakan pemahaman yang abstrak dan sejarah terasa sebagai sesuatu yang jauh, bukan sebagai proses yang meninggalkan jejak fisik dan sosial di lingkungan terdekat. Akibatnya, kemampuan murid untuk menumbuhkan empati terhadap sejarah tampaknya sulit tumbuh.

Lingkungan terdekat justru memberikan efek terhadap empati terhadap sejarah, karena dalam mengeksplorasi sejarah itu kedekatan emosional itu justru melahirkan rasa penasaran. Dalam hal ini, penting bagi guru memfasilitasi murid agar tumbuh empatinya terhadap sejarah. Salah satu metode yang relevan untuk menumbuhkan eksplorasi murid terhadap peristiwa sejarah dengan lingkungan terdekatnya adalah *Outdoor Learning*. Seperti contoh mengajak murid untuk mengeksplorasi bangunan sejarah seperti Benteng Kalimo'ok di Sumenep ketika mengaitkannya dengan peristiwa era kolonial.

Eksplorasi langsung di Benteng Kalimo'ok dengan *Outdoor Learning* menjadikan murid merasakan denyut sejarah. Metode ini justru merubah situs yang bisu menjadi ruang dialog aktif, sehingga tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif tentang masa kolonial, tetapi juga menumbuhkan kesadaran spasial, empati sejarah, dan keterikatan pada warisan budaya secara signifikan. situs warisan bukanlah museum mati, melainkan sumber belajar primer yang dinamis (Hooper-Greenhill, 2007).

Merasakan Denyut Sejarah Kolonial di Benteng Kalimo'ok Melalui *Outdoor Learning*

Mempelajari sejarah kolonial di Kabupaten Sumenep dapat mengunjungi salah satu situs, yaitu Benteng Kalimo'ok. Situs ini dapat menjadi media pembelajaran bagi guru ketika menerapkan metode *Outdoor Learning*. Namun, dalam penerapannya ada 3 tahap yang dilakukan, yaitu (1) persiapan,

(2) eksplorasi, dan (3) refleksi.

Tahap pertama, yaitu persiapan itu bertujuan untuk membingkai narasi, dan menyiapkan penelusuran. Sebelum menginjakkan kaki di situs, pembelajaran dimulai di dalam kelas dengan membangun kerangka konseptual. Fase ini krusial untuk mengubah kunjungan dari sekadar piknik menjadi investigasi ilmiah yang terarah. Materi pokok difokuskan pada konteks historis Madura abad ke-18, khususnya dinamika hubungan antara Kesultanan Sumenep, VOC, dan jaringan permukaan di pesisir (Sulistiyono, 2003). Murid dikenalkan pada fungsi benteng dalam sistem ekonomi-politik VOC: sebagai pos pengawasan pelabuhan, gudang komoditas (seperti garam), simbol kedaulatan, dan titik pertahanan.

Kemudian tahap kedua, yaitu melakukan eksplorasi dengan belajar di lapangan, sehingga teori berubah menjadi pengalaman multimodal. Babak ini terbagi dalam tiga aktivitas terintegrasi yang mendorong keterlibatan fisik, emosional, dan intelektual. Murid diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk memandu aktivitas eksplorasi mereka dari observasi hingga refleksi.

Pada saat melakukan observasi, murid secara kritis mengamati material yang dipakai dan membandingkannya dengan bangunan tradisional Madura di sekitarnya. Kemudian mereka juga mengamati posisi benteng yang menghadap langsung ke Selat Madura dianalisis. Jika dilihat dari geostrategis, posisi ini memperlihatkan fungsi utama benteng: mengawasi dan mengontrol lalu lintas laut menuju pelabuhan Sumenep, jantung ekonomi wilayah (Kuntowijoyo, 2017). Aktivitas ini mengonkretkan konsep abstrak "kontrol kolonial" menjadi sesuatu yang terlihat, terukur, dan dapat dianalisis secara spasial.



Gambar 1. *LKPD Pemandu Eksplorasi*



Gambar 2. *Guru Memandu Bagian-Bagian Benteng*

Kemudian mereka diajak duduk secara melingkar di dalam reruntuhan benteng untuk melakukan diskusi. Diskusi ini mendorong murid untuk melihat bangunan fisik dan mempertanyakan *silenced narratives* atau sejarah yang dibungkam (Trouillot, 1995). Mereka diajak mengidentifikasi siapa yang punya kuasa untuk meninggalkan jejak fisik dan siapa yang tidak. Eksplorasi ditutup dengan dokumentasi kreatif: murid membuat sketsa, foto detail arsitektur, atau catatan refleksi singkat tentang "batu paling berbicara" yang mereka temui.

Tahap ketiga adalah sesi ini berfungsi untuk mengkristalisasi pengalaman sensorik menjadi pemahaman konseptual. Dalam diskusi kelas, murid membagi temuan dan

kejutan terbesar mereka. Sebagian terkejut dengan ukuran benteng yang relatif kecil, yang bertentangan dengan imajinasi mereka tentang "benteng" yang megah. Ini menjadi momen pembelajaran penting: kekuasaan kolonial tidak selalu megah, tetapi efisien dan tersebar.

Dampak dan Tantangan Terhadap Pembelajaran Sejarah

Penerapan *Outdoor Learning* di Benteng Kalimo'ok menunjukkan dampak yang multidimensional, melampaui sekadar transfer informasi. Dampak pertama, pada level kognitif, terjadi pendalaman pemahaman yang signifikan. Konsep-konsep seperti "hegemoni," "kontrol geografis," dan "ekonomi ekstraktif" yang abstrak menjadi konkret. Memori tentang sejarah kolonial tidak lagi tersimpan sebagai tanggal dan nama, tetapi sebagai peta mental yang terikat pada pengalaman sensorik dan spasial. Hal ini sejalan dengan *teori embodied cognition*, yang menekankan bahwa proses kognitif sangat dipengaruhi oleh pengalaman fisik tubuh di lingkungan (Wilson, 2002). Murid tidak hanya tahu tentang benteng, mereka memahami logika di balik pendiriannya.

Kedua, pada level afektif dan sikap, metode ini berhasil menumbuhkan *historical empathy* dan *sense of place* (Endacott & Brooks, 2013). Empati yang tumbuh bukanlah rasa kasihan, melainkan pemahaman kontekstual tentang motivasi, kendala, dan perspektif manusia di masa lalu. Selain itu, murid mengembangkan keterikatan emosional baru terhadap situs di lingkungan mereka sendiri. Benteng Kalimo'ok yang mungkin sebelumnya hanya dianggap sebagai tumpukan batu tua, kini dipandang sebagai bagian dari identitas kolektif mereka yang mengandung cerita kompleks. Ini adalah fondasi penting untuk kesadaran pelestarian warisan budaya (Smith, 2006).

Ketiga, keunggulan metodologis "ruang kelas terbuka" terletak pada sifatnya yang interdisipliner dan student-centered. Pembelajaran menyatu secara alami antara sejarah, geografi, arsitektur, dan bahkan sosiologi. Murid menjadi subjek aktif yang membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi langsung dengan sumber primer (benteng), berbeda dengan model pasif di kelas di mana guru dan buku teks menjadi satu-satunya sumber otoritatif.

Outdoor Learning tentu ada tantangan operasional, seperti keterbatasan waktu, manajemen risiko di situs terbuka, dan perlu persiapan yang matang dari pendidik. Namun, solusinya terletak pada perencanaan yang cermat, kolaborasi dengan pemandu lokal atau ahli warisan budaya, dan melihat tantangan tersebut sebagai bagian dari proses pembelajaran itu sendiri.

Kesimpulan

Pembelajaran di Benteng Kalimo'ok telah membuktikan bahwa dinding antara masa lalu dan masa kini lebih mudah ditembus bukan dengan menghafal, tetapi dengan mengalami. Siklus persiapan-eksplorasi-refleksi yang diterapkan telah mengubah benteng dari monumen yang bisu menjadi mitra dialog yang aktif, sekaligus membuktikan tesis bahwa *Outdoor Learning* adalah metode ampuh untuk menghidupkan denyut sejarah yang tertidur. Hal ini tentu memberikan implikasi secara luas. Bagi dunia pendidikan, metode ini powerful untuk pembelajaran sejarah dan budaya, yang dapat diadaptasi untuk situs-situs warisan lain di Nusantara. Bagi kebijakan pelestarian, ada yang perlu digarisbawahi, yaitu nilai tertinggi sebuah cagar budaya bukan pada keindahan fisiknya semata, melainkan pada kapasitasnya sebagai medium pendidikan dan pencerahan publik.

Daftar Pustaka

- Endacott, J. L., & Brooks, S. 2013. An Updated Theoretical and Practical Model for Promoting Historical Empathy. *Social Studies Research and Practice*, 8(1), 41-58.
- Hooper-Greenhill, E. 2007. *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. London: Routledge.
- Kuntowijoyo. 2017. *Perubahan Sosial Dalam Masyarakat Agraris:Madura 1850-1940*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Smith, L. 2006. *Uses of Heritage*. London: Routledge.
- Sulistiyono, S. T. 2003. The Java Sea Network: Patterns in the Development of Interregional Shipping and Trade in the Process of National Economic Integration in Indonesia, 1870s-1970s. *Journal of Southeast Asian Studies*, 34(2), 351-357.
- Trouillot, M.-R. 1995. *Silencing the Past: Power and the Production of History*. Boston: Beacon Press.
- Wilson, M. 2002. Six views of embodied cognition. *Psychonomic Bulletin & Review*, 9(4), 625-636.
- Wineburg, S. 2001. *Historical Thinking and Other Unnatural Acts: Charting the Future of Teaching the Past*. Philadelphia: Temple University Press.



FILM BONEKA SI UNYIL: MEDIA SOSIALISASI DAN PROPAGANDA PEMERINTAH ORDE BARU

Sri Martini, S.S, M.Hum.²⁹

Universitas Negeri Jakarta

“Televisi menjadi kekuatan baru yang lahir karena kepentingan politik. Terutama juga menjadi senjata para penguasa dalam menanamkan ideologinya semacam propaganda keberhasilan dalam membangun negara”

Pada masa pemerintahan orde baru (1966-1998), negara memiliki kontrol yang sangat kuat terhadap kehidupan politik, sosial dan budaya masyarakat Indonesia. Stabilitas nasional dijadikan sebagai landasan utama pembangunan. Sehingga segala potensi yang dianggap dapat mengganggu legitimasi kekuasaan dikendalikan secara ketat oleh negara.

²⁹ Lahir di Jakarta, 24 Maret 1972. Sejak 1999 menjadi dosen di Prodi Pendidikan Sejarah FISH UNJ. Tahun 1996, lulus S-1 Fakultas Sastra Ilmu Sejarah UGM, dan tahun 2003 lulus S-2 Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.

Dalam konteks ini, media massa menempati posisi strategis sebagai sarana penyebaran informasi sekaligus alat pembentukan opini publik.

Televisi Republik Indonesia (TVRI) sebagai satu-satunya stasiun televisi nasional pada masa orde baru berfungsi sebagai corong resmi pemerintah. Tayangan televisi diarahkan untuk mendukung narasi pembangunan nasional, persatuan, stabilitas politik serta kepatuhan masyarakat terhadap otoritas nasional, persatuan, stabilitas politik serta kepatuhan masyarakat terhadap otoritas negara. Salah satu bentuk pemanfaatan media Televisi yang signifikan pada masa orde baru adalah produksi dan penayangan program anak-anak. Anak-anak sebagai penerus bangsa yang perlu dibentuk sejak dini, memiliki nilai, sikap dan orientasi yang sejalan dengan pemerintah. Film boneka si unyil diproduksi oleh pusat produksi film negara (PPFN) dan ditayangkan pada tahun 1981. Program ini menggambarkan kehidupan anak-anak di desa suka maju dengan latar sosial yang harmonis, tertib dan penuh nilai moral.

Pemerintah orde baru secara resmi berjalan pada tahun 1968. Pembangunan masa orde baru dimulai dengan kebijakan pembangunan jangka panjang 25 tahun (1968-1993). Pembangunan berfokus pada pemerataan, pertumbuhan dan stabilitas yang dinamis (mustopadidjaja, 2012). Indonesia pada masa kepemimpinan presiden Soeharto mengambil berbagai kebijakan untuk meningkatkan kesejahteraan yang diamanatkan oleh UUD 1945. Program besar yang terkenal pada masa pemerintahan orde baru adalah rencana pembangunan lima tahun (REPELITA). Tujuan dari program ini secara pasti untuk meningkatkan kesejahteraan sosial. Untuk mensosialisasikan semua kebijakan dan hasil-hasil pembangunannya, sehingga pemerintah membutuhkan media untuk mensosialisasikannya.

Salah satunya adalah media televisi (TVRI). Sebagai salah satunya stasiun televisi nasional pada masa orde baru. Salah satu bentuk pemanfaatan media televisi yang signifikan pada masa orde baru adalah produksi dan penayangan program anak-anak. Anak-anak dipandang sebagai generasi penerus bangsa yang perlu dibentuk sejak dini agar memiliki sikap, nilai dan orientasi yang sejalan dengan ideologi negara. Dalam kerangka ini film boneka si unyil menjadi salah satu program unggulan TVRI yang memiliki jangkauan luas dan pengaruh yang signifikan.

Meskipun dikemas sebagai tontonan edukatif dan hiburan, si unyil tidak dapat di lepaskan dari konteks politik orde baru. Nilai-nilai yang ditampilkan dalam film ini sejalan dengan ideologi pembangunan dan stabilitas yang diusung pemerintah. Dengan demikian, si unyil dapat dipahami bukan sekedar sebagai media hiburan tetapi juga sebagai instrumen sosialisasi politik dan propaganda negara yang tersirat dan persuasif. Mengacu pada teori propropaganda Harold D. Lasswell, Propaganda dipahami sebagai teknik pengelolaan opini publik melalui simbol-simbol bermakna. Lasswell menyatakan bahwa propropaganda merupakan upaya sadar untuk mempengaruhi sikap massa melalui pengendalian informasi dan simbol komunikasi. Dalam konteks film boneka si unyil, pesan ideologis disampaikan melalui cerita dialog dan visual yang sederhana serta berulang.

Nilai-nilai seperti kepatuhan, kerja keras, gotong royong dan disiplin sosial ditampilkan sebagai norma ideal dalam kehidupan bermasyarakat, pola propropaganda ini bersifat laten dan persuasif sehingga pesan ideologis negara diterima sebagai bagian alami dari kehidupan sehari-hari. Sementara itu dalam teori sosialisasi politik.

David Easton dan Robert D. Hess menjelaskan bahwa orientasi politik individu mulai dibentuk sejak usia dini melalui agen-agen sosialisasi salah satunya media massa. Media berperan dalam memperkenalkan simbol otoritas, struktur kekuasaan serta nilai-nilai politik yang dianggap sah.

Film si unyil berfungsi sebagai agen sosialisasi politik sekunder dengan menampilkan struktur sosial yang hierarkis dan harmonis. Anak-anak diperkenalkan pada konsep otoritas, aturan dan kepatuhan melalui tokoh-tokoh dewasa yang selalu digambarkan benar dan bijaksana. Proses ini memperkuat internalisasi ideologi negara secara tidak langsung. Film boneka si unyil juga mempresentasikan ideologi orde baru. Representasi ideologi orde baru tampak pada penekanan terhadap stabilitas, pembangunan dan harmoni sosial. Film boneka si unyil menjadi satu-satunya tayangan anak-anak di TVRI, stasiun televisi milik negara saat itu. Hal ini memungkinkan pemerintah untuk dengan mudah memasukkan pesan-pesan pembangunan dan indoktrinasi politik ke dalam cerita.

Beberapa aspek dalam cerita unyil yang mempresentasikan pembangunan orde baru antara lain :

1. Penyampaian program pemerintah.

Setiap episode seringkali secara eksplisit menyampaikan pesan tentang program pemerintah saat itu seperti program kesehatan (Posyandu), keberadaan puskesmas, program keluarga berencana, wajib belajar 6 tahun, pentingnya menabung, pembangunan sekolah inpres.

2. Identitas Nasional dan Pluralisme :

Karakter-karakter di desa unyil (sukamaju) dirancang untuk mempresentasikan keberagaman suku, agama dan budaya di Indonesia seperti tokoh ucrit yang beragama

kristen, mailani yang berdarah Thionghoa. Hal ini sejalan dengan narasi orde baru mengenai persatuan dan kesatuan bangsa dibawah ideologi pancasila.

3. Latar Lingkungan Desa yang Asri :

Latar pedesaan yang digambarkan dalam film ini mencerminkan fokus pembangunan orde baru yang mengutamakan sektor agraris dan stabilitas di daerah-daerah sesuai dengan semangat trilogi pembangunan (pemerataan pertumbuhan dan stabilitas).

4. Nilai Moral dan Disiplin

Cerita-cerita si unyil mengangkat tema nilai-nilai moral, budaya lokal dan pentingnya kedisiplinan yang merupakan bagian dari upaya pemerintah untuk membentuk karakter masyarakat yang mendukung pembangunan nasional.

5. Diproduksi oleh PFN:

Serial ini diproduksi oleh pusat produksi film negara (PRFN) yang merupakan badan milik negara, sehingga arah dan konten ceritanya sangat terstruktur untuk mendukung agenda pemerintah.

6. Representasi keberagaman dan persatuan :

Karakter-karakter dalam film si unyil seperti unyil dari Jawa, Ucrit yang beragama nasrani, Melani yang Thionghoa dirancang untuk menggambarkan keberagaman etnis dan agama di Indonesia yang hidup rukun, sejalan dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika dan penekanan orde baru pada stabilitas nasional dan kerukunan beragama.

7. Pendidikan moral dan karakter Pancasila :

Cerita unyil mempromosikan nilai-nilai pendidikan karakter yang sejalan dengan P4 yang merupakan salahsatu program indoktrinasi orde baru.

8. Peran negara yang hadir melalui berbagai alur cerita, pemerintah diwakili oleh tokoh-tokoh dewasa seperti Pak Lurah digambarkan sebagai pihak yang peduli dan aktif dalam memajukan desa.
9. Karakter mencerminkan nilai :

Karakter seperti Pak Ogah yang malas dan sering meminta “cepek dulu dong”, secara tidak langsung menjadi antitesis dari nilai-nilai kerja keras dan pembangunan yang dicetuskan pemerintah.

Meskipun bertujuan sebagai tontonan edukatif bagi anak-anak penggunaan film ini sebagai media sosialisasi dan propasanda pada akhirnya membuat sebagian penonton merasa bosan, namun si unyil tetap menjadi ikon budaya pop legendaris pada tahun 1980-an di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Easton, David dan Robert D. Hess. “The Political Socialization of Young Children”. *American Political Science Review* 56 No.2 (1962) : 229-242.
- Heryanto, Ariel. *State Terrorism and Political Identity in Indonesia : Fatally Belonging*, London : Routledge, 2006.
- Lasswell, Harold D. *Propaganda Technique in The Worldwar*. New York : Alfred A. Knopf, 1927.
- Sen, Khrisna. *Indonesian Cinema : Framing The New Order*. London : Zed Books, 1994.
- Siregar, Arshadi. *Media Kekuasaan*. Jakarta : LP3ES, 2000, TVRI, Arsip Siaran Film Boneka si Unyil. Jakarta : Televisi Republik Indonesia.



PENGUATAN NILAI KARAKTER SISWA MELALUI SITUS MEGALITIKUM TINGGI HARI LAHAT

Dewi Setyawati, S.Pd.,M.Pd.³⁰

Universitas Muhammadiyah Palembang

“Situs Tinggi Hari Lahat merupakan Situs Megalitium yang ada berada di tinggi hari Lahat yang terdiri dari 3 situs, yaitu Situs tinggi hari 1, 2, dan 3. Setiap situs ada beberapa patung yang mempunyai cerita sejarah dan bisa untuk penguatan karakter siswa di Sekolah dalam mempelajari Sejarah Lokal”

Situs tinggi hari di Kabupaten Lahat merupakan salah satu situs megalitik yang ditemukan dari 45 titik situs yang tersebar di berbagai daerah di Kabupaten Lahat. Perjalanan menuju situs ini menempu waktu kurang lebih satu setengah jam dari pusat kota dengan menggunakan kendaraan roda empat. Wilayah situs ini dikenal dengan desa tinggi hari sebelum sampai di situs ini kita akan melewati destinasi wisata air terjun yaitu Curup Panjang dan Green Canyon yang bisa kita

³⁰ Penulis lahir di Tanjung Enim, 11 Maret 1993, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Palembang, menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Sejarah di UNSRI tahun 2015, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret tahun 2018.

jumpai ketika hendak ke situs tinggi hari ini (Prayitno dkk, 2020:4). Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan anak bangsa dan membangun karakter pribadi yang lebih santun, jujur, relegius dan integritas. Tujuan pendidikan tersebut tentu tidak akan tercapai dengan maksimal apabila dalam proses kegiatan belajar mengajar disekolah masih banyak kendala yang muncul baik dari dalam maupun dari luar. Salah satu permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah salah satunya muncul dari siswa itu sendiri, bisa dari gurunya, sarana prasarana, media pembelajaran, lingkungan dan faktor lainnya.

Pada kasus dewasa ini tidak dapat dipungkiri lagi apabila kegiatan pembelajaran terutama mata pelajaran sejarah dan budaya kelokalan, di sekolah-sekolah banyak yang mengalami kendala. Para guru mata pelajaran sejarah selalu mengalami kesulitan dalam berbagai hal ketika para guru mata pelajaran sejarah ingin mengajarkan atau mentransfer ilmunya tentang sejarah dan budaya kelokalan. Kesulitan-kesulitan yang dialami guru mata pelajaran sejarah tersebut tentu dialami hampir semua guru mata pelajaran baik yang tingkat Sekolah Menengah Pertama maupun Sekolah Menengah Atas (Sholeh dkk, 2019:235)

Maka kesulitan para guru untuk memperoleh informasi atau data tentang Sejarah dan budaya lokal diwilayah tertentu dapat diatasi dengan cara mengkaji dan menggali tentang sejarah dan budaya kelokalan dari situs-situs peninggalan sejarah dan budaya yang ada di Sumatera Selatan. Salah satu situs yang akan ditanamkan penguatan nilai karakternya Adalah Situs Tinggi di Kabupaten Lahat ini. Situs-situs yang terletak di Sumatera Selatan sudah ada lebih dari 50 tahun, sehingga pemerintah memiliki tanggung jawab untuk melindungi dan merawat keberadaan tempat tempat tersebut.

Contohnya adalah situs-situs dari zaman prasejarah yang tersebar di kawasan dataran tinggi Basemah, Pagar Alam, Lahat, dan sekitarnya.

Situs Megalitikum Tinggi Hari 1 merupakan salah dari Situs Megalitikum yang berlokasi di Lahat. Situs megalitikum Tinggi Hari ini sendiri terdiri dari tiga situs yaitu Situs Megalitikum Tinggi Hari 1, Situs Megalitikum Tinggi Hari 2, dan Situs Megalitikum Tinggi Hari 3 yang terletak di daerah yang sama dan lokasinya berdekatan. Keaslian Situs Megalitikum Tinggi Hari 1 ini juga merupakan salah satu poin yang penting dalam sejarah yang ada di balik objeknya, ada 3 objek utama yang berada di Situs Megalitikum Tinggi Hari 1 ini yaitu Menhir berelief, Arca manusia dan Arca babi. Semua objek di Situs Megalitikum tinggi Hari 1 ini memiliki cerita sejarah yang berbeda dan unik sehingga sangat menarik untuk dicari tahu lebih dalam (Maharani, 2022:224)



Gambar 1. *Penjelasan Arca Batu, Arca Babi dan Arca Kodok di Situs Tinggi Hari 1*

Pada situs Megalitik Tinggihari 2 (dua) terdapat beberapa jenis peninggalan, yang akan diuraikan sebagai berikut: 1. Arca manusia yang besar dengan penggambaran menyerupai orang yang menggendong anak. 2. Di sekitar arca di atas bertebaran batu-batu berbagai bentuk, salah satunya yaitu lumpang batu berlubang 3 (tiga).



Gambar 2. Kunjungan Ibu Dewi Setyawati (Saya) ke Situs Tinggi Hari 2 bersama Mahasiswa dalam memenuhi pembuatan laporan Mata Kuliah Situs Sejarah.

Pada situs Megalitik Tinggihari 3 (tiga) terdapat beberapa jenis peninggalan, diantaranya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Arca manusia, (oleh masyarakat biasa disebut patung imam).
2. Menhir atau batu tegak kecil yang menyerupai phallus.
3. Tetralit (batu tegak yang disusun berbaris membentuk formasi segi empat).
4. Batu datar.



Gambar 3. Foto Bersama Bapak Edwin (Penjaga Situs Tinggi Hari 3)

Penguatan karakter adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru dan berpengaruh kepada para siswa. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendidikan karakter

adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya. Idealnya penerapan pendidikan karakter di lembaga Pendidikan diintegrasikan dengan mata pelajaran yang memiliki muatan kearifan sebagai bagian dari pembentukan karakter bangsa. Salah satu Mata pelajaran yang memiliki nilai-nilai kearifan yaitu mata pelajaran Sejarah (Setyawati dkk, 2024:667)

Dalam sejarah terdapat nilai-nilai yang sangat khas yang dapat membedakannya dengan yang lain yaitu nilai informatif, nilai etis, nilai budaya, nilai politik (Herlina, 2020: 44). Sejarah sebagai mata pelajaran sekolah pada dasarnya bertujuan agar siswa menyadari keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Daliman, 2012:14).

Pengintegrasian pendidikan karakter melalui proses pembelajaran semua mata pelajaran di sekolah menjadi model yang banyak diterapkan termasuk mata pelajaran Sejarah (Mulyasa, 2012: 59).

Situs-situs Tinggi Hari Lahat sebagian besar masyarakat atau khususnya para guru sejarah sudah mengetahui situs tersebut. Tetapi kelemahannya adalah kurangnya pemahaman para guru mengenai nilai-nilai sejarah yang terkandung pada situs tersebut. Padahal situs-situs bersejarah tersebut apa bila dikaji lebih dalam maka bagi guru-guru dapat dengan mudah untuk memperkaya materi ajar atau bahan ajar untuk diajarkan kepada siswa-siswi di sekolah. Bukan hanya memperkaya materi ajar atau bahan ajar, mempelajari situs Sejarah Tinggi hari Lahat sama halnya mencapai nilai-nilai

pembelajaran sejarah yang dapat memperkuat nilai-nilai karakter siswa-siswi atau generasi penerus bangsa sehingga akan memiliki identitas dan karakteristik sebagai bangsa yang luhur. Selain itu para guru dapat menerapkan atau mengajarkan materi sejarah tersebut yang disesuaikan dengan silabus atau kompetensi dasar dan kompetensi inti yang tujuannya adalah meningkatkan karakter yang luhur bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Daliman, A. 2012. *Metode Penelitian Sejarah*. Yogyakarta Penerbit Ombak.
- Herlina, N. 2020. *Metode Sejarah*. Jakarta. Satya Historika.
- Maharani, Alisya. 2022. Kajian Komunikasi Wisata Sejarah dan Budaya Di Situs
- Megalitikum Tinggi Hari 1 Kabupaten Lahat. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora Vol.2 No.4 Desember 2022*. DOI:
- Mulyasa, E. 2012. *Pengembangan dan implementasi kurikulum* 2013. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Prayitno, Dandi Dwi., Syarifuddin, Syarifuddin., Dhita, Aulia Novemy.2020. SITUS TINGGI HARI SEBAGAI OBJEK WISATA EDUKASI DI KABUPATEN LAHAT. *Keraton Journal of History Education and Culture Volume 2 No 1*. DOI:
- Setyawati,Dewi. Heryati, Heryati., Ivada,Indianis. 2024. IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL RUMAH ADAT MELAYU PALEMBANG DI SMA AISIYAH 1 PALEMBANG. *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah Volume 9 No. 3*.

Sholeh, Khabib, Srinindiati, Dina., Suriadi, Aan., Ahyani, Nur., Suryan, Ida., Zamhari, Ahmad, Chairunisa, Eva Dina, Idris, Muhamad. 2019. Nilai-Nilai Situs Bersejarah di Sumatera Selatan Sebagai Penguat Karakter di SMK PGRI Lahat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNINDRA Volume 2 No. 3.*



ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MENGUNAKAN ANGKA DAN DATA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH: IMPLIKASI TERHADAP DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS NUMERASI

Agustina Purnami Setiawi, M.Pd.³¹

Universitas Stella Maris Sumba

“Kesulitan numerasi siswa pada pelajaran sejarah menghambat analisis data historis; pembelajaran berbasis numerasi diperlukan melalui scaffolding dan LKPD kontekstual”

³¹ Penulis lahir di Denpasar, 20 Agustus 1986, merupakan Dosen di Program Studi Teknik Lingkungan, Universitas Stella Maris Sumba, menyelesaikan studi S1 Pendidikan Matematika di UPMI Bali (Universitas PGRI Mahadewa Indonesia) tahun 2009, menyelesaikan S2 Pendidikan Matematika di UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Ganesha) tahun 2020, dan sedang menempuh pendidikan S3 Prodi Ilmu Pendidikan di UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Ganesha) sejak tahun 2024.

Numerasi merupakan kompetensi dasar lintas mata pelajaran yang diperlukan siswa untuk memahami informasi berbasis angka dalam kehidupan sehari-hari dan proses belajar. Karena itu, numerasi tidak hanya menjadi ranah pembelajaran matematika, tetapi juga relevan dalam pembelajaran sejarah yang memuat kronologi, data demografi, statistik ekonomi, grafik, persentase, serta perbandingan (Pusat Asesmen Pendidikan, 2022). Kemampuan memahami data kuantitatif menjadi prasyarat agar siswa mampu membaca bukti sejarah secara lebih bermakna dan tidak terjebak pada hafalan naratif. Sejalan dengan itu, dokumen nasional jenjang SMP mendorong penguatan numerasi melalui strategi pembelajaran kontekstual di berbagai mata pelajaran, termasuk pengolahan data, interpretasi informasi, serta penerapan numerasi sesuai konteks mata pelajaran (Direktorat SMP, 2021; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2022). Capaian internasional PISA 2022 juga menegaskan bahwa literasi matematika/numerasi menjadi indikator penting mutu pendidikan sekaligus tantangan pascapandemi, terutama terkait kemampuan siswa menalar dan membuat keputusan berbasis data (OECD, 2023). Dengan demikian, integrasi numerasi lintas mata pelajaran merupakan agenda nasional sekaligus kebutuhan global.

Dalam pembelajaran sejarah, data berpotensi memperkuat berpikir historis karena membantu siswa memahami tren, perbandingan, dan dampak kebijakan atau peristiwa pada skala tertentu. Data statistik demografi, ekonomi, korban perang, inflasi, migrasi, maupun perubahan produksi dapat menguatkan argumentasi historis dan menjadikan pembelajaran lebih analitis. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan menafsirkan angka dan data—misalnya membaca grafik, memahami persentase, atau menarik kesimpulan sebab-akibat berbasis data—sehingga pemahaman sejarah menjadi dangkal dan kembali pada hafalan naratif (Suryadi et al., 2024). Oleh karena itu, kajian tentang kesulitan siswa dalam

menggunakan angka dan data penting dilakukan sebagai dasar merancang desain pembelajaran sejarah berbasis numerasi pada jenjang SMP. Berdasarkan latar tersebut, penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Tambolaka pada siswa kelas VIII (9 kelas, tiap kelas ± 35 siswa) untuk menganalisis kesulitan siswa dalam menggunakan angka dan data pada pembelajaran sejarah, mengidentifikasi faktor penyebab dominan, serta merumuskan implikasi terhadap desain pembelajaran sejarah berbasis numerasi.

Penelitian menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan dukungan analisis kualitatif ringan (mixed-method sederhana). Desain ini dipilih karena bertujuan memetakan kesulitan numerasi secara luas sekaligus melengkapi temuan kuantitatif dengan interpretasi kesalahan dan konteks pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII sebanyak 9 kelas (total ± 315 siswa). Unit analisis penelitian ini adalah kesulitan numerasi yang muncul ketika siswa menyelesaikan tugas/soal sejarah berbasis data Instrumen utama berupa tes numerasi kontekstual sejarah yang memuat stimulus berbasis tabel, grafik, kronologi angka, dan peta statistik. Tes dirancang berdasarkan indikator numerasi AKM, terutama pada aspek memahami, menggunakan, dan menafsirkan informasi kuantitatif (Pusat Asesmen Pendidikan, 2022). Indikator tes meliputi: (1) membaca tabel data sejarah, (2) menghitung selisih/rasio/persentase perubahan, (3) menafsirkan grafik tren (waktu-perubahan), dan (4) menghubungkan data dengan sebab-akibat historis. Instrumen pendukung meliputi observasi kesalahan umum, dokumentasi LKPD/buku teks/hasil kerja siswa, serta wawancara/FGD singkat dengan guru sejarah dan beberapa siswa (opsional).

Tahapan penelitian meliputi penyusunan instrumen berdasarkan indikator AKM (Pusat Asesmen Pendidikan, 2022), uji coba terbatas untuk validitas isi melalui guru, pelaksanaan tes pada 9 kelas, dan pengumpulan data

pendukung. Analisis kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif (persentase benar/salah per indikator dan distribusi skor). Analisis kualitatif dilakukan dengan mengategorikan kesalahan siswa menjadi kesalahan membaca data, kesalahan operasi hitung, kesalahan interpretasi grafik, dan kesalahan inferensi historis. Hasil analisis kemudian dikaitkan dengan kebijakan penguatan numerasi lintas mata pelajaran (Direktorat SMP, 2021; Pusat Asesmen Pendidikan, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesulitan numerasi siswa pada pembelajaran sejarah terdistribusi pada beberapa indikator utama. Kesulitan paling menonjol muncul pada interpretasi tabel/grafik, perhitungan persentase perubahan, serta penarikan kesimpulan historis berbasis data. Temuan ini menunjukkan bahwa kesulitan tidak hanya berada pada aspek hitung, tetapi juga pada kemampuan membaca representasi data dan memaknainya sebagai bukti historis. Temuan ini memperkuat bahwa numerasi dalam sejarah memerlukan kompetensi prosedural (menghitung) dan kompetensi interpretatif (membaca data serta menarik kesimpulan). Dalam kerangka AKM, numerasi adalah kemampuan menggunakan konsep dan prosedur matematika untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai konteks (Pusat Asesmen Pendidikan, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah perlu memberi ruang lebih besar bagi latihan interpretasi data.

Kesulitan numerasi siswa dipengaruhi oleh faktor kognitif, pedagogis, dan kebiasaan literasi. Faktor kognitif terlihat pada lemahnya pemahaman konsep bilangan, operasi dasar, dan perhitungan persen, sehingga siswa gagal menghitung perubahan atau perbandingan secara tepat. Faktor pedagogis berkaitan dengan desain pembelajaran sejarah yang masih dominan naratif; latihan interpretasi data kuantitatif belum menjadi kebiasaan kelas dan LKPD/evaluasi jarang menuntut penggunaan data. Padahal, penguatan numerasi lintas mata pelajaran telah ditekankan dalam dokumen pembelajaran SMP

dan kerangka Asesmen Nasional (Direktorat SMP, 2021; Pusat Asesmen Pendidikan, 2022). Faktor kebiasaan literasi belajar juga berpengaruh karena siswa terbiasa menghafal peristiwa tanpa membangun kemampuan menalar berbasis bukti, padahal pembelajaran sejarah modern menuntut berpikir kritis dan penggunaan data (Suryadi et al., 2024). Temuan penelitian menegaskan bahwa numerasi lintas mata pelajaran selaras dengan tujuan AKM yang menempatkan numerasi sebagai kompetensi dasar pada semua mata pelajaran, termasuk sejarah (Pusat Asesmen Pendidikan, 2022). Pada level global, PISA 2022 menegaskan keterkaitan numerasi dengan kemampuan memahami informasi, menalar, dan membuat keputusan berbasis data (OECD, 2023). Selain itu, integrasi data dalam sejarah dapat memperkuat berpikir historis—misalnya memahami tren populasi, dinamika ekonomi, serta dampak kebijakan—sehingga pembelajaran bergerak dari hafalan narasi menuju penalaran berbasis bukti (Suryadi et al., 2024). Karena itu, integrasi numerasi dalam sejarah bukan sekadar menambahkan soal hitung, melainkan merancang pengalaman belajar agar siswa terbiasa menganalisis bukti kuantitatif.

Hasil penelitian mengarah pada beberapa implikasi strategis untuk desain pembelajaran: (1) aktivitas membaca data sejarah secara rutin melalui tabel populasi, ekspor-impor, inflasi, jumlah korban, atau peta statistik; (2) scaffolding numerasi bertahap membaca → menghitung → menafsirkan → menyimpulkan sebab-akibat (Direktorat SMP, 2021); (3) pengembangan LKPD numerasi sejarah berbasis data autentik (BPS/arsip) dan konteks lokal agar lebih bermakna (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2022); (4) penilaian formatif melalui kuis singkat interpretasi grafik dan perhitungan sederhana; serta (5) penguatan kompetensi guru melalui modul numerasi agar mampu merancang pembelajaran lintas konteks secara sistematis (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2022). Secara keseluruhan,

penelitian di SMPN 1 Tambolaka menunjukkan bahwa kesulitan numerasi dalam pembelajaran sejarah paling dominan pada interpretasi tabel/grafik, perhitungan persentase perubahan, dan penarikan kesimpulan historis berbasis data. Kesulitan dipengaruhi oleh faktor kognitif, pedagogis, dan kebiasaan belajar. Pembelajaran sejarah berbasis numerasi direkomendasikan melalui LKPD berbasis data autentik, scaffolding bertahap, dan integrasi evaluasi formatif numerasi agar pembelajaran sejarah menjadi lebih analitis, berbasis bukti, dan selaras dengan kebijakan penguatan numerasi lintas mata pelajaran.

Daftar Pustaka

- Direktorat Sekolah Menengah Pertama. (2021). *Inspirasi pembelajaran yang menguatkan literasi dan numerasi (Jenjang SMP)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2022). *Modul pelatihan numerasi untuk guru: Pengetahuan numerasi (proses, konten, dan konteks)*. Gurudikdas.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing.
- Pusat Asesmen Pendidikan. (2022). *Asesmen Nasional: Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)*. Kemendikbudristek.
- Suryadi, A., et al. (2024). Curriculum innovation in history education: Reflective integration of digital transformation. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research (IJLTER)*.



INTEGRASI MEDIA ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Erwin Siregar, S.Pd., M.Pd.³²

Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

"Perkembangan Artificial Intelligence menandai perubahan besar dalam lanskap pendidikan global. Teknologi memasuki hamper semua bidang, termasuk humaniora dan ilmu sosial"

Pembelajaran sejarah secara tradisional cenderung menitikberatkan pada hafalan kronologi dan tokoh-tokoh penting. Pendekatan ini sering kali membuat mahasiswa kehilangan konteks, makna, dan relevansi dari peristiwa sejarah yang dipelajari. Integrasi media berbasis AI membuka peluang untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Dengan kemampuan analisis data, pengenalan pola, dan simulasi, AI memungkinkan mahasiswa untuk mengalami sejarah, bukan sekadar menghafalnya.

³² Penulis Lahir di Pargarutan 1982, merupakan Dosen di Prodi Pendidikan Sejarah Institut Pendidikan Tapanuli Selatan (IPTS) Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, menyelesaikan studi Magister di Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang Tahun 2015 Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Konsentrasi Pendidikan Sejarah.

Widyasari dan Santi (2025) menegaskan bahwa media berbasis AI dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menghadirkan visualisasi interaktif dan immersive learning environments. Mahasiswa dapat “mengunjungi” situs sejarah melalui virtual museum, berdialog dengan tokoh-tokoh masa lalu lewat AI chatbot, atau menganalisis dokumen sejarah menggunakan algoritma pengolahan bahasa alami (natural language processing). Lebih jauh, AI berperan sebagai mitra pedagogis yang dapat menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik individu mahasiswa. Dalam konteks ini, AI bukan sekadar alat bantu, tetapi bagian integral dari ekosistem pendidikan yang transformatif. Dengan demikian, integrasi AI dalam pembelajaran sejarah bukan hanya persoalan teknologi, tetapi juga bagian dari evolusi epistemologis pendidikan. Ia menantang pendidik untuk menggabungkan teknologi dengan nilai-nilai historis, etis, dan nasionalisme agar pembelajaran sejarah tetap berakar pada kemanusiaan.

Landasan Teori dan Konseptualisasi AI dalam Pendidikan Sejarah

Dalam literatur pendidikan modern, Artificial Intelligence in Education (AIEd) didefinisikan sebagai penerapan sistem komputer yang mampu meniru kecerdasan manusia untuk membantu proses belajar mengajar (Issayev & Apendiyev, 2025). Dalam konteks pembelajaran sejarah, AI digunakan untuk memproses data historis, menganalisis pola naratif, serta membangun simulasi interaktif.

Ada tiga pendekatan teoretis utama yang menjelaskan peran AI dalam pendidikan sejarah:

1. Pendekatan Konstruktivistik Digital.

Menurut Piaget dan Vygotsky, pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu. Dengan AI, mahasiswa dapat membangun pemahaman sejarah melalui eksplorasi mandiri di lingkungan virtual. AI membantu menyediakan konteks dan sumber yang relevan sehingga mahasiswa dapat mengonstruksi makna dari peristiwa sejarah.

2. Teori Pembelajaran Multimodal.

Berdasarkan teori Mayer (2017), pembelajaran lebih efektif jika menggabungkan berbagai saluran sensorik seperti teks, suara, dan gambar. Media AI seperti historical simulations dan virtual timelines memungkinkan penyajian sejarah dalam format visual dan naratif yang mendalam.

3. Teori Pembelajaran Adaptif.

AI mampu menyesuaikan materi dengan gaya belajar mahasiswa. Jarodzka (2025) menyebut konsep AI-driven learning analytics yang memungkinkan dosen memahami kebutuhan tiap mahasiswa berdasarkan data interaksi mereka dengan media pembelajaran.

Sementara itu, Priyanto, Mufid, dan Meilina (2025) menekankan dimensi etika dalam penerapan AI. Dalam pendidikan sejarah, AI harus digunakan untuk memperkuat nilai-nilai moral dan kebangsaan, bukan sekadar efisiensi teknologis. Oleh karena itu, AI harus diposisikan sebagai mitra yang membantu refleksi kritis terhadap sejarah, bukan pengganti penalaran manusia.

Transformasi Media Pembelajaran Sejarah di Era AI

Transformasi media pembelajaran sejarah di era digital ditandai oleh perubahan cara penyajian dan konsumsi informasi sejarah. Jika sebelumnya mahasiswa belajar melalui buku teks dan ceramah, kini mereka dapat memanfaatkan media interaktif yang diperkaya AI.

1. Virtualisasi Sumber Sejarah

Teknologi virtual museum memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi artefak dan dokumen sejarah secara tiga dimensi. Tanjung, Simbolon, dan Situmorang (2025) menunjukkan bahwa penggunaan virtual museum tours berbasis AI meningkatkan kesadaran sosial-historis mahasiswa dan memperkuat empati terhadap peristiwa masa lalu.

2. AI Tutor dan Chatbot Historian

Hutson (2025) mengembangkan AI-clone tutor Leonardo da Vinci yang mampu berdialog dengan mahasiswa layaknya tokoh sejarah sungguhan. Pendekatan ini memfasilitasi pembelajaran sejarah berbasis percakapan (dialogic learning), di mana mahasiswa dapat menanyakan makna peristiwa, konteks sosial, atau karya seni secara interaktif.

3. Integrasi AI dalam Media Pembelajaran Kreatif

Satria, Yusnitiraps, dan Dermawan (2025) memanfaatkan Canva berbasis AI untuk membantu guru dan dosen sejarah merancang infografis dan video pembelajaran secara cepat. Media semacam ini meningkatkan keterlibatan mahasiswa, terutama generasi digital yang lebih responsif terhadap visualisasi data.

4. Analitik Pembelajaran dan Asesmen Otomatis

AI juga berfungsi dalam proses evaluasi. Jarodzka (2025) menunjukkan bahwa learning analytics berbasis AI dapat mendeteksi kesulitan belajar mahasiswa dan memberikan umpan balik yang spesifik. Pendekatan ini menggeser sistem penilaian tradisional yang bersifat satu arah menuju asesmen yang partisipatif dan reflektif.

Transformasi ini menandai era baru di mana sejarah tidak lagi dipelajari sebagai kumpulan fakta, melainkan sebagai pengalaman yang dapat dijelajahi secara digital dan personal.

Model Implementasi AI dalam Pembelajaran Sejarah

Berbagai model implementasi AI dalam pembelajaran sejarah telah dikembangkan di tingkat internasional dan nasional. Empat di antaranya yang relevan untuk perguruan tinggi di Indonesia meliputi:

1. Model Pembelajaran Imersif (Immersive Learning Model)

Menggunakan VR/AR dan AI untuk menciptakan pengalaman belajar yang realistis. Misalnya, mahasiswa dapat “berada” di tengah peristiwa Rengasdengklok atau menelusuri jalur perdagangan rempah di Nusantara.

2. Model Kolaborasi AI–Guru (Human–AI Collaboration)

Dalam model ini, AI bertugas sebagai fasilitator konten dan data, sementara dosen berperan mengarahkan interpretasi sejarah. Kolaborasi ini memastikan pembelajaran tetap humanistik (Issayev & Apendiyev, 2025).

3. Model Analitik Historis Otomatis (Automated Historical Analysis)

AI digunakan untuk menganalisis teks sejarah, seperti arsip kolonial atau pidato tokoh nasional, menggunakan Natural Language Processing. Hasilnya membantu mahasiswa memahami pola naratif dan bias dalam sumber sejarah.

4. Model Pembelajaran Proyek Berbasis AI (AI Project-Based Learning)

Mahasiswa diajak mengembangkan proyek digital seperti pembuatan timeline sejarah interaktif atau AI-based heritage map. Model ini menumbuhkan kreativitas sekaligus kemampuan berpikir kritis terhadap sumber.

Rekomendasi dan Refleksi Pendidikan Sejarah Abad ke-21

Untuk mengoptimalkan integrasi AI sebagai media pembelajaran sejarah, langkah-langkah strategis berikut direkomendasikan: 1) Penguatan Kompetensi Pendidik. 2) Pemerintah dan perguruan tinggi perlu mengadakan pelatihan AI untuk dosen sejarah agar mereka dapat mendesain pembelajaran berbasis teknologi tanpa kehilangan substansi nilai-nilai historis. 3) Kurikulum yang Responsif Teknologi. 4) Kurikulum sejarah perlu memasukkan mata kuliah literasi AI, etika digital, dan sejarah digital (digital historiography). 5) Kolaborasi Akademik dan Industri.

AI harus digunakan untuk memperkuat kesadaran historis, bukan menggantikannya. Pendidikan sejarah di abad ke-21 tetap harus menumbuhkan empati, nasionalisme, dan kemampuan berpikir kritis. Refleksi utama adalah bahwa AI hanyalah alat. Nilai-nilai kemanusiaan, kesadaran sejarah, dan tanggung jawab etis tetap menjadi inti pendidikan. Sejarah tidak dapat dipahami sepenuhnya oleh algoritma—ia membutuhkan manusia untuk memberi makna.

Daftar Pustaka

- Chou, C. 2025. The Development of Digital Literacy Education in Taiwan. ProQuest.
- Hutson, J. 2025. Immersive Learning with the Leonardo da Vinci AI-Clone Tutor. Springer.
- Issayev, M., and T. Apendiyev. 2025. Teaching History with the Help of Digital Technologies. *SAGE Journals*.
- Mayer, R. 2017. The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge University Press.
- Priyanto, A., M. Mufid, and D. M. Meilina. 2025. AI and Learning Media in Islamic Context. *UIN Gusdur Journal*.
- Satria, F. M., A. N. Yusnitiraps, and F. Dermawan. 2025. AI-Based Canva for History Teachers. *Jerkin Journal*.
- Sofyan, F., A. Zulhelmi, and B. Alauddin. 2025. Arabic and Islam in the Globalization Era. *Raden Intan Journal*.
- Tanjung, S., N. Simbolon, and N. Situmorang. 2025. ICARE Learning Model through Virtual Museum Tours and AI. Atlantis Press.
- Widyasari, R., and T. K. Santi. 2025. Integration of History Learning and Digital Tourism. *IISTR Journal*.



FUNGSI MATA KULIAH SEJARAH SENI DAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN DESAIN

Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.³³

Universitas Pradita

*“Mempelajari sejarah merupakan salah satu dasar
dalam mempelajari ilmu apapun – move forward to the
goal has to begun by learning the past”*

Mata kuliah Sejarah selalu menjadi bagian dari usaha mempelajari ilmu desain. Mata kuliah ini, dengan berbagai nama di beberapa universitas, seperti: Sejarah dan Kritik Desain (Univesitas Pelita Harapan), Sejarah Seni Rupa dan Desain (Universitas Tarumanagara), *History and Design Theory* dan *History of Indonesian Culture* (Universitas Kristen Petra), *History of Design* (Institut Teknologi Bandung), Sejarah Desain dan Sejarah Seni (Institut Seni Indonesia).

³³ Penulis lahir di Jakarta, merupakan Dosen di Program Studi Desain Interior Universitas Pradita, menyelesaikan studi S1 di Fakultas Ekonomi dan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara sebelum tahun 2000, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Prodi Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia tahun 2006.

Semuanya menjadi satu bagian yang integral dalam mencukupi kriteria sebagai seorang calon desainer.

Mata Pelajaran Sejarah sering menjadi bagian beban hidup siswa pada pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Pelajaran yang menjadi bagian integral pendidikan dasar ini bertujuan agar siswa memahami kejadian-kejadian masa lampau dan menarik kesimpulan; untuk peristiwa yang positif agar diteruskan, dan untuk peristiwa negatif menjadi bahan ajar agar tidak terulang di masa kini maupun masa depan. Metode ajar yang kurang tepat dapat menjadikan sejarah hanya pelajaran hafalan tanpa mencapai tujuan yang sebenarnya dan menjadi pelajaran tidak menarik, membosankan, dan beban.

Mengapa seorang calon desainer harus mempelajari Sejarah? Hal ini selalu menjadi topik paling penting untuk dipahami, karena jika mahasiswa tidak memahami perlunya sejarah, terutama sejarah yang berhubungan dengan seni dan desain, maka sebagian besar mahasiswa akan merasa mata kuliah ini adalah beban hidup yang tidak penting dan tidak ada gunanya – hanya untuk memenuhi minimum pencapaian 144 sks.

Mata kuliah yang berpusat pada mempelajari Sejarah Seni dan Desain pada umumnya berfokus pada mempelajari periode-periode seni dan desain umat manusia sejak jaman prasejarah hingga masa kontemporer. Periode sejarah untuk keilmuan ini dibagi dua jenis – periode jaman / era dan periode gaya / *style*. Jaman atau era adalah periode yang bersumber pada perubahan kebudayaan secara umum yang melingkupi sejarah besar manusia. Contoh periode jaman adalah Prasejarah, Neolithikum, Abad Pertengahan, *Renaissance*, *Baroque*, Jaman Modern, dll. Periode yang bersumber pada gaya / *style* adalah periode yang ruang lingkupnya lebih kecil dan berpusat pada perubahan di bidang yang terbatas – misalnya seni atau desain saja, tanpa membawa perubahan

secara keseluruhan pada sejarah besar manusia. Contoh periode gaya adalah *Hellenism*, *Cubism*, *De Stijl*, *Art and Craft Movement*, *Neoclassicism*, *Art Nouveau*, dll.

Berdasarkan kedua jenis periode diatas, mempelajari sejarah seni dan desain bertujuan memahami dinamika perubahan pola berkesenian dalam struktur ruang dan waktu. Salah satu metode paling umum dalam mempelajari sejarah adalah dalam bentuk timeline. Timeline adalah struktur waktu (detik, menit, hari, minggu, bulan, tahun) yang digunakan untuk meletakkan periode-periode yang sudah diberi simbol, tanda, atau nama untuk membedakannya dengan periode sebelum maupun sesudahnya. Metode timeline mempermudah mempelajari sejarah bagi pemula karena unsur linearitas waktu secara kronologis.

Sejarah paling mudah dipelajari jika diurutkan berdasarkan rentang waktu, melalui perubahan tren yang terjadi sepanjang kurun waktu tersebut secara terstruktur. Struktur waktu memperlihatkan perkembangan, dan kausalitas dari tren atau pola agar dapat diidentifikasi ciri-ciri, karakteristik, penyebab dan konsekuensi masa tersebut jika dibandingkan dengan kurun waktu yang lain.

Di lain pihak, sejarah juga memiliki rentang ruang. Setiap wilayah, kawasan, negara, bahkan dunia memiliki *timeline* sejarah yang berbeda-beda dalam satu kurun waktu yang sama. Contoh di tahun 1 Masehi Eropa terutama bagian barat dan kawasan Mediterania sebagian besar dikuasai Romawi, Tiongkok berada di jaman Dinasti Han, India di bawah pemerintahan Dinasti Kushan, Buddhisme masuk ke Tiongkok dan Jepang, Indonesia mayoritas berada di masa akhir Neolithikum. Persamaan waktu tidak selalu menandakan kesamaan perkembangan pola kehidupan; tetapi dengan metode studi komparasi maka perbedaan, persamaan, kedekatan, dan pola interaksi manusia dalam wilayah yang dekat maupun antar wilayah dapat dipelajari dengan lebih baik

untuk memperkaya temuan baik di bidang sejarah sendiri, maupun yang berkaitan dengan ilmu-ilmu lain. Studi komparasi dan studi tematik / kontekstual dalam struktur ruang dan waktu dapat menemukan pola-pola yang mirip di berbagai wilayah berbeda, dalam waktu berbeda, tetapi berada di pola perkembangan yang serupa.

Sejarah seni dan desain dipelajari untuk memahami perubahan – perubahan ekspresi artistik (konten dan konteks), teknik berkesenian (media, alat, metode), dan pengaruh elemen-elemen kehidupan manusia lainnya terhadap seni dan desain, maupun sebaliknya. Perubahan-perubahan ini diakibatkan banyak hal, misalnya perkembangan teknologi, sosial, politik, budaya, gaya hidup, strata kemasyarakatan, fungsi, dll. Pada masa *Impressionism*, tokoh-tokoh pelukis masa itu terpengaruh dengan perkembangan ilmu optik sehingga karya-karyanya berfokus pada bagaimana mata manusia menangkap cahaya, warna, dan ilusi optik, yang kemudian dituangkan ke kanvas. Gaya *Futurism* di sekitar tahun 1910-1920 menghasilkan karya-karya seni yang menampilkan impresi gerakan (*movement*) dalam ruang akibat kemajuan teknologi fotografi dan *motion pictures* awal.

Salah satu dari tujuan belajar sejarah seni dan desain adalah agar desainer pemula dapat mencari bahan yang tepat untuk referensi desain yang akan digunakan dalam proyek. Desainer harus memiliki pengetahuan yang cukup untuk mencari referensi gaya, ide – semangat jaman – *zeitgeist* yang diperlukan klien atau proyek yang akan digarap. Kadang kala *brief* yang diterima sangat umum, kurang jelas, atau kurang mendalam karena desainer berhadapan dengan pemberi kerja yang sangat awam, mengetahui apa yang diinginkan, tetapi tidak dapat mengkomunikasikannya secara tepat dengan istilah-istilah yang spesifik dipahami desainer. Oleh karena itu mencari referensi gaya atau periode yang tepat dalam waktu singkat sesuai dengan keinginan klien menjadi salah satu

kewajiban dasar desainer. Di lain pihak desainer perlu memiliki identitas desain personal untuk jangka Panjang yang menjadi ciri khas desainnya dan sulit untuk ditiru orang lain. Hal ini membutuhkan pencarian jati diri yang panjang, disertai pengalaman bertahun-tahun bekerja pada proyek-proyek yang dinamis. Belajar sejarah yang benar dapat membantu melancarkan pencarian jati diri ini karena melibatkan pemahaman filosofis, ideologis, dan pemaknaan yang juga dipelajari di mata kuliah sejarah Ketika mencari tahu ciri-ciri khas desainer masa lalu, filosofi mereka, dan *zeitgeist* masa itu.

Kemunculan suatu gaya atau suatu periode seni dan desain ditandai dengan perubahan – baik secara internal dalam bidang ilmunya, maupun perubahan eksternal yang sudah dikemukakan diatas. Oleh karena itu belajar sejarah seni dan desain bukan untuk menghafal angka tahun – kapan mereka muncul. Lebih tepatnya yang diperlukan adalah mengetahui kenapa periode tersebut mulai muncul di tahun itu – bukan tahun-tahun sebelumnya atau sesudahnya. Perubahan yang menjadi pemicu harus cukup besar dan meluas sehingga periode baru ini memiliki dampak dalam jangka waktu yang cukup lama untuk dikenali oleh desainer sekarang.

Dinamika desain tidak pernah selalu harus maju ke masa depan – sesuatu yang belum pernah dilakukan. Diantara masa-masa kekosongan karena tidak adanya perubahan yang signifikan yang membuat manusia maju, maka banyak desainer ‘menoleh’ ke masa lalu – ke periode atau gaya yang sudah pernah terjadi. Ketika desainer mendesain sesuatu dari periode / gaya masa lalu, tujuannya tentu bukan mengulang – tetapi adalah menciptakan desain baru yang terinspirasi dari masa lalu. Reinterpretasi dan menambahkan unsur kebaruan dari gaya yang lampau selalu dilakukan desainer. Pada tahun 1970-an, negara-negara Barat sampai pada tahap tren celana *cutbray* – celana panjang yang ketat di bagian paha hingga lutut, dan melebar di bagian bawah. Tren ini menghiasi periode

flower generation dan *hippies*. Pada awal tahun 2000-an, tren ini kembali marak, dan hampir kembali lagi di awal tahun 2019, jika tidak dihalangi COVID-19.



Gambar 1. Tren Celana Cutbray 1970-an dan 2000-an
(Riskaauliyanti05, Narita Fuji Triyani)

Mengaca pada pembahasan paragraf sebelumnya bahwa era, gaya, dan ide mengenai seni dan desain selalu berulang dalam rentang waktu, maka desainer selalu harus siap menjadi yang terdepan dalam memprediksi keberulangan atau trend masa depan. Cabang ilmu yang mempelajari tren dengan menggali apa yang sudah dilakukan didesain di masa sekarang, ditambah dengan elemen-elemen kebutuhan masa mendatang, kemajuan elemen-elemen eksternal seperti teknologi, bahan, sosial, politik, perubahan budaya, dan seterusnya menghasilkan ide yang disebut *forecasting*. Dalam ilmu desain, *forecasting* dilakukan melalui *market research*.

Pada akhirnya tulisan ini berusaha memberi penjelasan singkat dan mendalam mengapa mempelajari sejarah seni dan desain harus tetap menjadi bagian integral dalam ilmu pendidikan desain, terutama di Strata 1. Pemenuhan ketrampilan pemahaman sejarah seni dan desain.

Hal ini pada dasarnya akan meningkatkan *critical thinking* yang diperlukan desainer dalam mengelola inovasi, keahlian teknis, dan pengambilan keputusan desain melalui observasi yang mendalam sepanjang waktu terhadap desain lama, desain baru, maupun desain tren mendatang di kemudian hari.

Daftar Pustaka

Susilo, G. 2018. *Modul Mata Kuliah Sejarah Seni dan Desain*.
Universitas Pradita



CANDI KEDATON ANDUNGBIRU, TIRIS, PROBOLINGGO: SEJARAH, ARSITEKTUR DAN POTENSI SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI SMK

Dwi Endik Setiawan, S.Si., Gr.³⁴

***SMK Negeri Rowokangkung,
Kabupaten Lumajang, Jawa Timur***

"Candi adalah Sandi Sejarah"

Indonesia memiliki banyak peninggalan purbakala, salah satunya Candi Kedaton di Desa Andungbiru, Kecamatan Tiris, Kabupaten Probolinggo. Jawa Timur, berada di lereng

³⁴ Dwi Endik Setiawan, S.Si., Gr., lahir di Jember, 12 Mei 1984. Saat ini menjabat sebagai guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SMK Negeri Rowokangkung, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 Biologi, FMIPA, pada tahun 2006; Akta IV di IKIP PGRI Jember tahun 2009; Pendidikan Profesi Guru di Universitas Muhammadiyah Malang tahun 2019; serta Pendidikan Kepala Laboratorium IPA di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2021. Ia merupakan lulusan Guru Penggerak Angkatan 09 tahun 2024 dari Balai Besar Guru Penggerak Provinsi (BBGP) Jawa Timur.

Gunung Lemongan bagian dari Pegunungan Hyang, Candi Kedaton ini menyimpan kisah sejarah dan struktur unik yang sering terlewatkan.

Pendidikan sejarah di SMK sangat penting untuk menanamkan kesadaran sejarah dan nasionalisme. Namun, pembelajaran sejarah perlu dibuat lebih relevan dengan kompetensi keahlian siswa. Pendekatan kontekstual dan berbasis studi kasus nyata menjadi kunci. Dalam konteks pendidikan sejarah di Indonesia, pemanfaatan sumber belajar berbasis benda nyata masih kurang optimal (Widja, 2018). Padahal, Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan menekankan pentingnya pemanfaatan cagar budaya sebagai media pembelajaran. Candi Kedaton sebagai salah satu situs peninggalan Majapahit, menawarkan potensi besar untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Artikel ini memperkenalkan Candi Kedaton dari sisi sejarah dan arsitektur, serta menyoroti potensinya sebagai sumber belajar sejarah yang inovatif dan aplikatif bagi siswa SMK. Dengan memanfaatkan situs arkeologi lokal, diharapkan pembelajaran sejarah menjadi lebih hidup, menarik, dan terintegrasi dengan keterampilan vokasi, menghasilkan lulusan yang kompeten dan sadar akan warisan budayanya.

Latar Belakang dan Sejarah Candi Kedaton

Candi Kedaton, di Desa Andunghiru, Tiris, Probolinggo, adalah peninggalan purbakala di lereng Gunung Lemongan. Didokumentasikan sejak awal abad ke-20, nama "Kedaton" (keraton/istana) mengisyaratkan fungsi pentingnya di masa lalu, mungkin sebagai pusat peribadatan atau sebagai pusat pendidikan.

Penelitian masih terus berlangsung untuk mengungkap fungsi dan sejarahnya.

Berdasarkan analisis temuan artefak terbaru, Candi Kedaton diperkirakan dibangun pada fase akhir Kerajaan Majapahit (1389-1527 M). Hipotesis ini didukung oleh karakteristik relief yang menunjukkan pengaruh seni masa pemerintahan Wikramawardhana (Supangkat, 2020). Berbeda dengan pendapat sebelumnya (Soekmono, 1973), penelitian mutakhir mengindikasikan bahwa situs ini mungkin merupakan candi pendharmaan bagi elite lokal pada masanya.

Temuan penting dalam ekskavasi 2019 mengungkap adanya prasasti pendek beraksara Jawa Kuno yang menyebut kata "Kadatwan" (Dinas Kebudayaan Jawa Timur, 2020). Ini memperkuat teori bahwa kompleks ini memiliki fungsi administratif sekaligus religius. Analisis stratigrafi menunjukkan tiga fase pembangunan:

1. Fase awal (abad XIV): Pembangunan struktur utama
2. Fase madya (abad XV): Penambahan kompleks pendukung
3. Fase akhir (abad XVI): Pemugaran setelah gempa

Penentuan sejarah Candi Kedaton didasarkan pada analisis arsitektur dan temuan artefak. Candi ini digolongkan pada periode klasik Jawa Timur (abad ke-10 hingga ke-15 Masehi), dengan ciri khas arsitektur Jawa Timur seperti bentuk ramping dan penggunaan teknik pasak. Ahli mengaitkannya dengan masa Singhasari atau kerajaan Majapahit, dengan fungsi keagamaan yang kuat, diperkuat oleh penemuan fragmen arca bima. Upaya konservasi oleh BPCB Jawa Timur terus dilakukan, meski kondisi candi terawat namun kurang lengkap.

Arsitektur Candi Kedaton

Candi Kedaton berbentuk lapik/batur, menghadap ke barat laut yang jarang terjadi di Pulau Jawa, kemungkinan Candi Kedaton menghadap Gunung Semeru atau ke puncak Gunung Hyang. Adapun keunikan Candi Kedaton adalah dindingnya yang diberi relief tiga cerita, yaitu Arjunawiwaha (sisi kiri), Garudeya (sisi belakang) dan Samba (sisi kanan). Yang reliefnya dipahat pada sembilan panel disetiap sisi candinya

Candi Kedaton dibangun dari batu andesit, meskipun banyak bagiannya telah runtuh. Struktur utamanya hanya ditemukan Batur (Kaki Candi). Pondasi dasar candi, berbentuk persegi atau persegi panjang, menunjukkan kekuatan konstruksi. Detail arsitektur lain seperti relung, relief, dan teknik *interlocking* atau pasak menunjukkan keahlian tinggi pembangun masa lalu. Struktur ini merefleksikan kemajuan teknologi dan seni bangunan, serta makna filosofis dan religius yang mendalam.

Potensi Candi Kedaton sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMK

Candi Kedaton adalah sumber belajar sejarah yang sangat relevan dan kontekstual bagi siswa SMK. Pemanfaatannya dapat mengintegrasikan pengetahuan sejarah dengan kompetensi keahlian, menumbuhkan pemahaman masa lalu, kepedulian budaya, dan wawasan aplikatif.

Berikut potensi integrasinya dengan program keahlian SMK:

1. Pariwisata: Pengembangan destinasi wisata sejarah (paket tur, promosi), pelatihan pemandu wisata, manajemen pengunjung, dan kajian kearifan lokal/kuliner.

2. Konstruksi dan Properti: Studi material dan teknik bangunan kuno (batu andesit, teknik pasak), pengukuran dan pemetaan arkeologi (manual/drone), serta dasar restorasi dan konservasi struktur.
3. Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Seni Rupa: Dokumentasi visual (foto/video), desain media pembelajaran interaktif (infografis, aplikasi), ilustrasi/rekonstruksi visual, dan pengembangan produk kreatif terinspirasi candi.
4. Teknik Geomatika dan Geospasial: Pemetaan situs berbasis GIS, analisis spasial sejarah (hubungan antar situs), dan penggunaan *remote sensing* untuk pemantauan.
5. Teknologi Informas dan Komunikasi (TIK): Pengembangan aplikasi/website edukasi interaktif, desain konten digital (video animasi, podcast), dan dokumentasi digital arkeologi (pemindaian 3D).

Pemanfaatan Candi Kedaton mengubah pembelajaran sejarah dari teoretis menjadi praktis dan aplikatif, menumbuhkan minat belajar, keterampilan riset, analisis, pemecahan masalah, dan kesadaran pelestarian budaya.

Tantangan dan Solusi

Pemanfaatan ini menghadapi tantangan seperti aksesibilitas, kondisi situs, ketersediaan sumber daya, waktu kurikulum, dan keselamatan. Maka solusi yang dapat dipertimbangkan:

1. Kolaborasi dengan BPCB/Dinas Kebudayaan untuk data dan panduan.
2. Pemanfaatan Teknologi (virtual tour, AR) jika kunjungan fisik sulit.

3. Proyek Berbasis Kelompok (PjBL) lintas program keahlian.
4. Integrasi Lintas Mata Pelajaran (Sejarah dengan Kejuruan, Bahasa, Seni Budaya dan IPAS).

Kesimpulan

Candi Kedaton adalah "laboratorium" sejarah dan budaya yang berharga. Potensinya sebagai sumber belajar sejarah di SMK sangat besar, memungkinkan integrasi pengetahuan sejarah dengan keterampilan vokasi. Pemanfaatan tepat akan:

1. Meningkatkan minat belajar dan relevansi sejarah bagi siswa SMK.
2. Menumbuhkan kesadaran dan kepedulian terhadap warisan budaya lokal.
3. Mengembangkan keterampilan abad ke-21 (kritis, kolaborasi, komunikasi).
4. Menghasilkan lulusan SMK yang kompeten dan berbudaya.
5. Mendukung pembelajaran mendalam serta mensukseskan 7 Kebiasaan Anak Indonesia hebat

Oleh karena itu, kolaborasi sekolah, pemerintah daerah, BPCB, dan masyarakat lokal sangat penting untuk memaksimalkan potensi Candi Kedaton sebagai pusat pembelajaran inspiratif di SMK.

Daftar Pustaka

- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur. (2020). *Laporan ekskavasi arkeologi Candi Kedaton, Tiris, Probolinggo*. Dinas Kebudayaan Jawa Timur.
- Poesponegoro, M. D., & Notosusanto, N. (2022). *Sejarah nasional Indonesia: Zaman kuno hingga modern* (Edisi revisi ke-7). Balai Pustaka.
- Supangkat, G. (2020). *Arsitektur candi Majapahit: Relief dan simbolisme di Jawa Timur*. Penerbit Ombak.
- Widja, S. (2021). *Pendidikan sejarah kontekstual: Sumber belajar berbasis cagar budaya* (Edisi ke-2). Graha Ilmu.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Jawa Timur. (2023). *Konservasi situs Majapahit: Studi kasus Gunung Lemongan dan Candi Kedaton*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Soekmono, R. (2021). *Candi-candi di Jawa* (Edisi ulang ke-50 tahun, direvisi). Penerbit ITB.
- Kratz, E. U. (2024). *Majapahit court and culture: Temples of eastern Java* (Edisi internasional terbaru). NUS Press.
- Sugiyono. (2025). *Metodologi penelitian pendidikan vokasi: Integrasi proyek berbasis budaya lokal* (Edisi ke-10). Alfabeta.
- Wisseman Christie, J. (2022). *Temples and inscriptions of late Majapahit Java*. Archipelago Press



PROGRAM PUBLIK SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUNJUNGAN MUSEUM

Wulan Resiyani S.S.,M.A.³⁵

Universitas Jambi

“Program publik museum menjadi strategi untuk menarik pengunjung baru, meningkatkan pemahaman masyarakat dan mendorong pengunjung untuk berkunjung kembali ke museum”

Museum merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi berupa benda, bangunan dan atau struktur yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya atau yang bukan Cagar Budaya dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Museum dalam pengelolaannya mengalami pergeseran paradigma, yang awalnya berfokus kepada penyajian koleksi museum berubah orientasinya menjadi tempat yang mampu mewadahi kebutuhan pengunjung/masyarakat. Paradigma ini dinamakan *new museology*.

³⁵ Penulis lahir di Teamnggung, 22 Maret 1987, merupakan Dosen di Program Studi Arkeologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, menyelesaikan studi S1 di Prodi Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya UGM tahun 2010, menyelesaikan S2 Magister Arkeologi di Fakultas Ilmu Budaya UGM tahun 2016.

New museology memusatkan pengembangan hubungan timbal balik antara museum dengan masyarakat. *New museology* menitikberatkan pada *community oriented* yaitu adanya pendekatan partisipatoris dan pemberdayaan masyarakat. Museum tidak lagi hanya menyampaikan informasi secara satu arah saja, akan tetapi mengajak seluruh masyarakat untuk bersama sama berbagi informasi di museum. Hal ini dilakukan karena museum menyadari bahwa informasi dan ilmu pengetahuan tidak hanya dimiliki museum tetapi dimiliki siapa saja.

Ketika suatu museum menerapkan konsep atau paradigma *new museology* maka dalam hal interpretasi dan presentasi pameran museum akan melakukan proses penciptaan bersama dengan masyarakat. Di dalam proses ini masyarakat tidak hanya dilibatkan dengan diajak bekerja saja, akan tetapi masyarakat terlibat menciptakan gagasan pamerannya bersama termasuk dalam menciptakan program program publik yang menarik di museum.

Program publik museum adalah kegiatan museum yang dilaksanakan dalam rangka membangun keterlibatan masyarakat pada museum. Program publik merupakan elemen penting guna memperkenalkan dan mempromosikan suatu museum kepada khalayak. Program publik ini bisa meliputi kegiatan yang berkaitan dengan koleksi, pameran museum maupun kegiatan penelitian yang dilakukan oleh museum. Program publik bertujuan untuk:

1. meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap museum;
2. menarik pengunjung baru;
3. mendorong pengunjung untuk berkunjung kembali.

Program publik museum diharapkan mampu membentuk pengalaman pengunjung meliputi berbagai aspek yaitu rekreasi/hiburan, pendidikan dan penelitian. Museum dapat berperan membantu regenerasi sosial, memberdayakan komunitas tertentu, berkontribusi untuk membuat keadilan di masyarakat, serta mampu menampilkan berbagai suara atau perspektif masyarakat.

Museum merupakan suatu lembaga yang tidak mencari keuntungan dan dinamis. Selain menjadi tempat pelestarian, museum adalah lembaga pendidikan nonformal, sumber data penelitian, dan bagian dari industri budaya/pariwisata (Susantio, 2014: 136). Museum dalam membentuk memori kolektif pengunjung tidak mendominasi pengetahuan pengunjung, akan tetapi memfasilitasi pengunjung untuk menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri (Tanudirjo, 2014: 8) Pengelolaan museum yang maksimal akan membuat pengunjung ingin berkunjung kembali di kemudian hari. Ada beberapa elemen kunci dalam pengoptimalan program publik museum yaitu meliputi beberapa hal, antara lain:

1. Program publik dalam pengembangan program tematik dan interaktif (baik berupa pameran tetap dan pameran temporer/pameran tema tertentu, tur museum, dan pelatihan /workshop tertentu yang melibatkan partisipasi masyarakat). Pameran yang interaktif bisa melalui disajikan secara interaktif menggunakan teknologi AR atau VR (Virtual Reality), pameran interaktif bisa juga dilakukan dengan peran staff educator museum yang menjelaskan secara lebih dalam dan detail berkaitan dengan koleksi museum. Tur museum yang disajikan dengan terstruktur dan sesuai konteksnya juga menjadi program public yang menarik. Pelatihan atau workshop tertentu misalnya workshop batik, workshop kerajinan tangan dll

2. Pengoptimalan pemasaran museum melalui konten digital (virtual tour, konten digital, vlog, ruang imersif) yang melibatkan berbagai perspektif masyarakat juga menjadi salah satu program publik yang diharapkan mampu menarik pengunjung museum.
3. Kemitraan strategis (museum menjalin kerjasama aktif dengan berbagai pihak misalnya sekolah-sekolah, instansi seperti Dinas Kebudayaan setempat dan komunitas pecinta budaya atau sejarah setempat). Program gerakan museum masuk sekolah diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan menambah wawasan bagi siswa. Selain itu kerjasama dengan komunitas juga diharapkan akan mampu memaksimalkan peran masyarakat dalam kegiatan publik museum misalnya saja kegiatan *night at museum* dengan komunitas tertentu, kegiatan napak tilas sejarah di wilayah wilayah bersejarah juga menjadi kegiatan menarik antara museum dan komunitas dll.
4. Peningkatan pelayanan dan aksesibilitas yang maksimal oleh museum. Museum juga selayaknya memperhatikan fasilitas area istirahat, toilet, mushola dan tempat souvenir museum. Selain itu museum juga harus memperhatikan kebersihan dan aksesibilitas yang mudah dan jelas menuju museum dan memperhatikan juga kebutuhan pengunjung difabel.

Paradigma new museology sangat mempengaruhi perkembangan museum. Museum tidak hanya berorientasi menyimpan dan merawat koleksi museum akan tetapi juga mentransfer informasi dan nilai-nilai yang terkandung dalam koleksi museum. Museum berupaya menjawab kebutuhan pengunjung, menyajikan dan melakukan penciptaan bersama masyarakat sehingga membentuk memori kolektif yang berarti. Program-program publik yang selayaknya dijalankan museum menjadi kegiatan krusial dalam upaya

memaksimalkan museum sebagai tempat yang merepresentasikan *educasi dan entertainment*. Jika pengelolaan partisipatoris museum meninggalkan kesan mendalam untuk pengunjung museum, maka pengunjung berkeinginan untuk datang kembali ke museum. Program public yang optimal juga akan mampu merubah stigma negatif museum yang identik dengan tempat yang seram, kuno, dan tidak menarik di masyarakat menjadi pilihan destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi.

Daftar Pustaka

Susantio, Djulianto. 2014. *Museum dan Komunitas*. Museografia Majalah tentang Permuseuman Vol.IX No.1

Tanudirjo. Daud Aris 2014. *Interpretasi dan Presentasi Koleksi Museum: Perspektif Pasca Modernisme*. Museografia Majalah tentang Permuseuman Vol. IX No.1



PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MEMBANGUN JATI DIRI SISWA SMA

Samingan, S.Pd., MA.³⁶

Universitas Flores

“Pembelajaran sejarah berbasis karakter dalam membangun jati diri siswa untuk menumbuhkan sikap nasionalisme, integritas, dan kesadaran sejarah”

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara moral dan berkarakter. Era globalisasi dan disrupsi digital, tantangan pendidikan semakin kompleks, ditandai dengan melemahnya nilai-nilai kebangsaan, rendahnya kepedulian sosial, serta krisis identitas pada generasi muda (Cahyaningsih, dkk, 2025).

³⁶ Penulis lahir di Cilacap 26 April 1982 merupakan staf pengajar di Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores, menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2008, menyelesaikan S2 di Pascasarjana Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada tahun 2012.

Kondisi ini menuntut dunia pendidikan untuk tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan jati diri dan karakter siswa.

Pemerintah Indonesia telah menegaskan pentingnya pendidikan karakter melalui berbagai kebijakan, mulai dari *Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)* hingga menempatkan nilai-nilai Pancasila sebagai fondasi pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Pendidikan karakter tidak diposisikan sebagai mata pelajaran tersendiri, melainkan diintegrasikan secara holistik ke dalam seluruh mata pelajaran, termasuk pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki posisi strategis dalam membangun kesadaran sejarah (*historical consciousness*), nasionalisme, dan identitas kebangsaan siswa. Sejarah tidak hanya menyajikan fakta masa lalu, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral, keteladanan, perjuangan, dan kebijaksanaan yang relevan dengan kehidupan masa kini (Haq, 2025). Oleh karena itu, sejarah menjadi wahana efektif dalam menanamkan nilai karakter seperti patriotisme, tanggung jawab, toleransi, dan integritas.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di SMA masih cenderung bersifat kognitif, hafalan, dan berorientasi pada ujian, sehingga belum optimal dalam membentuk karakter dan jati diri siswa (Devitasari & Putri, 2025). Sejarah sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan dan jauh dari kehidupan nyata peserta didik. Kondisi ini menyebabkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam peristiwa sejarah belum sepenuhnya terinternalisasi dalam sikap dan perilaku siswa.

Oleh karena itu pembelajaran sejarah yang berbasis pendidikan karakter mampu menjadi sarana reflektif bagi siswa untuk meneladani nilai-nilai perjuangan tokoh bangsa, memahami dinamika sosial masa lalu, serta mengembangkan sikap kritis terhadap realitas masa kini (Praditya & Nurhidayati, 2025).

Berikut pembelajaran sejarah berbasis pendidikan karakter dalam membangun jati diri siswa SMA:

1. Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Berbasis Pendidikan Karakter

Pembelajaran sejarah berbasis pendidikan karakter di SMA dilaksanakan melalui integrasi nilai-nilai karakter ke dalam materi, metode, dan evaluasi pembelajaran sejarah. Guru sejarah tidak hanya menyampaikan fakta dan kronologi peristiwa, tetapi juga menekankan nilai-nilai moral yang terkandung dalam peristiwa sejarah, seperti nasionalisme, tanggung jawab, integritas, toleransi, dan semangat kebangsaan.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan *student-centered learning*, diskusi reflektif, studi kasus sejarah, serta penugasan berbasis nilai. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum yang menempatkan pendidikan karakter dan Profil Pelajar Pancasila sebagai tujuan utama pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022).

2. Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah

Implementasi nilai karakter dalam pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan observasi kelas dan analisis perangkat pembelajaran dengan beberapa strategi berikut:

a. Integrasi nilai karakter dalam materi Sejarah

Materi sejarah seperti pergerakan nasional, perjuangan kemerdekaan, masa revolusi, serta dinamika kehidupan berbangsa pascakemerdekaan dimanfaatkan sebagai sarana penanaman nilai karakter. Nilai-nilai yang dominan muncul dalam pembelajaran meliputi:

- nasionalisme dan cinta tanah air,
- tanggung jawab sebagai warga negara,
- integritas dan kejujuran,
- toleransi dan sikap menghargai perbedaan.

Siswa tidak hanya diminta memahami peristiwa sejarah, tetapi juga mengidentifikasi nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya serta relevansinya dengan kehidupan masa kini. Temuan ini sejalan dengan Sonia, dkk (2024) yang menyimpulkan bahwa sejarah merupakan sumber nilai karakter yang kuat apabila dikaji secara reflektif.

b. Metode pembelajaran reflektif dan dialogis

Metode pembelajaran yang digunakan guru sejarah cenderung mengarah pada pembelajaran aktif dan reflektif, antara lain:

- Diskusi kelompok,
- Studi kasus sejarah,
- Analisis tokoh dan peristiwa,
- Penulisan refleksi sejarah.

Melalui metode tersebut, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mengemukakan pendapat dan menghargai pandangan orang lain. Hal ini berdampak

pada berkembangnya sikap demokratis dan empati sosial siswa.

3. Peran Guru Sejarah dalam Pembentukan Karakter dan Jati Diri Siswa

Guru sejarah memegang peran kunci dalam keberhasilan pembelajaran sejarah berbasis pendidikan karakter. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai:

- a. Fasilitator nilai yang mengarahkan siswa untuk menemukan makna moral dalam peristiwa sejarah.
- b. Model keteladanan yang menunjukkan sikap disiplin, adil, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.
- c. Motivator yang mendorong siswa untuk mengaitkan pembelajaran sejarah dengan pembentukan jati diri mereka sebagai generasi muda bangsa.

Peran guru ini sejalan dengan temuan Ardhita dan Mulyasaroh (2025) yang menyatakan bahwa internalisasi karakter akan efektif apabila guru mampu menjadi teladan dan pembimbing nilai bagi peserta didik.

4. Dampak Pembelajaran Sejarah Berbasis Pendidikan Karakter terhadap Jati Diri Siswa

Pembelajaran sejarah berbasis pendidikan karakter memberikan dampak positif terhadap pembentukan jati diri siswa SMA, yang tercermin dalam beberapa aspek berikut:

- a. Penguatan Identitas Kebangsaan

Siswa menunjukkan peningkatan kesadaran sejarah dan kebanggaan terhadap identitas bangsa Indonesia. Mereka lebih memahami makna perjuangan bangsa

dan peran generasi muda dalam menjaga persatuan dan keutuhan negara. Temuan ini sejalan dengan penelitian Cahyaningsih dan Nurdin (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah berbasis nilai mampu memperkuat identitas nasional siswa.

b. Perkembangan Sikap Moral dan Sosial

Siswa memperlihatkan perubahan sikap positif, seperti meningkatnya rasa tanggung jawab, toleransi terhadap perbedaan, dan kepedulian sosial. Nilai-nilai tersebut terinternalisasi melalui refleksi terhadap peristiwa sejarah dan diskusi tentang dampak moral dari suatu peristiwa masa lalu.

c. Pembentukan Sikap Kritis dan Reflektif

Pembelajaran sejarah berbasis karakter mendorong siswa untuk tidak menerima informasi sejarah secara pasif, melainkan mengkritisi peristiwa sejarah dari sudut pandang etika dan kemanusiaan. Sikap ini mencerminkan terbentuknya *historical thinking* dan kesadaran diri sebagai warga negara (Haq, 2025).

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran

a. Faktor Pendukung

- Dukungan Kurikulum yang menekankan pendidikan karakter.
- Kompetensi dan komitmen guru sejarah.
- Budaya sekolah yang mendukung pembentukan karakter.

b. Faktor Penghambat

- Keterbatasan waktu pembelajaran sejarah.

- Perbedaan latar belakang dan karakter siswa.
- Orientasi penilaian yang masih dominan pada aspek kognitif.

Daftar Pustaka

- Ardhita, F. P., Mulyasaroh, M., & Nulhakim, L. (2025). Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Pilar Penguatan Identitas Lokal di Lingkungan SMA. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 2035-2041.
- Cahyaningsih, A., Nurdin, E. S., Budimansyah, D., Ruyadi, Y., & Dewantara, J. A. (2025). Ethno-Learning and Character Formation: Values and Morals through Culture-Based Education in Cirebon. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(2), 517-534.
- Devitasari, A. C., Putri, F. D. A., & Birsyada, M. I. (2025). Jejak Sejarah Tradisi Intelektual Nahdlatul Ulama pada Masa Awal Pendirian (1920-an). *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 5(2), 815-831.
- Haq, I. A. (2025). Pendidikan Islam di Masa Awal Kemerdekaan Indonesia: Peran Sejarah dalam Membentuk Identitas Pendidikan Nasional. *Tarikh: Journal of Islamic History and Civilization*, 1(2), 118-134.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Penguatan Pendidikan Karakter dan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Praditya, A., Nurhidayati, S. W., & Hervina, G. A. (2025). Upaya Membangun Karakter Anak Bangsa Dalam Pendidikan Multikultural. *Ahad: Multidisciplinary Journal of Islamic Studies*, 1(3), 142-152.

Sonia, P., Ahmal, A., & Yuliantoro, Y. (2024). Nilai Pendidikan Karakter dalam Novel Sejarah Laut Bercerita Karya Leila S. Chudori Sebagai Sumber Belajar Sejarah. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5625-5632.



SEJARAH KESENIAN REYOG WAYANG KRIDHA BEKSA LUMAKSANA PERIODE TAHUN 1975-1980

Otok Fitrianto, M.Pd.³⁷

Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta

*"Prinsip seni sejati bukanlah untuk menggambarkan,
tetapi untuk membangkitkan." - Jerzy Kosinski*

Hadirnya kesenian tradisional Reyog Wayang “Kridha Beksa Lumaksana” sebagai kesenian kerakyatan masyarakat Dusun Mangiran merupakan wujud nyata kolektivitas sosial dalam mencapai tujuan bersama pada tataran estetika. Kesenian ini tidak sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang ekspresi budaya yang mempertemukan nilai, rasa, dan kehendak bersama dalam satu kesatuan artistik. Melalui proses latihan, penciptaan, hingga pementasan, terbangun kerja sama yang memperlihatkan bagaimana estetika tumbuh dari interaksi sosial yang harmonis. Dengan

³⁷ Penulis lahir di Bantul, 9 Juni 1986. Penulis merupakan Dosen di Program Studi Seni Tari Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta. Menyelesaikan studi S1 Pendidikan Seni Tari di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2011, dan menyelesaikan S2 Pendidikan Seni Tari di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016.

demikian, keberadaan Reyog Wayang “Kridha Beksa Lumaksana” mencerminkan bahwa kesenian tradisional hidup dan berkembang karena adanya kesadaran kolektif masyarakat untuk menjaga serta mengaktualisasikan identitas budayanya.

Reyog Wayang “Kridha Beksa Lumaksana” yang beranggotakan lebih dari 50 orang—terdiri atas ketua, penari, penabuh atau pengrawit, serta sejumlah individu yang terlibat dalam proses pertunjukan—menunjukkan karakteristik kuat sebagai sebuah paguyuban seni. Paguyuban ini berfungsi sebagai wadah yang menaungi aktivitas berkesenian sekaligus mempererat hubungan sosial antaranggota. Di dalam wadah tersebut, para anggota tidak hanya berperan sesuai tugasnya masing-masing, tetapi juga menemukan makna kebersamaan sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan. Melalui interaksi dan partisipasi aktif dalam kegiatan seni, mereka memperoleh kepuasan batin serta penguatan identitas diri dalam konteks kehidupan bermasyarakat.

Kesenian tradisional Reyog Wayang Kridha Beksa Lumaksana berdiri pada tahun 1975 atas prakarsa seorang warga Dusun Mangiran bernama Rono Atemo (Alm). Pada masanya, beliau dikenal sebagai tokoh penari sekaligus pemimpin yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan kesenian masyarakat setempat. Dedikasinya terhadap dunia seni tidak hanya terlihat dari kepiawaiannya menari, tetapi juga dari kemampuannya dalam memimpin dan menggerakkan masyarakat untuk terlibat dalam kegiatan berkesenian. Keberadaan Reyog Wayang Kridha Beksa Lumaksana tidak dapat dilepaskan dari peran sentral Rono Atemo sebagai penggagas sekaligus penggerak utama lahirnya kesenian tersebut.

Selain sebagai pemimpin Reyog Wayang, Rono Atemo (Alm) juga memiliki keahlian dalam membuat wayang serta busana wayang wong. Keterampilan ini menunjukkan keluasan pengetahuannya terhadap seni pertunjukan tradisional Jawa,

baik dari aspek gerak, visual, maupun artistik. Ide untuk menciptakan Reyog Wayang muncul setelah beliau mengikuti kesenian Reyog Udeng Gilik di Dusun Celan, Desa Trimurti, Kecamatan Srandakan, Kabupaten Bantul. Kesenian Reyog Udeng Gilik sendiri diciptakan oleh seorang abdi dalem Keraton Yogyakarta yang tinggal di dusun tersebut dan mengisahkan keberanian seorang prajurit keraton dalam medan peperangan. Pengalaman estetik dan inspirasi naratif dari pertunjukan tersebut kemudian mendorong Rono Atemo untuk menghadirkan bentuk kesenian serupa dengan ciri khas tersendiri di Dusun Mangiran.

Berangkat dari pengalaman estetik dan kultural yang diperolehnya, Rono Atemo kemudian menciptakan kesenian tradisional yang diberi nama Reyog Wayang sebagai identitas baru bagi masyarakat Mangiran. Kesenian ini tidak hanya dimaksudkan sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media sosial dan kultural untuk mempererat kebersamaan warga. Pada awal kemunculannya, Reyog Wayang difungsikan untuk menghibur masyarakat sekaligus memeriahkan masa panen, sebuah momen penting dalam siklus kehidupan agraris. Dengan demikian, lahirnya Reyog Wayang Kridha Beksa Lumaksana mencerminkan kreativitas individu yang tumbuh dari pengalaman budaya, sekaligus menjadi respons kolektif masyarakat terhadap kebutuhan akan ekspresi seni dan penguatan solidaritas sosial.

Secara koreografis, Reyog Wayang menggambarkan dua barisan prajurit yang bersiap maju ke medan perang. Jumlah penarinya kurang lebih 24 orang, yang membentuk komposisi barisan dengan karakter dan peran masing-masing. Sumber karakter tokoh diambil dari epos Ramayana dan Mahabharata, sehingga pertunjukan ini memiliki landasan naratif yang kuat dalam tradisi pewayangan. Dari kisah Ramayana, tokoh-tokoh yang dihadirkan antara lain Janaka, Cakil, Kera Merah, Kera Biru, Kera Hijau, Kera Kuning, Buto, Hanoman, dan

Kumbokarna. Sementara itu, dari kisah Mahabarata dihadirkan tokoh Burisrawa, Sentyaki, Gatotkaca, Suteja, Antareja, dan Baladewa.

Dari segi visual, rias dan busana yang digunakan dalam Reyog Wayang merujuk pada pakem wayang wong gaya Surakarta, sehingga memperlihatkan kesinambungan dengan tradisi seni pertunjukan klasik Jawa. Barisan prajurit dalam Reyog Wayang dilengkapi dengan tokoh Batak sebagai pengarep atau pemimpin barisan, serta dua tokoh penurung yang bertugas membawa bendera panji dan bendera Merah Putih. Di luar barisan tersebut, terdapat tokoh Penthul Bejer yang meskipun tidak termasuk dalam formasi prajurit, memiliki peran penting dalam pertunjukan. Tokoh ini bertugas membawakan tembang sebagai isian dari iringan dhodhog, sehingga memperkaya dimensi musikal dan dramatik dalam pementasan.

Pada masa awal perkembangannya, kesenian tradisional Reyog Wayang dipentaskan ketika memperoleh tanggapan dengan format mbarang, yakni berjalan berkeliling dari rumah ke rumah untuk menawarkan pertunjukan kepada masyarakat. Pola pementasan ini menunjukkan kedekatan antara pelaku seni dan warga sebagai penanggap. Tempat pertunjukannya pun bersifat fleksibel, dapat dilakukan di halaman rumah, lapangan, maupun lokasi lain yang disesuaikan dengan keinginan penanggap. Fleksibilitas ruang dan waktu tersebut memperlihatkan karakter kerakyatan Reyog Wayang sebagai kesenian yang hidup di tengah masyarakat dan tumbuh bersama dinamika sosialnya.

Jumlah penari dalam pertunjukan Reyog Wayang bersifat fleksibel, dapat dikurangi maupun ditambah sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pementasan. Meskipun demikian, keberadaan tokoh Batak atau Pengarep tetap menjadi unsur yang utama dan tidak dapat ditiadakan. Tokoh ini memegang peranan sentral dalam menjaga struktur dan dinamika

pertunjukan, sehingga keberlangsungannya menjadi penopang utama kesatuan gerak dan formasi tari.

Peran Pengarep tidak hanya sebagai pemimpin gerak, tetapi juga sebagai pengendali perpindahan pola lantai dalam pertunjukan. Arah dan bentuk pola lantai yang dilalui para penari ditentukan melalui kesepakatan antara Pengarep kanan dan Pengarep kiri. Dengan koordinasi tersebut, tercipta keselarasan gerak dan keteraturan komposisi barisan, sehingga pertunjukan tetap terjaga secara estetis maupun struktural.

Narasumber

Juwarno Listri Warsito (Sesepuh “*Reyog Wayang Kridha Beksa Lumaksana*”)

Pawiro (Sesepuh Masyarakat Mangiran)

Warsito A.Md (Pimpinan dan Pembina “*Reyog Wayang Kridha Beksa Lumaksana*”)

Suwantara (Ketua “*Reyog Wayang Kridha Beksa Lumaksana*”)

Yuk Belajar
**BUDAYA, SENI DAN
SEJARAH BANGSA
INDONESIA**

Indonesia dikenal sebagai bangsa yang kaya akan keberagaman budaya, seni, dan sejarah. Kekayaan tersebut tercermin dalam berbagai tradisi lisan, kesenian, praktik sosial, hingga nilai-nilai kearifan lokal yang tersebar di seluruh wilayah Nusantara.

Namun demikian, perkembangan zaman menghadirkan tantangan tersendiri, seperti pergeseran nilai budaya, berkurangnya minat generasi muda, hingga ancaman hilangnya autentisitas budaya lokal.

Buku ini hadir untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai berbagai aspek budaya Indonesia, mulai dari digitalisasi cerita rakyat sebagai upaya pelestarian tradisi lisan, pembelajaran berbasis budaya lokal di Papua, eksistensi pencak dor sebagai praktik budaya, hingga transformasi nilai budaya melalui seni dan pendidikan. Selain itu, buku ini juga mengangkat isu-isu penting seperti perlindungan cagar budaya bawah air, pengelolaan pendidikan berbasis budaya di daerah tertinggal, serta dinamika perubahan nilai-nilai adat dalam masyarakat. Melalui pendekatan yang beragam dan kontekstual, buku ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi yang tidak hanya memperkaya wawasan keilmuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan identitas budaya bangsa. Lebih dari itu, buku ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pendidik, mahasiswa, peneliti, serta masyarakat umum dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Akademia Pustaka

Jl. Sumbergempol, Sumberdadi, Tulungagung

🌐 <https://akademiapustaka.com/>

@ redaksi.akademia.pustaka@gmail.com

📧 @redaksi.akademia.pustaka

📱 @akademiapustaka

☎ 081216178398

