

PENGEMBANGAN KONSEP “BELAJAR BERSAMA MAESTRO” SEBUAH ALTERNATIF DI MASA PANDEMI

Satriadi

Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Negeri Makassar

satriadi@unm.ac.id

Damar Tri Afrianto

Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni dan Budaya Indonesia Sulawesi Selatan, Kota Makassar

damar.tri.a@gmail.com

Abstrak

Artikel ilmiah ini berusaha menganalisis konsep “Belajar Bersama Maestro” yang pernah diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan beberapa tahun lalu sebelum pandemi untuk dikembangkan sebagai penunjang pembejaran selama pandemi. Program tersebut dianggap mampu menjadi penunjang pendidikan seni selama pandemi ini. Saat semua bidang terkena dampak dari wabah Covid-19, pendidikan seni tidak cukup hanya menggantungkan pada media pembelajaran *online*. Pasalnya pendidikan seni memerlukan proses pendampingan dan transformasi ilmu yang tak cukup hanya persoalan kognitif, namun juga kepekaan estetis. Program Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan melalui program “Belajar Dengan Maestro” dapat menjadi percontohan dan dikembangkan untuk dilaksanakan selama pandemi. Program ini menjadi alternatif belajar di luar sekolah formal. Peserta program ‘Belajar Dengan Maestro’ mendapatkan pengalaman belajar dari maestro-maestro seni di daerah tempat tinggal masing-masing, sehingga menggantikan proses pendidikan formal yang sampai saat ini masing berlaku pembelajaran jarak jauh atau *online*. Metode analisis yang dilakukan adalah analisis deskripsi interpretatif secara *deep structure*, artinya membedah konsep secara mendalam terkait struktur dan metode praktiknya. Hasil analisis didapatkan sebuah pemahaman bahwa; 1) Konsep “Belajar dengan Maestro mampu menginspirasi dan memotivasi para peserta didik, baik yang ingin menjadi penampil seni maupun tidak, untuk menghargai substansi seni dan merefleksikan diri mereka melalui proses berkesenian. Program “belajar dengan Maestro’ perlu kiranya ditumbuhkan kembali di saat pandemi ini sebagai upaya metode *blended learning*. 2) Konsep “Belajar Dengan Maestro” menumbuh-kembangkan pendidikan berbasis komunitas, karena peserta didik tidak hanya mendapatkan ilmu dari maestro tapi juga terkait komunitas dari maestro itu sendiri.

Kata Kunci: *Konsep belajar; Maestro; Pandemi*

Pendahuluan

Memasuki era kenormalan baru atau populer dengan jargon *New Normal* menjadi momentum besar bagi insan pendidikan untuk merefleksikan diri. Pasalnya gelombang Covid-19 selama lebih dari dua bulan telah menghantam infrastruktur pendidikan secara masif. Selama pandemic pendidikan kita menjalani interaksi sosial baru yaitu pendidikan dalam jaringan (*daring*). Hal ini sejalan dengan instruksi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, semua sistem

pendidikan bertumpu pada sistem jaringan dengan segala perangkat yang mendukungnya. Di saat semua jarak dibatasi baik melalui *social distancing* maupun *Physical Distancing*, komunikasi jejaring internet menjadi aspek dominan ketika keterisolasian manusia untuk pencegahan merebaknya wabah Covid-19. Sebagai konsekuensi logis, ruang kelas-kelas itu telah bermigrasi dari ruang sosial langsung menjadi ruang sosial virtual. Pendidikan kita yang selalu menggantungkan pada aspek formal, seperti ruang kelas, interaksi, dan

administrasi harus menghadapi kenyataan hilangnya aspek-aspek tersebut.

Pendidikan di Indonesia sepertinya masih belum mengoptimalkan efek dari pendidikan virtual atau daring yang berlangsung selama pandemi ini. Yang terjadi hanya sekedar berpindah ruang, ‘dari kelas menjadi di rumah’, metode pembelajaran tidak ada perubahan bahkan dikatakan sama. Saat pendidikan daring atau *online* dijalankan justru memberi kesempatan insan pendidikan untuk terhubung secara luas dan global mengingat jejaring internet memberi akses konektivitas pengetahuan tak terbatas, namun barangkali itu belum terjadi karena kredo-kredo dogmatik masih berlangsung.

Di sisi lain, kita temui permasalahan tentang kesenjangan yang menjadi isu sentral dalam pembelajaran via daring ini. Masih banyak daerah-daerah yang belum mendapat akses internet dan ketersediaan perangkat teknologi (komputer dan gawai) sebagai modal utama pembelajaran daring. Harian Kompas (28/6/2020) mewartakan kepemilikan komputer di tingkat rumah tangga hanya 20,05 persen, penetrasi internet baru 66,22 persen serta tingginya harga paket sambungan internet menjadi beberapa hambatan. Pada akhirnya pembelajaran daring pun justru berpotensi memperluas kesenjangan sosial, karena pembelajaran daring ini hanya bisa diikuti oleh mereka yang mempunyai akses ke sumber daya digital.

Memasuki tatanan kenormalan baru, dunia pendidikan mencuatkan istilah *Blended Learning* atau sistem pembelajaran campuran. Sistem tersebut menerapkan kombinasi pengajaran langsung (*face to face*) dan pengajaran online (Sari, 2013: 34). Kombinasi itu tak lain sebagai adaptasi dunia pendidikan pasca pandemi, dan menutupi kekurangan dan hambatan sistem pembelajaran daring. Beberapa sekolah dan perguruan tinggi telah menerapkan sistem *Blended Learning* tersebut. Di bidang ilmu seni, sekolah dan perguruan tinggi yang menyediakan program dan pembelajaran seni, metode *Blended Learning* tidak dapat sepenuhnya menjadi solusi, perlu

adannya upaya penunjang dan integrasi dalam penerapan *Blended learning* tersebut.

Begitu juga pendidikan dalam bidang seni, pembelajaran seni di tingkat dasar hingga perguruan tinggi terdampak paling signifikan. Pembelajaran seni pada tingkat dasar, pertama dan menengah, kehadiran guru seni sebagai percontohan dan pemberi materi teknis hilang seketika dan berpindah ke layar-layar gawai. Mereka tentu akan kehilangan sosok guru yang menjadi pandu untuk menemani mereka berproses dalam menciptakan karya seni. Begitu juga dengan Pendidikan Seni di tingkat perguruan tinggi, semua akses sajian seni dari mulai pemeran seni rupa dan desain, festival musik, pertunjukan teater, tari dan sejumlah pagelaran seni yang lain di tutup. Aktifitas seni di ruang publik tentu akan bertentangan dengan salah satu jargon populer selama pandemi yaitu “jaga jarak” dan “hindari keramaian”

Memasuki tatanan kenormalan baru, dunia pendidikan mencuatkan istilah *Blended Learning* atau sistem pembelajaran campuran. Sistem tersebut menerapkan kombinasi pengajaran langsung (*face to face*) dan pengajaran online (Sari, 2013: 34). Kombinasi itu tak lain sebagai adaptasi dunia pendidikan pasca pandemi, dan menutupi kekurangan dan hambatan sistem pembelajaran daring. Beberapa sekolah dan perguruan tinggi telah menerapkan sistem *Blended Learning* tersebut. Di bidang ilmu seni, sekolah dan perguruan tinggi yang menyediakan program dan pembelajaran seni, metode *Blended Learning* tidak dapat sepenuhnya menjadi solusi, perlu adanya upaya penunjang dan integrasi dalam penerapan *Blended learning* tersebut.

Bercermin pada sebuah konsep kegiatan “Belajar Bersama Maestro” yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, konsep pembelajaran seni di masa pandemi ini dapat mengintegrasikan konsep tersebut. Pasalnya konsep “Belajar Bersama Maestro” peserta didik memiliki pengalaman belajar langsung dengan seniman dan budayawan. Kegiatan tersebut mendukung pembelajaran mandiri dan pembiasaan yang bersifat lapang.

Berangkat dari fenomena di atas, penelitian ini mencoba menganalisis metode serta konsep pembelajaran “Belajar Bersama Maestro”, sehingga diharapkan metode tersebut mampu diaplikasikan pada saat pembelajaran saat pandemi ini.

METODE

Metode penelitian erat kaitannya dengan strategi untuk memahami realita sehingga penelitian mampu menghasilkan sesuatu yang relevan dengan tujuan penelitian. Langkah untuk mewujudkan tujuan penelitian tersebut diperlukan sebuah metode penelitian yang berisi cara-cara, strategi-strategi dan langkah-langkah sistematis. Tjetjep Rohendi Rohidi menjelaskan metode penelitian yaitu suatu cara untuk bergerak atau melakukan sesuatu secara sistematis dan tertata, keteraturan pemikiran dan tindakan, atau juga teknik dan susunan kerja dalam bidang atau lapangan tertentu (Rohidi, 2011: 171).

Metode penelitian ini adalah penggabungan penelitian *Research and Development* (R & D) dengan interpretatif analitik. Penelitian R&D adalah jenis yang berangkat dari kasus kemudian menawarkan solusi untuk pengembangan. Dalam penelitian R&D konsep yang diterapkan adalah Abductive, yaitu penalaran yang memungkinkan terbentuknya hipotesa tertentu yang dilakukan mulai dari kasus khusus dengan eksplanasi yang mungkin tentang kasus tersebut (Rusdi, 2018). Dari konsep Abductive tersebut melalui hipotesa kasus kemudian diteruskan pada interpretasi analisis. Interpretasi adalah proses menafsir kenyataan dengan memberikan perspektif-perspektif pandang dengan suatu kerangka paradigmatik

Data-data dianalisis selanjutnya disajikan dalam bentuk deskripsi. Bogdan dan Taylor (Ratna 2010: 94), menjelaskan bahwa kualitatif adalah metode yang pada gilirannya menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan. Dalam hal ini penelitian kualitatif yang dilakukan tidak

semata-mata mendeskripsikan tetapi yang lebih penting adalah menggambarkan, menjelaskan dan mengungkap realitas yang terjadi di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

“Belajar Bersama Maestro”

Belajar Bersama Maestro adalah sebuah program beasiswa yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia jauh sebelum pandemi sebagai sarana untuk melestarikan budaya, sekaligus memperkenalkannya kepada generasi muda sebagai bentuk pendidikan karakter. Program ini juga bekerjasama dengan beberapa maestro yang tersohor di setiap bidang kebudayaan dan kesenian, para maestro itu kemudian memberikan pendidikan dan pelatihan sesuai dengan kemampuan masing-masing, seperti seni musik, seni lukis, seni rupa, kesusastraan, seni peran, seni tari, dan lain-lain.

Program ini pertama kali diluncurkan pada Juni 2015 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan saat itu, Anies Baswedan. Program ini dibuat khusus untuk pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki minat dan bakat di bidang seni dan kebudayaan. Para pelajar yang berminat untuk ikut dalam program ini diharuskan mengikuti proses seleksi yang cukup ketat, karena program ini tergolong sebagai beasiswa. Bagi mereka yang lolos seleksi akan bertemu dan belajar langsung dengan beberapa maestro kenamaan.

Sebagai bentuk media pembelajaran alternatif, program “Belajar Bersama Maestro” mendapat antusias yang tinggi oleh peserta, selain itu para mentor dari seniman juga mengapresiasi kegiatan ini. Para mentor tersebut berharap di kemudian hari peserta hasil program ini diharapkan mampu menjadi penerus estafet pelestarian seni dan budaya, dan menjadi insan kreatif.



Gambar 1. Dokumentasi Belajar Bareng Mestro di Bandung

<http://www.akuiaku.com/2019/07/12/belajar-bersama-maestro-bbm-2019-bukan-berarti-harus-menjadi-seniman/>

Integrasi Konsep “Belajar Bareng Maestro” di era Pandemi

Pendidikan seni terbilang paling kompleks dalam metode pembelajarannya. Di samping ketrampilan teknis, juga harus memiliki kepekaan logika rasa dan imajinasi. Oleh karenanya, seperti penjelasan di atas bahwa metode *blended learning* perlu dieksplorasi dan dikolaborasikan. Sistem *Blended Learning* dalam pembelajaran seni perlu ditunjang setidaknya-tidaknya dengan metode kolaborasi dengan *stakeholder*. *Blended Learning* pada aspek pembelajaran langsung, pengajar tidak hanya dari pengampu utama yaitu guru seni dan dosen. Sekolah dan perguruan tinggi dalam hal ini bisa menggandeng *stakeholder* yaitu seniman, budayawan di beberapa daerah yang satu zonasi dengan tempat tinggal peserta didik. Peserta didik dapat belajar langsung dengan seniman dan budayawan yang satu daerah.

Metode kolaborasi dengan *stakeholder* ini pengembangan dari program “Belajar Dengan Maestro”. Program ini menjadi alternatif belajar di luar sekolah formal. Peserta program ‘Belajar Dengan Maestro’ mendapatkan pengalaman belajar dari maestro-maestro seni di Indonesia. Peserta didik diberi kesempatan untuk tinggal bersama dengan Maestro atau

dengan masyarakat di lingkungan tempat tinggal Maestro. Konsep belajar demikian diharapkan mampu menginspirasi dan memotivasi para peserta didik, baik yang ingin menjadi penampil seni maupun tidak, untuk menghargai substansi seni dan merefleksikan diri mereka melalui proses berkesenian. Program “belajar dengan Maestro” perlu kiranya ditumbuhkan kembali di saat pas pandemi ini. Sekolah atau kampus menjalin kerja sama dengan budayawan dan seniman maestro untuk pembelajaran di daerah masing-masing tentu dengan menggunakan protokol kesehatan. Program belajar maestro sangat strategis dielaborasi dengan metode *blended learning*. Peserta didik dapat belajar langsung dengan seniman dan budayawan yang satu daerah, sehingga meminimalisir peserta didik untuk keluar dari daerahnya karena situasi pandemic. Di satu sisi mendapatkan pengalaman belajar secara langsung oleh seniman dan budayawan setempat. Proses kreatif peserta didik dalam berkarya masih mendapatkan pendampingan secara intim lewat kehadiran seniman dan budayawan.

Metode penunjang *blended learning* ini adalah bentuk perubahan yang berupa eksplorasi *blended learning* pada umumnya. Hal ini sangat strategis dalam pembelajaran ilmu seni, karena mereka bisa berkarya dari rumah dan mendapatkan pengalaman belajar dari seniman dan budayawan setempat yang menemani mereka saat proses berkarya seni. Ilmu seni memang tak cukup hanya persoalan teori, namun kemampuan teknis haruslah dikuasai. *Stakeholder* inilah yang memiliki peran penting dalam asupan keilmuan teknis melalui pengalaman mereka di dunia kesenian. Guru dan dosen pengampu utama akan berkoordinasi dengan *stakeholder* tentang bagaimana proses berkarya peserta didiknya, sehingga kolaborasi ini mampu memberi warna pendidikan seni semakin variatif dan humanitif.

Stakeholder dalam bidang seni, baik seniman maupun budayawan bisa dikatakan turut menyumbang pendidikan di masa pasca pandemi. Pemmasalahan Pendidikan seni yang otentik dan identik dapat diakselerasi

penyelesaiannya dengan kehadiran mentor-mentor dari seniman dan budayawan, mereka adalah ‘pengalaman’ sedangkan guru dan dosen adalah ‘pengetahuan bagi peserta didik.

PENUTUP

Di titik ini media teknologi bukanlah solusi atas permasalahan pendidikan di Indonesia terutama pendidikan seni. Di satu sisi, pemindahan pembelajaran fisik ke ruang-ruang virtual memang menjadi keniscayaan di tengah pandemi, teknologi virtual membantu secara periodik atau kedaruratan saat pandemi Covid-19, namun kita tidak bisa berharap banyak karena dunia digital menyebabkan kesenjangan sosial. Mereka yang mampu mengakses internet akan mendapatkan manfaat, sebaliknya yang tidak mampu mengakses mereka akan tertinggal. Ada indikasi bahwa pendidikan melalui daring berpotensi penyeragaman (homogenisasi) konten pembelajaran, tentu ini sangat bertolak belakang dengan pendidikan seni, yang mengutamakan sisi hetero dalam imajinasi, kreatifitas, dan inovasi.

Kembali hadirnya metode *blended learning* dalam situasi pasca pandemi atau *new normal* perlu kita tinjau ulang, bukan lantas kita serap mentah-mentah menjadi solusi utama. Perlu mempertimbangan karakter bidang studi terutama bidang ilmu seni. Ilmu seni adalah rumoun humaniora yang tidak bisa menyerahkan semua pada pendidikan daring atau online. Jangan sampai pendidikan seni larut dalam kemudahan teknologi, sehingga melalai kan tujuan utama pendidiikan ini yaitu menuju manusia yang kreatif dan humanis.

Oleh karena penting mengelaborasi metode *blended Learning*, dalam peneleitian ini merumuskan strategi yaitu metode kolaborasi dengan *stakeholder*. Kolabarasi ini mengajak seniman dan budayawan untuk menjadi guru atau dosen pendamping peserta didik. Metode ini adalah bentuk pengembangan dari program “Belajar Bersama Maestro”. Seniman dan budayawan yang dipilih adalah yang memiliki kesamaan daerah tau berdekatan dengan tempat tinggal peserta didik. Mereka

dapat belajar secara langsung dan mendapatkan ilmu dari seniman dan budaywan secara intim. Ini bisa diterapkan untuk penunjang *blended learning* pada bagian luring (luar jaringan). Peserta didik tetap bisa belajara di daerahnya masing-masing dan guru serta dosen bisa menjadi tempat mereka berkonsultasi melalui daring (*online*). Gagasan hasil penelitaian tersbut me njadi jawaban utama permasalahan bagaimana mengimplemetasikan *blended learning* dalam pendidikan seni

DAFTAR PUSTAKA

- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, E-Learning Offline-Online, Dan Mobile Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia, UI Press.
- Nikmawati, Ika Syukrun. 2014. “Korelasi Gaya Belajar Siswa Kelas VII dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Durenan Trenggalek”. Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Agama Islam, IAIN Tulungagung
- Kartika, D. S. (2017). Pamor Kawali Dalam Masyarakat Bugis. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 15(1).
- Purnomo, Agus. Nurul Ratnawati. Nevy Farista Aristin. 2016. “Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z”. *Jurnal Teori dan Praksis Pembejaraan IPS*. Vol.1 (1). 70-77
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metode Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumya*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2012) *Metode Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

- Rusdi, Muhammad . 2018. “Bahan Presentasi Workshop Pengembangan Media & Sumber Belajar Berbasis R & D” FKIP Universitas Riau: Pekanbaru,
- Sari, Anita Ratna. 2013. “Strategi Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. XI, No. 2 (hlm. 32- 43).
- Sari, Milya. 2016. “Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi.Ta'dib”. *Jurnal Fakultas Pendidikan dan Pelatihan Guru, Universitas Batusangkar*, Vol. 17(2), 126-136.
- Wardani, Deklara Nanindya. Anselmus J.E. Toenlloe Agus Wedi. 2018. “Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning”. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol.1 (1). 13-18.
- Yovita Arika.2020. “Semangat Gegas Reformasi Pendidikan”. Dalam *Harian Kompas* 28 juni 2020. Jakarta