

PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DI SEKOLAH DASAR DENGAN METODE SARISWARA (KI HADJAR DEWANTARA) DI ERA DIGITAL (GENERASI Z)

¹Dwi Indah Prasetyowati

²Sri Martini

¹Program Magister Pendidikan IPS UPY

²SMP Taman Dewasa Kumendaman Yogyakarta

¹prsetyowatidwiindah@gmail.com

²artiensjogja@gmail.com

Abstract

The rapid development of information technology in the digital era has a huge impact on the world of education. Generation Z, who grew up with technological advancements, needs a learning approach that is not only effective, but also engaging and fun. In this context, the Sariswara method created by Ki Hadjar Dewantara has great relevance as it emphasises the harmony between thoughts, feelings and will. This research aims to explore the application of the Sariswara method in learning in elementary schools combined with digital technology to create fun, creative, and effective learning for Generation Z students. This research also examines Ki Sugeng Subagyo and Ki Sutikno's views on the application of technology in education that can support the quality of learning in the digital era. The results show that combining the Sariswara method with technology can create a fun learning experience and increase learners' involvement in the learning process.

Kata Kunci: *Pembelajaran Menyenangkan, Sariswara, Generasi Z, Era Digital, Teknologi Pendidikan*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) memainkan peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan perkembangan dasar peserta didik. Namun, tantangan besar yang dihadapi oleh pendidik saat ini adalah bagaimana menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, terlebih dengan hadirnya generasi yang sangat akrab dengan teknologi digital, yaitu Generasi Z (Ratri & Atmojo, 2024). Peserta didik di era ini lebih cenderung untuk terlibat dengan dunia digital dan mengharapkan pembelajaran yang lebih interaktif serta berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi, bila diterapkan dengan tepat, dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pendidikan. Penggunaan alat digital seperti perangkat lunak pembelajaran, media interaktif, dan platform e-learning telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan modern. Hal ini sejalan dengan visi pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel, dan inklusif (Sulistiyowati & Asriati, 2024).

Salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan adalah penggunaan metode Sariswara yang diciptakan oleh Ki Hadjar Dewantara, tokoh dan sekaligus Bapak Pendidikan Indonesia. Kekhawatiran tersebut muncul seiring dengan dampak kemajuan zaman apabila tidak disertai kepribadian yang kuat melalui

pendidikan kanak-kanak. Disebutkan bahwa zaman dahulu, para orang tua atau guru memasukkan wawasan kebangsaan melalui interaksi dua arah sehingga mereka mampu mengisi jiwa anak dengan melibatkan pikiran dan rasa (Saktimulya et al., 2019). Metode ini menekankan pentingnya pengajaran yang seimbang antara pikiran, perasaan, dan kehendak, dengan tujuan menciptakan pendidikan yang menyeluruh dan harmonis. Penerapan metode ini dengan dukungan teknologi diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif bagi peserta didik Generasi Z.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Tujuan dilakukan penelitian studi literatur yaitu untuk menyelesaikan permasalahan penelitian yang dilakukan sendiri dengan mengumpulkan beberapa informasi kepustakaan sehingga akan menambah wawasan dari peneliti mengenai permasalahan dalam penelitian dan membantu peneliti dalam memahami permasalahan yang terjadi (Marzali, 2017). Proses penelitian ini melibatkan analisis mendalam terhadap teori-teori yang berkaitan dengan Sariswara, pendidikan di era digital, dan pemikiran Ki Sugeng Subagyo serta Ki Sutikno mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan. Penelitian ini dilakukan dengan cara menelaah berbagai sumber, termasuk buku, artikel, jurnal pendidikan terbaru, serta wawancara dengan praktisi pendidikan. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, *pertama*, dengan melakukan kajian literatur tentang Metode Sariswara. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis teori dan prinsip-prinsip yang diajukan oleh Ki Hajar Dewantara dalam metode Sariswara, serta bagaimana prinsip tersebut dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran di era digital.

Kedua, menganalisis pemikiran Ki Sugeng Subagyo dan Ki Sutikno dengan mengidentifikasi pandangan kedua tokoh mengenai pendidikan di era digital, serta bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. *Ketiga*, melakukan studi kasus dengan mengkaji praktik-praktik pembelajaran yang mengintegrasikan metode Sariswara dan teknologi digital di Sekolah Dasar untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Keempat*, melakukan Sintesis dan Analisis dengan menarik kesimpulan dari temuan-temuan dari kajian literatur dan studi kasus untuk menghasilkan rekomendasi terkait penerapan metode Sariswara dalam konteks pendidikan Generasi Z di era digital.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Menyenangkan

Pengertian pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Dalam pembelajaran ada proses, cara, dan perbuatan kepada peserta didik karena lingkup yang kita bahas adalah sekolah. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses yang mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat

menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Dalam pembelajaran, peran pendidik sebagai pembimbing sangatlah penting. Pendidik harus memperhatikan karakteristik peserta didik dan mampu mengatur strategi dalam pembelajaran agar sesuai dengan kondisi setiap peserta didik. Pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Keadaan itu bisa diwujudkan dengan adanya peran pendidik.

Pembelajaran yang menyenangkan menjadi bagian yang penting dari sebuah proses belajar. Ada peserta didik yang mengungkapkan kesenangannya pada pembelajaran mata pelajaran tertentu atau sebaliknya. Hal ini terjadi karena banyak faktor, di antaranya adalah dari cara mengajar atau metode pengajarannya. Peserta didik menilai performa pendidik dalam menyajikan pembelajaran di kelas, baik menjadi menyenangkan atau tidak.

Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan (Djamarah, 2010). Menurut ahli lainnya pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Layyinah, 2017). Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna adalah kegiatan pembelajaran yang dapat membuat suasana hati merasa senang, puas, sehingga menyukai mata pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat menggugah keinginan belajar peserta didik menjadi lebih baik dan termotivasi untuk menyerap informasi lebih banyak serta berusaha selalu melanjutkan keingintahuannya. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada peserta didik untuk berpikir kritis, mau mempelajari sesuatu yang baru sampai menggalinya lebih dalam, dengan percaya diri serta mandiri, sehingga mampu mengembangkan potensi diri secara optimal. Untuk mewujudkan itu semua, pendidik perlu mempelajari berbagai model pembelajaran yang paling tepat untuk digunakan. Pemilihan metode pembelajaran tentu harus memperhatikan kondisi peserta didik, materi yang diberikan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Metode Sariswara oleh Ki Hadjar Dewantara

Dalam pembelajaran, pendidik menggunakan metode pembelajaran yang sesuai. Metode yaitu cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki (Kamus Besar Bahasa Indonesia/KBBI VI). Sedangkan metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran menurut Reigeluch (2015) dalam Dewi (2018:46) yaitu mempelajari sebuah proses yang mudah diketahui, diaplikasikan dan diteorikan dalam membantu pencapaian hasil belajar. Berbagai metode pembelajaran bisa dipilih sesuai kondisi peserta didik, salah satunya adalah metode Sariswara ciptaan Ki Hadjar Dewantara.

Ki Hadjar Dewantara atau Raden Mas Suwardi Suryaningrat lahir di Yogyakarta, 2 Mei 1889, sejak muda sudah memperjuangkan pendidikan untuk

rakyat yang saat itu dalam masa penjajahan Belanda. Karena jasa dan perjuangannya terhadap rakyat dan bangsa Indonesia, maka tanggal 28 November 1959, oleh Presiden Republik Indonesia diangkat sebagai Pahlawan Nasional. Ki Hadjar Dewantara dikenal sebagai Bapak Pendidikan. Beliau sangat memperhatikan pendidikan di Indonesia dengan mendirikan Perguruan Tamansiswa dan menuliskan berbagai artikel tentang pendidikan. Semboyan yang sangat terkenal dan digunakan dalam dunia pendidikan adalah ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani. Metode pendidikan pun juga menjadi perhatian Beliau, salah satunya adalah menciptakan metode Sariswara.

Metode Sariswara yaitu metode yang menggabungkan seni tembang/suara, dengan pilihan cipta lirik bermakna, irama gamelan/gendhing serta gerak tubuh – solah bawa dalam rangkuman satu kesatuan. Metode ini lengkap dengan menyentuh cipta – rasa – karsa anak. Dalam metode ini, pendidik tidak hanya berfokus pada pengembangan intelektual siswa, tetapi juga pada aspek emosional dan karakter mereka. Ki Hajar Dewantara memperkenalkan konsep pendidikan yang mengedepankan keseimbangan antara pikiran, perasaan, dan kehendak siswa. Dengan metode ini, pembelajaran diharapkan dapat merangkul semua dimensi perkembangan manusia, sehingga tidak hanya menghasilkan siswa yang pintar secara akademik, tetapi juga memiliki kemampuan sosial, emosional, dan moral yang baik. Metode Sariswara menumbuhkan kebersamaan, sosialisasi, mendidik watak adaptif, membangun kepercayaan diri dan jiwa kompetitif, melatih refleksi tubuh serta ingatan, memunculkan tepa slira dan tata krama atau sopan santun. Metode ini tidak hanya digunakan dalam pembelajaran yang berhubungan dengan kesenian saja, tetapi juga bisa digunakan dalam mata pelajaran lain. Contoh mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam puisi, pantun, cerita, dan poster. Mata pelajaran Pendidikan Kesehatan dan Jasmani dalam senam dan permainan.

Berikut adalah gambaran gagasan Ki Hadjar Dewantara tentang penggunaan metode Sariswara dalam mencapai tujuan pendidikan dan penggunaan dalam mata pelajaran lain.

#gambarangagasan kihadjar dewantara



Gambar 1. Gagasan Ki Hadjar Dewantara tentang Metode Sari swara



Gambar 2. Metode Sari swara dalam Mata Pelajaran lain

Dalam konteks pendidikan modern, khususnya di era digital, penggunaan metode Sari swara dapat disesuaikan dengan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif. Penggunaan video edukasi, aplikasi *mobile*, dan pembelajaran berbasis proyek

dapat membantu siswa untuk lebih terlibat secara aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, yang sesuai dengan prinsip yang diajarkan oleh Ki Hajar Dewantara.

Pendidikan di Era Digital dan Generasi Z

Secara tertulis, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia VI, generasi Z merupakan generasi yang lahir pada akhir tahun 1990-an dan awal tahun 2000-an. Pengertian ini semakin dilengkapi dengan kondisi yang berkembang dalam era tersebut, terutama penggunaan teknologi digital yaitu berhubungan dengan atau menggunakan komputer atau internet. Hal ini pun tidak lepas dalam perkembangan dunia pendidikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa Generasi Z adalah kelompok peserta didik yang tumbuh besar dalam lingkungan digital, di mana mereka sangat terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik mereka harus memanfaatkan teknologi secara maksimal. Pembelajaran yang efektif di era digital memerlukan integrasi antara konten pembelajaran yang relevan dan media digital yang menarik, seperti aplikasi pembelajaran berbasis *game*, video interaktif, dan media sosial. Generasi Z kadang lebih mudah menguasai penggunaan teknologi digital, sehingga pendidik pun harus aktif belajar menggunakan teknologi digital terutama yang ada hubungannya dengan penerapan digital dalam dunia pendidikan.

Hal itu menunjukkan bahwa generasi Z tidak bisa dipisahkan dengan perkembangan teknologi digital. Peserta didik harus memperhatikan *digital literacy* yaitu merujuk pada kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dengan bijak dan efisien. Ini mencakup keterampilan dasar seperti menggunakan internet, berinteraksi dengan perangkat lunak, hingga memahami risiko dan tantangan di dunia digital. Di zaman yang semakin terkoneksi, keterampilan ini tidak hanya berguna dalam kehidupan sehari-hari tetapi juga krusial untuk meraih kesuksesan di dunia profesional.

Bagi Generasi Z, yang telah tumbuh dengan kemajuan teknologi, penting untuk mengembangkan *digital literacy* yang lebih dari sekadar kemampuan dasar. Mereka perlu mengetahui cara menghindari jebakan informasi palsu, mengenali potensi ancaman keamanan siber, serta memanfaatkan platform digital untuk belajar dan berkarya.

Pendidik sebagai pelaku pendidikan harus bisa mengarahkan peserta didik untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi di era digital ini dengan bijak dan efisien. Teknologi digital dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dengan belajar secara menyenangkan menggunakan Metode Sariswara.

Ki Sugeng Subagyo dan Ki Sutikno berpendapat bahwa pendidikan di era digital harus dapat mengakomodasi perkembangan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menginspirasi. Ki Sugeng Subagyo menekankan pentingnya penggunaan platform digital seperti *YouTube*, *Google Classroom*, dan media sosial untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan Ki Sutikno menggarisbawahi bahwa teknologi harus digunakan untuk membangun karakter peserta didik, tidak hanya untuk mempercepat proses belajar akademik. Oleh karena itu, pembelajaran yang

menyenangkan, berbasis teknologi, dan yang menumbuhkan keterampilan sosial serta emosional menjadi sangat penting.

Integrasi Sariswara dan Teknologi untuk Pembelajaran Menyenangkan

Metode Sariswara dapat diintegrasikan dengan berbagai platform digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pendidik bisa menggunakan jenis pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan kondisi siswa di kelas.

Beberapa contoh penerapan metode ini dalam pembelajaran di era digital meliputi:

1. Pembelajaran Interaktif:

Penggunaan aplikasi berbasis game seperti *Kahoot!*, *Quizlet*, atau *Socrative* memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Ini menumbuhkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Berbasis Video:

Video edukasi yang interaktif dan menarik dapat digunakan untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip Ki Hadjar Dewantara yang mengedepankan keaktifan peserta didik dalam belajar.

3. Pembelajaran Kolaboratif:

Platform seperti *Google Classroom* dan *Microsoft Teams* memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi dalam proyek bersama, mengerjakan tugas kelompok, dan berbagi hasil karya mereka. Kolaborasi ini dapat memperkuat hubungan sosial dan rasa tanggung jawab yang diajarkan dalam metode Sariswara.

4. Pembelajaran Kreatif Berbasis Proyek:

Dengan menggunakan teknologi, peserta didik dapat membuat proyek berbasis multimedia, seperti membuat presentasi video, *podcast*, atau infografik untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Proyek semacam ini meningkatkan kreativitas siswa dan memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh secara lebih praktis dan menyenangkan.



Gambar 3. Metode Sariswara menggunakan Teknologi Visual

KESIMPULAN

Penerapan Metode Sariswara yang diperkenalkan oleh Ki Hadjar Dewantara dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, dengan memanfaatkan teknologi digital, dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan, kreatif, dan efektif, khususnya bagi Generasi Z. Pembelajaran yang berbasis teknologi memberikan peluang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, serta membantu mengembangkan berbagai keterampilan sosial dan emosional yang sejalan dengan prinsip Metode Sariswara. Generasi Z yang sangat terhubung dengan teknologi memerlukan pendekatan yang lebih adaptif terhadap cara mereka belajar, sehingga Metode Sariswara yang dipadukan dengan teknologi dapat mengoptimalkan potensi mereka dalam berbagai aspek kehidupan. Pemikiran Ki Sugeng Subagyo dan Ki Sutikno terkait pendidikan berbasis teknologi sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membekali peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan di masa depan.

SARAN-SARAN

Dari paparan tersebut, penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut: *pertama*, Pelatihan Guru dalam Penggunaan Teknologi. Diperlukan pelatihan dan pengembangan kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. *Kedua*, Pengembangan Kurikulum yang Integratif. Kurikulum yang mengintegrasikan teknologi dengan metode pendidikan tradisional, seperti Metode Sariswara, harus dikembangkan untuk memastikan keselarasan antara pengajaran dan kebutuhan generasi Z. *ketiga*, Fasilitas Digital yang Memadai Sekolah perlu memastikan adanya infrastruktur teknologi yang mendukung penggunaan aplikasi dan media digital dalam pembelajaran, sehingga semua peserta didik dapat merasakan manfaatnya. *Keempat*, Kolaborasi dengan *Stakeholder*: Diperlukan kolaborasi

antara pihak sekolah, orang tua, dan pemerintah untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung penerapan metode ini secara efektif.

Daftar Pustaka

- Dewantara, Ki Hajar. (2019). *Sari Swara: Pendidikan untuk Keharmonisan Pikiran, Perasaan, dan Kehendak*. Jakarta: Pustaka Anak Bangsa.
- Subagyo, Ki Sugeng. (2020). *Pendidikan dan Teknologi di Era Digital*. Yogyakarta: Pustaka Cendekia.
- Sutikno, Ki. (2021). *Menghadapi Generasi Z dalam Pendidikan*. Surakarta: Lembaga Pendidikan Indonesia.
- Santosa, Arif. (2023). Generasi Z dan Pembelajaran Digital: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(1), 15-25.
- Nugroho, Budi. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 50-60.
- Marzali, A.-. (2017). Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi* 39 Indonesia, 1(2), 27. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- Prasetyo, Indra. (2021). *Edukasi Digital: Pengaruh Teknologi dalam Pembelajaran Anak-Anak Z*. Jakarta: Media Pendidikan.
- Ratri, M. A., & Atmojo, S. E. (2024). Urgensi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Sekolah Dasar Di Indonesia. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 266–278. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16882>
- Saktimulya, S. R., Nugroho, A., & Raharja, R. B. S. (2019). Implementasi Metode Sariswara Karya Ki Hadjar Dewantara pada Sekolah Dasar di Kecamatan Mergangsan Yogyakarta. *Bakti Budaya*, 2(1), 3. <https://doi.org/10.22146/bb.45026>
- Sulistiyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dan Keterlibatan Belajar Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176–1188. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4542>