

MEMBANGUN GENERASI EMAS: KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN SISWA MELALUI SBdP DI MIS AL-JIHAD

Ratna Rahayu Pertiwi¹, Istiyati Mahmudah²

ratnapertiwi0709@gmail.com, istiyati.mahmudah@iain-palangkaraya.ac.id

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya, Kalimantan Tengah

Abstract: *The role of education is needed in moving towards a golden generation, especially in learning Arts, Culture and Crafts. Arts, Culture and Crafts (SBdP) is one of the learning content contained in thematic learning in elementary schools. This is important to do to prepare the younger generation to be superior and competitive. The aim of this research is to build students' skills and knowledge through SBdP learning by improving 21st century skills such as critical thinking, creativity, communication and collaboration. This research uses qualitative methods. Data collected through observation, interviews and documentation*

Keyword : *Skills, Knowledge, Students, Arts and Culture.*

Abstrak: Peran pendidikan diperlukan dalam menuju generasi emas, terutama pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah salah satu muatan pembelajaran yang terdapat dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hal ini penting dilakukan untuk mempersiapkan generasi muda yang unggul dan berdaya saing. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun keterampilan dan pengetahuan siswa melalui pembelajaran SBdP dengan meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kata kunci: Keterampilan, Pengetahuan, Siswa, Seni Budaya.

Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang memiliki populasi terbesar nomor 4 di dunia yang menurut Badan Pusat Statistik pada September 2020 mencatat sejumlah penduduk Indonesia adalah sebesar 270,20 juta jiwa (Ageng, 2022). Namun dengan banyak penduduk tersebut bukanlah perkara hal mudah bagi pemerintah Indonesia.

Masih banyak masalah ekonomi, politik dan sosial di dalamnya, dengan jumlah penduduk yang begitu banyak tak dapat dipungkiri bahwa kemiskinan juga banyak, hal ini yang diakibatkan karena tidak dapatnya pendidikan yang memadai, maka dari itu terciptalah sistem pendidikan Indonesia di mana yang di dalamnya mengatur hak dan kewajiban masyarakat Indonesia dalam pendidikan. Sesuai dengan isi UUD 1945 yang berbunyi "mencerdaskan kehidupan bangsa" di mana setiap masyarakat Indonesia mendapatkan hak dan kewajiban dalam pendidikan (Samadhinata, 2022).

Indonesia akan menuju kebangkitan kedua selepas seratus tahun kemerdekaan tepatnya pada tahun 2045. Indonesia pada tahun 2045 digadagadag akan mencapai kebangkitan karena memiliki bonus demografis yang cukup besar. Tahun 2012-2035 merupakan masa untuk menanam generasi emas Indonesia

(Ade, 2017). Mengalami usia emas pada tahun 2045, yang akan menargetkan Indonesia menjadi negara maju dan berdaya saing tinggi serta telah sejajar dengan negara adidaya. Namun untuk mewujudkannya butuh persiapan yang matang sejak jauh-jauh hari. Sumber daya manusia di Indonesia harus unggul, berkualitas, berwawasan, dan memiliki karakter. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukannya pendidikan yang berkualitas dan holistik.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi seseorang, baik pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta sikap dan nilai-nilai baru dalam masyarakat. Sikap individu dituntut untuk mampu berkarya, menciptakan karya yang berguna baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain di sekitarnya guna menyongsong hari depan yang lebih baik. Pengembangan kognitif individu erat kaitannya dengan pembangunan keterampilan dan pengetahuan, yang merupakan perwujudan dari perkembangan otak manusia.

Di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 67 ayat (3) menyatakan “tujuan pendidikan dasar merupakan membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang: (a) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berkepribadian luhur; (b) berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; (c) sehat, mandiri, dan percaya diri; dan (d) toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab. Maka dari itu, Diperlukannya sebuah keterampilan khusus untuk menuju generasi emas yang akan datang, maka dalam menciptakan suatu karya yang berguna yang dapat diperoleh melalui pembelajaran, salah satunya adalah melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang dapat diperoleh pada jenjang pendidikan (Agustina et al., 2018).

Sedangkan menurut Kemendikbud, untuk menyiapkan generasi emas, Indonesia harus melakukan investasi besar-besaran dalam bidang pengembangan sumber daya manusia sekaligus sebagai upaya menyambut 100 tahun Indonesia merdeka, pada tahun 2045 yang akan mendatang. Selain melalui gerakan Paudnisasi, Kemendikbud juga akan mendorong perluasan akses pendidikan di semua jenjang untuk membangkitkan generasi emas tersebut. Menurutnya, kualitas pendidikan yang baik dan merata merupakan kunci sukses membangun generasi emas Indonesia (Dongoran, 2014).

Peran pendidikan diperlukan dalam menuju generasi emas, terutama pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau yang sering disebut saat ini pembelajaran SBdP. Pembelajaran sendiri merupakan proses yang kompleks dan penting untuk mencapai suatu tujuan dalam pendidikan. Pembelajaran yang efektif dapat membantu peserta didik mencapai tujuan belajar mereka dan menjadi generasi emas yang akan mendatang,

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah salah satu muatan pembelajaran yang terdapat dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar yang memiliki manfaat bagi siswa. Pembelajaran SBdP ini dapat membantu siswa mengembangkan bakat dan kreativitas mereka, menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap seni dan budaya, meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa dalam bidang

seni, budaya, dan prakarya, membentuk karakter siswa yang berbudi pekerti luhur, dan mempersiapkan siswa untuk menjadi generasi yang kreatif, inovatif, dan berbudaya. Mata pelajaran SBdP ini diberikan di sekolah karena keunikan, kebersamaan, dan bermanfaat terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berkreasi dan melalui pendekatan: “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni”. Peran ini hanya dapat diberikan mata pelajaran seni (Saputro & Wijayanti, 2021).

Meskipun pembelajaran SBdP sudah diajarkan dengan baik, masih ada ruang untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa. Hal ini penting dilakukan untuk mempersiapkan generasi muda yang unggul dan berdaya saing. Untuk meningkatkan serta membangun keterampilan dan pengetahuan siswa melalui pembekalan SBdP dapat dilakukan melalui berbagai cara.

Pertama, memperkuat kembali kurikulum dengan mata pelajaran SBdP dengan materi yang lebih kontekstual. *Kedua*, dilengkapi dengan penggunaan metode dan strategi yang efektif dan menarik digunakan dalam pembelajaran untuk membangun keterampilan terhadap siswa. Dan yang *ketiga*, menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk proses pembelajaran.

Keterampilan dapat menunjukkan pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat di mana keterampilan itu dilaksanakan. Istilah terampil biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Adapun pendapat menurut beberapa ahli mengenai keterampilan yang di antaranya; (a) Menurut Singer dalam Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra (2000:16) keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efisien dan efektif (Andi Rizal et al., 2022), (b) sedangkan menurut Hari Amirullah (2003:17) istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran (Oktavianus, 2010).

Dalam keterampilan, anak melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan. Oleh karena itu, dalam kegiatan ini anak dapat melakukan dengan cara menggunting, melipat dan menempel dengan memanfaatkan barang bekas seperti botol, dan kardus sesuai bentuk yang diinginkan oleh anak. Keterampilan pada anak sangat penting untuk dipahami oleh guru dalam memberikan stimulus (rangsangan) kepada anak. Saat belajar pun anak dapat mengembangkan imajinasi pada dirinya lebih bebas dan percaya diri bahwa hasil keterampilan tersebut dapat diapresiasi oleh gurunya. Guru perlu memotivasi dan menyenangkan anak dalam belajar agar mereka lebih tertarik, fokus, dan kreatif. Hal ini dapat dilakukan dengan menunjukkan bahwa barang bekas seperti botol, kardus, dan lain-lain dapat dijadikan permainan edukatif. Pendekatan ini membantu anak berpikir bahwa barang bekas bukan hanya untuk dibuang, melainkan dapat diolah menjadi media permainan yang bermanfaat melalui keterampilan mereka di sekolah.

Hal tersebut tidak lepas dari peran tenaga pendidik di sekolah, dalam hal ini adalah seorang guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran, seorang tenaga pendidik memiliki tugas mengajar, mendidik, dan melatih siswa mencapai taraf kecerdasan, ketinggian budi pekerti, dan keterampilan yang optimal. Agar dapat mampu melaksanakan tugasnya dengan baik, harus menguasai berbagai kemampuan dan keahlian, dituntut menguasai materi pelajaran dan bisa menyajikan dengan baik serta mampu menilai kinerjanya.

Melalui muatan pelajaran SBDP, diharapkan dapat berekspresi menuangkan kreativitasnya melalui ide-ide untuk menciptakan suatu karya. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta mengembangkan keterampilan. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam menuangkan ide-ide yang dimilikinya untuk menjadi sebuah karya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dalam membangun keterampilan dan pengetahuan siswa melalui pembelajaran SBdP salah satunya yang didapat oleh peneliti di kelas IV-A MIS AL-JIHAD yaitu pemanfaatan barang bekas berupa botol yang diubah menjadi tempat pensil. Dengan membangun keterampilan dalam memanfaatkan botol bekas di antaranya; keterampilan *motorik halus* yaitu melatih koordinasi tangan dan mata saat memotong, menempel, dan menghias botol. Selanjutnya ada keterampilan *desain dan dekorasi* yang di mana keterampilan ini mengembangkan ide dan kreativitas siswa dalam menghias tempat pensil.

Sedangkan dalam membangun pengetahuan yang didapat siswa dengan memanfaatkan barang bekas botol tersebut, ada pengetahuan konseptual yang di antaranya ada; (a) kepedulian terhadap lingkungan, yang di mana siswa memahami pentingnya daur ulang dan pengurangan sampah plastik. (b) kreativitas dan inovasi, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan barang bekas. (c) keterampilan seni dan kerajinan, yang selanjutnya ini siswa mempelajari berbagai teknik seni dan kerajinan dalam menghias botol.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun keterampilan dan pengetahuan siswa melalui pembelajaran SBdP dengan meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama, memperkaya pengetahuan siswa dalam bidang seni, budaya, dan desain. Serta mengembangkan kemampuan siswa untuk mengekspresikan diri secara kreatif. Selain itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempersiapkan generasi emas. Membentuk generasi muda yang cerdas, kreatif, dan berkarakter. Bahkan mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di era global.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti pada saat observasi di sekolah MIS AL-JIHAD Kota Palangka Raya, dengan menggunakan metode kualitatif, yang merujuk pada sumber penelitian dengan mengumpulkan informasi yang dilakukan

dengan mewawancarai guru mata pelajaran SBdP kelas IV-A di sekolah MIS AL-JIHAD. Selain itu peneliti juga mengumpulkan data dari beberapa literatur yang bersumber dari jurnal, buku, dokumentasi dan sumber-sumber lainnya, agar mempermudah bagi peneliti untuk menyusun dan penulisan tentang membangun keterampilan dan pengetahuan siswa menuju generasi emas. Pada penulisan ini teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan cara mencari materi yang berkaitan dengan pembahasan pada artikel ini, baik secara digital maupun manual, yang selanjutnya akan menjadi objek pembahasan.

Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Pembelajaran SBdP dalam Pemanfaatan Barang Bekas

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas. Di era globalisasi saat ini, dibutuhkan generasi yang tidak hanya cerdas dan berpengetahuan luas, tetapi juga memiliki keterampilan yang mumpuni untuk menghadapi berbagai tantangan. Dalam hal ini di Sekolah MIS Al-Jihad kota Palangka Raya, mengambil peran penting dalam membangun keterampilan dan pengetahuan siswa dalam menuju generasi emas melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Dikarenakan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya adalah mata pelajaran yang berfokus pada pengembangan kreativitas, estetika, dan keterampilan, seni budaya dan prakarya siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Sekolah MIS Al-Jihad Kota Palangka Raya, yang di mana salah satu kegiatan pembelajaran tersebut bertujuan untuk membangun kreativitas siswa, yaitu dengan pemanfaatan barang bekas.

Sehingga dengan adanya kegiatan pembelajaran pemanfaatan barang bekas yaitu botol bekas yang dilakukan oleh siswa kelas IVA di sekolah MIS AL-JIHAD Palangka Raya, dengan kegiatan ini dapat dijadikan sebagai sarana peningkatan keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Siswa dibebaskan mengembangkan hasil karya mereka dengan benda-benda pendukung yang telah mereka persiapkan sebelumnya. Catatan penelitian selama observasi dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru mapel mengenai pembelajaran SBdP dalam membangun keterampilan dan pengetahuan siswa salah satunya seperti yang diatas yaitu pemanfaatan barang bekas berupa botol.



Gambar 1. Dokumentasi pembuatan proyek pembuatan tempat pensil



Gambar 2. Dokumentasi hasil keterampilan siswa dalam membuat tempat pensil

2. Strategi dan Metode yang Efektif

Strategi dalam pembelajaran adalah suatu cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang berlangsung (Seknum, 2013). Sedangkan metode dalam pembelajaran adalah rangkaian tindakan sistematis yang dilakukan oleh guru dalam mengajar suatu materi pelajaran. Untuk mengajarkan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kepada siswa tersedia bermacam langkah pembelajaran yang bisa diterapkan.

Maka hubungan antara strategi dan metode pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu kesatuan sistem yang bertitik tolak dari penentuan pemilihan strategi pembelajaran, yang selanjutnya diimplementasikan ke dalam berbagai metode yang relevan selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga diperlukannya sebuah strategi dan metode dalam membangun sebuah keterampilan dan pengetahuan kepada peserta didik dalam menuju generasi emas melalui kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Melalui hasil wawancara Ibu Norhidayah yang merupakan guru wali kelas IV A dan sekaligus guru mata pelajaran SBdP, yang dimana beliau menyampaikan strategi yang digunakan adalah Diferensiasi Pembelajaran dengan memberikan pilihan aktivitas dan tugas yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang

sesuai dengan gaya belajar setiap peserta didik. Sedangkan metode yang digunakan ialah metode Praktikum, yang di mana metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan atau membuat apa yang telah mereka pelajari.

Dengan memilih strategi dan metode yang tepat, guru dapat membantu siswa dalam membangun keterampilan dan pengetahuan yang mereka butuhkan untuk mencapai kesuksesan dalam belajar dan kehidupannya.

3. Faktor Penghambat dalam Proses Pembelajaran

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya ini guru mengalami beberapa hambatan yaitu keterbatasannya waktu dalam proses pembuatan kerajinan tangan dari botol bekas menjadi tempat pensil dikarenakan pada dasarnya dalam membuat kerajinan tangan tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya.

Dan juga keadaan atau suasana kelas menjadi salah satu faktor penghambat dalam proses pembelajaran seperti keadaan di luar kelas yang ribut akan membuat konsentrasi siswa terganggu, namun ada juga jumlah barang botol plastik yang dibawa oleh siswa tidak sesuai dengan jumlah yang diperintahkan oleh guru, sehingga akibatnya kelas menjadi tidak kondisional karena barang-barang yang tidak dibutuhkan terlalu banyak menumpuk dikelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni budaya dan prakarya memiliki peran penting dalam membangun keterampilan dan pengetahuan siswa untuk menuju generasi emas. Pembelajaran SBdP di MIS Al-Jihad Palangka Raya terbukti dalam meningkatkan keterampilan serta pengetahuan siswa. Seperti berpikir kritis, siswa mampu dalam menganalisis karya seni, budaya, dan desain, dengan kritis.

Di samping itu perlunya dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SBdP di sekolah-sekolah lain. Seperti dilakukannya pelatihan bagi guru SBdP untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas siswa, perlu dikembangkannya bahan ajar SBdP yang inovatif dan menarik, serta perlu diciptakannya lingkungan belajar seni budaya dan prakarya yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik, agar dapat menciptakan generasi emas yang akan mendatang serta bermanfaat bagi nusa dan bangsa.

Daftar Pustaka

Ade, D. R. (2017). Jurnal Edik Informatika MEMPERSIAPKAN GENERASI EMAS INDONESIA TAHUN 2045 MELALUI PENDIDIKAN BERKUALITAS Jurnal Edik Informatika. *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains Dan Pendidikan Informatika*, 3, 73-87.

Ageng, M. (2022). *Pengaruh digital marketing, kualitas layanan, dan brand image terhadap keputusan pembelian produk telemedicine*. 4(8.5.2017), 240-258.

- Agustina, R., Sunarso, A., & Artikel, I. (2018). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Pada Mata Pelajaran Sbk. *Joyful Learning Journal*, 7(3), 75–79.
- Andi Rizal, Adam Mappaompo, Akbar Sudirman, & Muhammadong. (2022). Analisis Indeks Keterampilan Bermain Bolavoli Siswa Ekstrakurikuler Bola Voli SMP Negeri 1 Maniangpajo Kecamatan Maniangpajo Kabupaten Wajo. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(7), 3249–3260. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i7.800>
- Dongoran, F. (2014). *Paradigma Membangun Generasi Emas 2045 Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan*. 11(1), 61–76. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tabularasa/article/view/3336>
- Oktavianus, A. (2010). *Tingkat Keterampilan Bermain Sepakbola Pada Siswa Peserta Esktrakurikuler Sepakbola Di Smp Negeri 1 Jogonalan Klaten the Skill Level of Football Playing of Students Who Participate Football Extracurricular At State Junior High School Jogonalan Klaten*. 1–6.
- Samadhinata, I. M. D. (2022). Efektifitas Sistem Pendidikan Dalam Mempengaruhi Terwujudnya Generasi Emas 2045. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.37329/metta.v2i1.1640>
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). TANTANGAN GURU ABAD 21 DALAM MENGAJARKAN MUATAN SBdP DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 51–59. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.77>
- Seknum, M. F. (2013). Strategi Pembelajaran. *Jurnal Biology Science & Education*, 2(2), 159–169.