



Eksistensi pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada siswa Sekolah Dasar di masa pademi

Noviea Varahdilah Sandi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Peradaban

email: noviea011@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar Bumiayu, fokus penelitian hanya pada pembelajaran jarak jauh yang berfokus pula pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa memperoleh materi SBdP selama pademi covid 19 dan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami pelajaran SBdP selama pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan siswa sekolah dasar dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif. Dalam hal ini akan dikaji serta mendeskripsikan hasil observasi di lapangan terhadap siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4 di wilayah Bumiayu Kabupaten Brebes pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya saat pembelajaran jarak jauh. Teknik pengumpulan data dan instrumen melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tiga tahapan yaitu pra-lapangan, pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data. Hasil capaian dalam penelitian ini adalah pada saat pembelajaran jarak jauh pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di lingkungan sekolah dasar Bumiayu sangatlah menurun, disebabkan guru tidak memberikan materi atau tugas yang mendalam terkait pelajaran SBdP, sehingga banyak anak Sekolah Dasar mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran seni budaya dan prakarya.

Kata kunci: Pelajaran SBdP; Pembelajaran jarak jauh; Pademi Covid 19

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan kebutuhan yang harus dicapai, guna mengubah kondisi pada zaman yang lebih maju. Pendidikan tidak hanya diukur dalam pencapaian belajar mengajar di kelas saja, pendidikan dapat diperoleh dimana saja dengan tujuan untuk membentuk ataupun pencapaian yang diharap. Saat ini (covid 19), pendidikan sangatlah penting dilaksanakan walaupun dilaksanakan di rumah, adapun sekolah yang telah mewajibkan pembelajaran tatap muka terbatas, walaupun dengan prosedur ketat sesuai dengan protokol kesehatan. Akan tetapi tetap adanya dorongan serta aturan yang baik dari pihak sekolah dalam pembelajaran *offline*. Kondisi saat ini terbilang belum normal dalam melaksanakan kegiatan yang bersifat



berkerumun dalam hal ini sekolah memberikan kebijakan bagi orangtua murid untuk memilih pembelajaran tatap muka terbatas, dengan catatan guru sudah divaksinasi. Dalam hal ini pemerintah tetap menyarankan adanya pendidikan yang berjalan sesuai dengan kondisi saat ini. Diperkuat oleh Teguh Triwiyanto (2014: 23) pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan di luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu, agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat. Sedangkan menurut Syafril (2017: 26) Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena di mana pun dan kapan pun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia atau untuk memuliakan kemanusiaan manusia. Pentingnya pendidikan dapat diperoleh dari manapun dan kapanpun hal ini yang menyebabkan betapa pentingnya pendidikan untuk mengubah kehidupan mendatang.

Siswa Sekolah Dasar tentu telah diberikan berbagai ilmu pengetahuan yang bersifat dasar dan sesuai dengan pembelajaran tematik kurikulum 2013. Menurut Regina (2014: 13) perubahan kurikulum dalam proses perkembangan pendidikan adalah suatu keniscayaan, menurut Mulyono (2013), ada enam faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan kurikulum, yaitu filsafat, psikologi, politik, perkembangan dunia, ilmu dan teknologi (IPTEK). Pembelajaran merupakan tempat dimana seorang memberikan dan menerima ilmu, adanya komunikasi yang dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Pada umumnya tahap pembelajaran di sekolah dasar diberikan pembelajaran tematik, dalam tematik tentu guru telah menguasai tema yang akan disampaikan ketika pembelajaran di kelas, hal ini tentu akan mengubah pola pikir siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas misal guru memberikan metode pembelajaran menggunakan media *Audio Visual* (teknologi). Hal ini merupakan suatu kewajiban guru dalam memberikan ilmu kepada siswanya guna memenuhi target yang hendak dicapai maka perlu adanya perombakan yang membangun pembelajaran ke arah yang lebih baik. Melihat pada pembelajaran yang dilaksanakan pada kurikulum 2013, siswa perlu lebih aktif dalam mengikuti

pembelajaran di kelas. Menurut Rusman (2017: 10) kegiatan pembelajaran menerapkan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa yang memiliki akal serta pemikiran yang baik, itu sebabnya siswa diberikan pembelajaran di kelas guna untuk memperoleh pengetahuan dan untuk mengembangkan pengetahuan agar kelak dapat berkualitas serta mandiri.

Pembelajaran pada masa pandemi merupakan pembelajaran yang terbilang menguji kesabaran, dimana pendidikan yang pada umumnya berjalan secara tatap muka dipaksa melaksanakan pembelajaran secara *online* (pembelajaran jarak jauh), hal seperti ini memang kurang adanya persiapan sehingga banyak diantaranya guru sekolah dasar merasa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh terutama kesulitan dalam menyusun RPP pembelajaran jarak jauh, kendala lainnya dirasakan oleh orangtua murid terlebih jika salah satu orangtua siswa tidak memiliki *handphone* atau kendala jaringan. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, para orangtua murid, guru, serta siswa diharuskan mengenal aplikasi yang dapat digunakan ketika pembelajaran jarak jauh, diantaranya grup *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Google Meet* atau bahkan *Zoom Meeting*. Robert Bala (2021: 8), Pembelajaran jarak jauh hanya mengubah interaksi guru dan murid dalam proses pembelajaran. Orang tua memiliki peran yang lebih besar karena anak tidak berinteraksi langsung dengan guru. Sedangkan menurut Munir (2021: 14) pembelajaran jarak jauh merupakan proses pendidikan yang bagian penting pengajarannya disampaikan oleh seseorang berada di tempat terpisah dan pada waktu yang mungkin berbeda dengan tempat dan waktu si pelajar. Hanya ketidak tergantungan akan tempat dan waktu ini akan memerlukan penggunaan sederet media instruksional, yang berfungsi untuk mengurangi peranan pengajaran tatap muka konvensional. Orang tua secara langsung mengikuti arahan dari guru terkait pembelajaran misal orang tua turut andil memahami materi yang disampaikan guru

serta mengetahui dan memahami pekerjaan rumah apa yang harus dikerjakan siswa selama di rumah. Sehingga pembelajaran jarak jauh melibatkan guru, siswa dan orang tua siswa, karena guru tidak langsung mementau siswa sehingga terbentuklah kerjasama antara guru dan orang tua siswa agar pencapaian yang direncanakan berjalan dengan lancar.

Saat pembelajaran jarak jauh tentu pada umumnya guru memberikan materi atau tugas yang lebih mendalam (lebih sering) dalam pelajaran IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia atau bahkan Kewarganegaraan. Lalu bagaimana jika siswa mulai jenuh dengan pembelajaran tersebut, karena jarang diberikan atau bahkan tidak diberikan pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) selama pembelajaran jarak jauh. Tentu guru paham kegunaan pelajaran SBdP bagi anak pada kondisi pademi, dengan diberikam tugas membuat prakarya dikerjakan disela kejenuhan anak menghadapi pembelajaran jarak jauh, hal ini akan mengurangi kejenuhan dalam menghadapi segala situasi saat pademi. Menurut Wekke (2017: 33), pendidikan seni juga mempunyai tujuan lain yaitu untuk membina anak didik agar menjadi individu yang berjiwa seni. Menurut Widia (2018: 24) pembelajaran seni secara umum memiliki manfaat yang dapat dirasakan secara langsung ataupun tak langsung oleh anak didik. Fungsi pembelajaran yang dapat dirasakan secara langsung adalah media ekspresi diri, media komunikasi, media bermain, dan menyalurkan minat serta bakat yang dimiliki. Sehingga dalam hal ini anak memiliki pengetahuan dan juga pengalaman dalam bidang seni budaya dan prakarya maka pelajaran ini sangat penting diberikan pada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan siswa sekolah dasar dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif. Dalam hal ini akan dikaji serta mendeskripsikan hasil observasi di lapangan terhadap siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4 di wilayah Bumiayu Kabupaten Brebes pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya saat pembelajaran jarak jauh. Teknik

pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi hasil pencapaian karya yang telah ditulis. Sugiono (2018: 271), Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (Kondisi alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi.

Penelitian ini memiliki tiga tahapan yang telah dirancang, menurut Lexy J. Moleong (dalam Umar, 2019: 24), Tahapan Pra-Lapangan, tahapan pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data, sebelum masuk pada tahapan pekerjaan tahapan Pra-lapangan penting dimana peneliti menyusun rancangan, memilih lokasi penelitian, mengurus perizinan, menilai lokasi penelitian bahkan sampai pada persoalan etika penelitian. Tahap selanjutnya peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian menggunakan metode yang telah ditentukan, tahap ini pun merupakan tahap di mana peneliti melakukan analisis data yang telah diperoleh, baik dari informan maupun dokumen-dokumen pada tahap sebelumnya.

Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini menggunakan analisis model interaktif (*Interactive Model of Analysis*). Menurut Miles dan Huberman (1992: 16) dalam model ini ada tiga komponen analisis, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan, dilakukan dengan bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data (*data collecting*) sebagai suatu siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari berbagai aspek menunjukkan bahwa pada dasarnya pembelajaran dimasa pademi merupakan pembelajaran yang bersifat objektif dimana peserta didik memiliki keluasaan waktu dalam belajar, sehingga dapat ditentukan waktu belajar sendiri. Selain itu pun tentu guru serta peran orang tua perlu melakukan pengawasan misal ketika guru memberikan tugas atau melakukan pembelajaran online orang tua mengetahui pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media pendukung seperti animasi, audio visual, whatsapp, zoom meeting dan masih banyak lainnya. Tentu hal ini yang dapat mempengaruhi anak memperdalam rasa atau pengertian rasa indah terkait media yang diterapkan pada materi pembelajaran. Ketika awal akan

diadakanya penelitian terlebih dahulu peneliti menyusun rancangan, bahan serta tema yang akan dijadikan penelitian pada pembelajaran dimasa pademi covid, setelah ditentukan maka pelajaran SBdP menjadi salah satu pelajaran yang layak untuk diteliti karena pelajaran ini merupakan pelajaran yang mengasah keterampilan siswa di bidang seni, budaya dan prakarya. Pada masa pademi covid 19 pemerintah menyarankan untuk tidak banyak melakukan kegiatan di luar rumah dengan melakukan kegiatan yang bersifat kerumunan, melihat fenomena saat ini peneliti tertarik memilih tempat penelitian di Bumiayu. Selama melakukan observasi di lapangan, kurang lebihnya dalam waktu empat bulan, peneliti mengalami kendala terkait sulitnya subjek yang akan dijadikan sumber serta kesulitan dalam mencari siswa kelas 3 dan 4. Pada dasarnya pelajaran yang bersifat praktik ini merupakan pelajaran yang menyenangkan selain mengasah bakat pelajaran ini pun membentuk karakter siswa dalam bidang seni, sehingga tidak memaksa siswa untuk menjawab soal dengan tepat akan tetapi mencurahkan ide melalui karya.

Pembelajaran SBdP merupakan media ekspresi, melibatkan perasaan serta pikiran, dimana dalam melakukan observasi di lapangan serta melakukan wawancara, penulis menemukan hasil bahwa pada dasarnya saat pembelajaran daring dimasa pademi kendala yang dialami oleh siswa kelas 3 dan 4 pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, diantaranya 1). sulitnya peluang untuk belajar seni, terutama seni rupa, musik dan tari, 2). sulitnya mencari pelatih yang membimbing proses berkesian, 3). guru tidak memberikan tugas pelajaran SBdP, 4). kurangnya pengetahuan siswa dalam mendapatkan informasi terkait pelajaran SBdP, 5) tidak tersedianya media yang diberikan. Wawancara yang dihasilkan pada tahapan ini adalah, mengarah pada siswa yang lebih senang bermain sedangkan media ekspresi yang didapat ketika pembelajaran daring adalah media elektronik berupa handphone. Pembelajaran jarak jauh terutama pada pelajaran SBdP membuat siswa kelas 3 dan 4 kurang mendapatkan pemahaman atau pengetahuan seputar bidang seni budaya dan prakarya.

Pelajaran SBdP merupakan media komunikasi yang menyampaikan atau menuangkan perasaanya melalui bentuk karya, hasil observasi dan wawancara dengan siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4 di Bumiayu adapun kendala yang ditunjukkan ketika di

lapangan, sebagai anak kelas 3 menyampaikan bahwa merasa rindu suasana di kelas, dalam pengakuannya guru sering memberikan arahan serta bimbingan atau bahkan tugas di kelas membuat prakarya yang melibatkan materi seni rupa, kali ini merasa berbeda karena tidak banyak diberikan materi atau bahkan tugas pelajaran SBdP. Melalui media komunikasi yang disalurkan anak melalui bentuk karya merupakan suatu yang dianggap mudah dipahami membaca suasana hati ataupun pikirannya ketika merasa jenuh mengalami pembelajaran daring. Dalam pengakuan siswa kelas 3 dan 4 guru lebih contoh memberikan materi serta tugas yang lain, bahkan pelajaran yang sama bersifat berulang-ulang hal ini yang membuat alasan siswa mulai merasa jenuh dan merasa pembelajaran daring sangat monoton, hal ini tentu perlunya ada tambahan atau pun pertimbangan bahwa begitu pentingnya peran media komunikasi yang diterapkan di kelas.

Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya merupakan salah satu media bermain, dimana dalam hal ini merupakan peluang baik ketika guru memberikan tugas ataupun materi kepada siswa, pada masa pandemi tentu banyak sekali perubahan anak baik dalam belajar, bergaul bahkan dalam bersikap, media bermain tentu sangat berperan penting membantu siswa yang sulit dikendalikan, misal anak sulit diajak belajar atau bahkan anak sulit dikendalikan ketika bermain, faktor demikian yang mengakibatkan anak mudah merasa bosan. Hasil wawancara dengan siswa kelas 4 dan hasil observasi di lapangan menunjukkan jika dunia anak merupakan dunia bermain, anak lebih senang belajar di outdoor, dengan belajar menghitung sambil bernyanyi, menulis menggunakan cat warna, tentu hal ini yang mendasari mengajak anak belajar sambil bermain.

Manfaat pelajaran pendidikan Seni Budaya dan Prakarya di lingkungan Sekolah Dasar

Semua pembelajaran memiliki tujuan agar menghasilkan manfaat yang baik guna memajukan perkembangan keahlian dibidang masing-masing, pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pun memiliki manfaat yang baik dalam memenuhi perkembangan teknologi yang semakin maju, dalam pemanfaatan pembelajaran SBdP di lingkungan anak sekolah dasar memiliki manfaat yang baik berikut deskripsi hasil observasi serta

wawancara bersama siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4 di daerah Bumiayu, adapun kutipan guna memperkuat hasil observasi, mengambil kutipan dari Purwatiningsih (2017: 10) pendidikan seni termasuk pendidikan estetika yang sangat bermanfaat bagi peserta didik (Djelantik, 2001) memiliki manfaat:

Sebagai sarana memperdalam pengertian tentang rasa indah pada umumnya dan tentang kesenian pada khususnya. Dalam hal ini anak diberikan pemahaman pengertian seni, guru berperan sebagai leader yang membantu serta mendorong anak agar lebih aktif memahami betapa indahnya seni untuk kehidupan. Ketika melakukan wawancara dengan siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4 sebagian anak menjawab bahwa seni merupakan suatu hal yang berkaitan dengan lukisan dan juga rumah adat, ada pun sebagian anak menjawab bahwa seni merupakan patung, tarian dan nyanyian, dan sisa dari beberapa anak hanya terdiam ketika diwawancarai pengertian seni.

Memperluas pengetahuan dan menyempurnakan pengertian tentang unsur-unsur obyektif yang membangkitkan rasa indah pada manusia dan faktor-faktor obyektif yang berpengaruh pada pembangkitan rasa indah. Pengertian seni terpantau luas, banyak diantara para tokoh memiliki argumen atau mendeskripsikan seni secara berbeda tetapi jika dipahami pada intinya tetap sama bahwa seni merupakan unsur keindahan, terkait manfaat seni di lingkungan sekolah dasar memiliki keuntungan yang baik untuk anak, selain memperluas pengetahuan seni, dapat menyempurnakan unsur obyektif dan juga faktor obyektif. Hal yang perlu dipahami dari unsur obyektif adalah dengan pengamatan benda seni misal benda itu dapat terlihat seperti lukisan, patung, kriya dan lain-lain, dalam hal ini anak sekolah dasar mulai diberikan pemahaman apa saja unsur obyektif dari seni rupa, sehingga dari pengetahuan yang diberikan guru dalam memberikan pengetahuan bagi anak, menurut pengakuan siswa kelas 3 bahwa lukisan yang ada di kelasnya merupakan lukisan pemandangan, lukisan tersebut merupakan lukisan terbaik hasil dari karyanya, selama anak membuat lukisan guru hanya membimbing dalam menentukan warna.

Memperluas pengetahuan dan menyempurnakan pengertian tentang unsur-unsur subyektif yang berpengaruh atas kemampuan manusia menikmati keindahan. Unsur subyektif dalam seni melibatkan keindahan seni pada orang yang melihatnya,

pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) guru memberikan unsur subyektif pada anak, misal guru menyiapkan media animasi memberikan materi lagu-lagu daerah, contoh rumah dan pakean adat serta menjelaskan ataupun memparktikikan tarian daerah, hal ini tentu akan menarik perhatian anak dalam mengikuti pelajaran. Dalam pengakuan Eggar anak kelas 4 mengakui bahwa dia pernah diberikan materi macam-macam rumah daerah di Indonesia tetapi tidak hafal keseluruhan karena banyak rumah daerah di Indonesia dan dia tidak menghafal satu persatu, sehingga yang dia ingat hanya rumah adat Sumatera Barat.

Memperkokoh rasa cinta terhadap kesenian dan kebudayaan bangsa pada umumnya serta mempertajam untuk mengapresiasi kesenian dan kebudayaan bangsa lain dan dengan demikian mempererat hubungan antara bangsa. Menurut Sarinah (2019:11) Bahwa budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Manfaat lain dari adanya pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di lingkungan sekolah dasar sangatlah penting guna mengenal serta memahami kesenian dan kebudayaan Indonesia maupun bangsa luar, pada intinya pembelajaran ini penting dikembangkan di sekolah dasar karena banyak diantar siswa sekolah dasar tidak mengenal banyak tariasn tradisional, adapun yang banyak tidak mengenal alat musik tradisional yang biasa digunakan. Hasil wawancara bersama Eggar, Deni dan Anto, mereka mengakui bahwa tidak banyak mengenal alat musik

Memupuk kehalusan rasa dalam manusia pada umumnya. Pada kesempatan dalam mengikuti pelajaran SBdP anak memiliki kemampuan dalam melatih kesabaran serta melatih bertanggung jawab. Pada umumnya pelajaran seni melatih anak untuk lebih memahami kehidupan semua dirasakan dengan perasaan. Contohnya guru memberikan tugas anak dalam pembuatan lukisan pemandangan, dari ini anak dilatih untuk memiliki rasa sabar baik dalam mencari ide maupun dalam menentukan bentuk gambar. Rasa bertanggung jawab anak diberi peran mengerjakan apa yang telah dipaparkan oleh guru sehingga hal ini anak memiliki rasa harus mengerjakan tugas yang diberikan guru, dan tugas selanjutnya guru menilai hasil karya anak. Menurut Anto ketika pelajaran menggambar semua siswa diberi tugas untuk mengerjakan

membuat gambar jika setelah selesai diserahkan, dan guru jarang memberikan tahapan dalam menggambar. Momen seperti ini yang semestinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi menggambar.

Memperdalam pengertian keterkaitan wujud berkesenian dengan tata kehidupan, kebudayaan dan perekonomian masyarakat yang bersangkutan. Memantapkan kemampuan penilaian karya seni dan dengan jalan itu secara tidak langsung mengembangkan apresiasi seni di dalam masyarakat pada umumnya. Guru merupakan wujud sosok yang ditiru oleh anak didik, manfaat pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di lingkungan sekolah dasar tentu memiliki tujuan mengembangkan kebudayaan sendiri sehingga tidak mudah diklaim oleh negara lain, dalam mengembangkan seni di lingkungan sekolah dasar sama halnya seperti mengembangkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia, sehingga dalam lingkungan sekolah sangat tepat jika pelajaran seni sudah diperkenalkan.

Memantapkan kedewasaan atas pengaruh-pengaruh yang negatif yang dapat merusak mutu kesenian dan berbahaya terhadap kelestarian aspek-aspek dan nilai-nilai tertentu dari kebudayaan kita. Secara tidak langsung dengan bobot yang baik dibawakan kesenian, dapat memperkokoh masyarakat dalam keyakinan akan kesusilaan, moralitas, perikemanusiaan dan ketuhanan. Dengan mengembangkan seni budaya tentu tujuan pemerintah berfokus agar anak sekolah dasar memiliki kemampuan mengenal adat istiadat budaya, lagu daerah, tarian daerah, rumah adat atau bahkan kostum adat. Semakin maraknya teknologi banyak diantara anak sekolah dasar yang diwawancarai masih sulit mengenal tarian daerah. Selanjutnya manfaat lain dari pelajaran Seni Budaya dan Prakarya melatih diri disiplin dalam cara berpikir. Anak tentu memiliki imajinasi, sehingga hal ini sangat mudah jika anak diarahkan mengenal seni lebih jauh.

Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada masa pembelajaran jarak jauh

Ketika mempelajari seni tentu tidak akan lepas dari adanya keinginan untuk membuat karya. Pada umumnya seorang seniman mendapatkan suatu ide tentu berawal dari inspirasi atau imajinasinya dan dituangkan dalam bentuk karya. Guru sekolah dasar tentu memahami fungsi pelajaran Seni Budaya dan Prakarya sehingga

pelajaran ini perlu berada di lingkungan sekolah dasar, selain untuk wadah mengembangkan bakat anak, seni pun berpengaruh baik bagi kehidupan anak pada masa pembelajaran jarak jauh. Menurut Mansuridin (2020:3) seni memiliki beragam fungsi, seni kadang menjadi kebutuhan sebagian orang. Diantaranya sebagai berikut:

Sebagai media ekspresi

Seni sebagai media ekspresi, pada masa pademi pelajaran Seni Budaya dan Prakarya memang perlu diberikan pada anak, guru memberikan materi melalui pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan media aplikasi seperti google meet, atau grup *Whatsapp*. sebagian anak beranggapan bahwa seni merupakan pelajaran yang menyenangkan. Menurut Safrianus (2021: 8) Seni berfungsi sebagai sarana kesenangan, melalui karya seni orang-orang dapat menyalurkan energinya yang berlebih untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Ekspresi merupakan ungkapan atau mengutarakan perasaan, dalam seni hal ini dapat diungkapkan melalui proses misal seorang anak diberikan tugas membuat prakarya menggunakan sabun batang, dan disini tentu anak dapat menentukan akan membuat karya sesuai dengan apa yang diinginkan, misal suasana anak sedang bahagia dia memilih membuat bentuk bunga mawar. Ada contoh lain anak diberi kesempatan untuk mengikuti latihan tari tradisional dalam proses berlatih anak terlihat menunjukkan ekspresi yang tidak dibuat-buat, misal terlihat wajah yang ceria, wajah berpikir atau wajah yang marah. Maka dalam proses seni akan terlihat ekspresi anak melalui hasil karyanya. Tetapi untuk mengetahui ekspresi anak melalui pelajaran SBdP tidak banyak guru sekolah dasar memberikan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada masa pembelajaran jarak jauh. Sesuai dengan pengakuan Guntur siswa kelas 4, mengakui bahwa pelajaran seni menyenangkan, hendaknya guru memberikan tugas menggambar dan membuat prakarya secara mandiri tetapi saat pademi tidak diberikan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, guru lebih memberikan tugas pelajaran yang lain. Selain Guntur adapun pengakuan dari Egar siswa kelas 3, pada masa pademi merasa jenuh tugas yang diberikan guru sulit, selama pademi tidak dapat materi atau tugas yang berkaitan dengan SBdP. Melihat dari apa yang disampaikan oleh anak kelas 3 dan 4 bahwa selama pademi mereka tidak diberikan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Pada saat

pademi pelajaran Seni Budaya dan Prakarya memang perlu diberikan guna memenuhi kebutuhan anak dalam proses pembelajaran di rumah, pada dasarnya jika guru memberikan materi prakarya, maka anak diberikan kesempatan untuk menuangkan ekspresinya melalui sebuah karya, karena ekspresi dapat menentukan hasil karya seni, dan tentu anak memiliki kesibukan dengan menentukan ekspresinya melalui proses pembuatan karya.

Sebagai media komunikasi

Seni sebagai media komunikasi, pada umumnya seni merupakan media komunikasi yang di dalamnya mengandung unsur keindahan, semua seni terbentuk indah, karena diciptakan melalui perasaan dan juga menggunakan ide. Menurut Yunisrul (2020:3) peranan seni sebagai alat terapi, ungkapan dan komunikasi, terutama teori-teori yang membahas peranan seni di dalam lingkup kejiwaan atau ditinjau dari ilmu jiwa, dijelaskan oleh teori yang mengagnggap seni dapat dipergunakan sebagai alat peningkat, pengobatan, alat “hiburan atau santai”. Melihat pada situasi yang ada saat ini pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya sangatlah penting jika guru memberikan materi seni kepada anak, selain untuk memperkuat pengetahuan anak melalui pelajaran SBdP anak dilatih untuk berkomunikasi dengan sekitarnya, misal berkomunikasi melalui perasaan lalu timbulah suatu ide dan dituangkan dalam bentuk karya. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya diberikan guru pada saat pademi memanglah bukan perkarya yang mudah, guru harus memiliki keahlian khusus dalam memberikan materi, misal guru menugaskan anak membuat lirik lagu daerah dan guru memberikan contoh materi membuat lirik lagu melalui virtual account misal menggunakan aplikasi meet atau menggunakan audio visual (Youtube) hal ini memudahkan anak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media komunikasi yang terlihat adalah dimana anak berpikir dan dapat mengarang lirik lagu menggunakan bahasa Jawa, tentu guru dapat memanfaatkan media pada kondisi saat ini, misal anak diberikan tugas membuat lirik lagu, dan ditugaskan untuk menyanyikan lagu ciptaanya melalui virtual atau upload melalui youtube, dengan hal ini tentu lebih terlihat komunikasi dari ekspresi wajah anak serta komunikasi melalui lirik lagu. Sebenarnya pada masa pademi guru lebih banyak memanfaatkan waktu untuk

memberikan tugas Seni Budaya dan Prakarya. Dari pengakuan siswa kelas 3 dan 4 pada masa pandemi jarang diberikan materi Seni Budaya dan Prakarya, anak lebih banyak diberi tugas pelajaran yang lain, jarang diberikan tugas ataupun materi seputar seni baik seni rupa, seni tari, seni musik, pembahasan prakarya dan juga budaya, selama pembelajaran jarak jauh guru lebih banyak memberikan tugas dan lebih sering disebarkan melalui grup Whatsapp, dalam hal ini orang tua murid ikut andil mengikuti tahapan materi dan beberapa tugas yang diberikan guru. Dari pengakuan siswa sekolah dasar Gilang mengatakan bahwa merasa jenuh jika melakukan sekolah online, selain tidak dapat bertemu teman dan sulit memahami materi yang disampaikan guru ketika pembelajaran virtual. Melihat permasalahan tersebut pelajaran seni perlu diberikan kepada anak sehingga anak dapat melakukan komunikasi melalui sebuah karya, sebenarnya anak dapat meluangkan waktu untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru salah satunya pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, komunikasi dalam hal ini pun penting dimana peran guru sangatlah berpengaruh pada psikis anak dalam menghadapi pembelajaran jarak jauh.

Sebagai media bermain

Seni sebagai media bermain, saat anak lahir tentu semua yang berkaitan dengan gerak, gerak pun masuk pada seni tari dimana seni tari dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya merupakan unsur kinetik dapat berlalu dengan waktu, sedangkan seni rupa seni visual tidak dapat berlalu dengan waktu. Kedua seni ini memiliki peran penting pada komunikasi siswa sekolah dasar guna memperoleh suatu pengetahuan dan penentuan imajinasi. Menurut Mansurdin (2020: 3) komunikasi mengandung arti keinginan untuk menyampaikan sesuatu pada orang lain, sedangkan permainan adalah ekspresi tentang si anak dengan keseluruhan kehidupan. Seni sebagai media bermain tentu berdampak positif dalam pembelajaran, mengajak anak untuk melatih pengetahuan dengan tidak memaksa anak untuk berpikir keras. Pengertian seni bermacam-macam sesuai dengan deskripsi manusia pada umumnya begitupun dengan anak ketika membuat karya seni, dan butuh penilaian maka karya tersebut tidak dianggap salah karena sesuai dengan apa yang dipikirkan. Menurut Belajar seni sambil bermain pada pembelajaran jarak jauh tentu mudah untuk dilaksanakan, guru

hendaknya lebih berimajinasi dalam memberikan materi, ide yang dihasikan menarik dan dapat dipresentasikan melalui media, misal audio visual, animasi, dan menggunakan youtube. Misal pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya guru memberikan materi menggunakan google meet, materi yang dilaksnaakan merupakan campuran 3 warna pada cat lukis, di sini guru melibatkan anak untuk menampilkan warna cat tersebut dan mengarahkan anak untuk mencampurkan warna-warna tersebut sehingga menghasilkan berbagai warna yang diharap. Eksistensi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya sangatlah penting diberikan pada masa pademi, guru harus lebih aktif memberikan informasi serta materi kepada anak sehingga anak tidak merasa asing dengan pelajaran SBdP. Sesuai dengan pengakuan Egar bahwa dia ingin pelajaran seni diberikan ketika pademi karena tugas yang diberikan lebih kepada pelajaran yang sama ketika diberikan tugas. Menariknya jika pelajaran ini diberikan pada anak selama pembelajaran jarak jauh, guna memenuhi kebutuhan anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain atau memainkan handphoneya, sangat bermanfaat jika pembelajaran yang diberikan saat pembelajaran jarak jauh menggunakan unsur belajar sambil bermain.

KESIMPULAN

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4 di Bumiayu di masa pembelajaran jarak jauh membuat anak kesulitan mengikuti materi yang disampaikan oleh guru, hal ini dapat dipengaruhi dari penggunaan media pembelajaran yang diberikan guru. Pembelajaran jarak jauh membuat anak merasa kurang mendapatkan pemahaman seputar seni budaya dan prakarya. Guru lebih banyak memberikan materi dan tugas dari pelajaran yang lain, kurang adanya kreativitas guru dalam memberikan media pembelajaran pada pelajaran SBdP, tidak ada materi dan tugas yang diberikan guru pada pelajaran SBdP, anak mulai merasa bosan dengan pembelajaran jarak jauh yang monoton, pelajaran SBdP tidak diberikan pada masa pembelajaran jarak jauh. Siswa merasa kesulitan belajar karena merasa bosan dengan suasana pembelajaran jarak jauh, selain tidak dapat bermain dengan teman di sekolah siswa pun memiliki kesulitan dalam memahami materi yang

diberikan guru. Keberadaan pelajaran SBdP mestinya tetap diberikan, guru hanya menyiapkan bahan materi atau media pembelajaran, hal ini untuk memperluas ilmu pengetahuan di pelajaran SBdP di masa pembelajaran jarak jauh.

DAFTAR PUSTAKA

- Bala, Robert. (2021). *Cara Mengajar Kreatif Pembelajaran Jarak Jauh*. Jakarta: Grasindo.
- Haryanto Djehaut, Safrianus. (2011). *Pengantar Seni Drama di SD*. Yogyakarta: Absolute Media.
- I.S., Wekke., dan Astuti, R. W. (2017). Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah : Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim”. *Tadris: Jurnal Kejuruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 1 No 1.
- Mansurdin. (2020). *Pembudayaan Literasi Seni di SD*. Yogyakarta: Defpublis.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UI.
- Panjaitan, Regina Lichteria. (2014). *Evaluasi Pembelajaran SD Berdasarkan Kurikulum 2013 Suatu Pengantar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Pekerti, Widia dan Kawan-kawan. (2018). *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Purwatiningsih. (2017). Mata Pelajaran /Paket Keahlian (Seni Budaya) BAB 1 Konsep dan pola pikir keilmuan dalam pembelajaran Seni budaya. Kementerian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sarinah. (2019). *Ilmu Sosial Budaya Dasar (di Perguruan Tinggi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sidiq, Umar., dan Moh. Miftachul Choiri. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Dibidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Evaluasi*. Bandung: Alfabeta.
- Syafril., Zelhendri Zen. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Triwiyanto, Teguh. (2014). *Pengantar ilmu pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tubagus, Munir. (2021). *Model Pembelajaran Terbuka Jarak Jauh*. Yogyakarta: PT. Nas Media Indonesia.
- Yunisrul. (2020). *Pembelajaran Seni Rupa di SD*. Sleman: Defpublish.