

# **PEMANFAATAN POTENSI LINGKUNGAN DAN BUDAYA LOKAL DALAM PENDIDIKAN BAGI GENERASI MILENEAL**

Imam Suyitno  
Universitas Negeri Malang  
[imam.suyitno.fs@um.ac.id](mailto:imam.suyitno.fs@um.ac.id), Hp: 081217800362

## **PENDAHULUAN**

Virus globalisasi telah melanda kehidupan masyarakat kita dalam berbagai sektor, terutama pada sektor-sektor industri kreatif. Virus tersebut telah menerjang batas geografis dan membaurkan ranah sosial, budaya, politik, dan sistem perekonomian serta pendidikan suatu bangsa. Perubahan sistem dan pola kehidupan yang terjadi pada suatu bangsa berpengaruh pada perubahan sistem dan pola kehidupan bangsa lain. Sikap masyarakat semakin terbuka dengan perubahan sehingga berakibat pada peningkatan tuntutan akan kebebasan dan penghidupan layak (Drucker, 2007).

Dalam era globalisasi ini, tuntutan perubahan dalam sistem pendidikan merupakan suatu keniscayaan. Pendidikan konvensional yang hanya berjalan berdasarkan pada pengalaman masa lampau tidak akan mampu menjawab tantangan perubahan yang sangat cepat. Pendidikan harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi pelajar. Pengalaman tersebut dapat dicapai apabila sistem pembelajaran berorientasi pada kebutuhan pelajar dalam kehidupan bermasyarakat masa kini dan masa depan. Mekanisme pembelajaran harus dapat membangkitkan gairah belajar dan mendorong pelajar untuk mencari, menemukan, dan mempraktikkan pengalaman belajarnya dalam kehidupan nyata. Pembelajaran harus dibangun secara lebih kreatif dan inovatif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, kepedulian dalam belajar, dan sikap analitis dan kritis pada diri pelajar sehingga mereka dapat menerima dan menerapkan apa yang telah dipelajarinya. Pelajar akan bertindak secara aktif dan proaktif dalam belajar karena mereka sadar belajar dan tumbuh kemauan untuk memenuhi kebutuhannya (Suyitno, 2016).

Gairah belajar dapat dibangun melalui tugas-tugas belajar yang menantang, otentik, dan integratif. Tugas-tugas pembelajaran perlu dirancang secara lebih komprehensif sehingga mampu merentang keterampilan berpikir dan keterampilan sosial pelajar. Dalam belajar, pelajar tidak hanya mengandalkan kemampuan kognitifnya, tetapi juga mengoptimalkan kemampuan psikomotorik dan afektifnya untuk dapat menjalankan tugas nyata yang menyatu dengan pengalaman hidup

mereka sehari-hari. Karena itu, pembelajaran perlu dilakukan secara interdisipliner, multidisipliner, ataupun transdisipliner dengan mengintegrasikan potensi lingkungan budaya lokal yang ada di masyarakat.

Pada era global diperlukan pikiran-pikiran kritis dan kreatif. Kemampuan berpikir tersebut perlu mendapat perhatian para pendidik. Sudah bukan zamannya lagi pembelajaran yang hanya mengutamakan buku paket sebagai satu-satu sumber dan media belajar. Sudah terlalu jauh tertinggal oleh lajunya perkembangan masyarakat jika lingkungan pembelajaran hanya dimaknai sebagai kelas yang deretan meja dan kursi serta papan tulis. Aktivitas pembelajaran tidak cukup hanya sekadar menyajikan informasi lama yang terekam dalam buku-buku paket, tetapi pembelajaran harus mengarah pada peningkatan kemampuan pelajar dalam berpikir tingkat tinggi. Karena itu, sudah saatnya kita perlu bertanya kepada diri sendiri “Apa yang sudah dan bisa kita sumbangkan untuk menjadikan pelajar berpikir kritis dan kreatif melalui pembelajaran”.

Dalam proses pendidikan, pelajar harus dipandang sebagai sosok individu yang bermatra ganda. Sebagai sosok individu yang hidup di jagad raya ini, pelajar berhubungan dengan diri pribadinya, dengan sesamanya, dan dengan alam (Snijders, 2004). Hubungan pelajar dengan sesamanya mengarah pada satu kesatuan, tetapi setiap individu dalam kesatuan hubungan tersebut mengarah pada keunikan dirinya yang sebenarnya. Dalam hubungannya dengan alam, pelajar akan merasa menjadi sosok individu dengan cara memanusikan alam. Selanjutnya, sebagai makhluk yang berbudaya, pelajar akan mengakui dirinya sebagai makhluk sosial yang terikat oleh tatanan norma dan nilai-nilai kehidupan, baik nilai sosial maupun nilai dalam kehidupan berketuhanan. Dimensi kehidupan berketuhanan ini bersumber dari diri individu yang berfungsi sebagai bahan refleksi untuk memperdalam pemahaman diri yang mengarah pada kehidupan berketuhanan.

Perilaku setiap individu dalam kehidupan bermasyarakat dilandasi dan diarahkan oleh pandangan hidupnya. Koentjaraningrat (1981) menjelaskan bahwa pandangan hidup adalah nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat yang dipilih secara selektif oleh para individu dan golongan di dalam masyarakat. Pandangan hidup ini berfungsi sebagai tata kelakuan yang mengatur, mengendalikan, dan memberi arah kepada tata kelakuan dan perbuatan individu dalam masyarakat. Seluruh tata kelakuan individu tersebut berpola sehingga menjadi suatu pranata yang dapat dirinci menurut fungsi-fungsi khasnya dalam masyarakatnya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dikatakan bahwa pelajar adalah individu yang memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan dirinya dalam konteks kehidupan sosial budaya yang lebih baik. Dalam pengembangan kemampuan diri tersebut, pelajar memerlukan tantangan yang mampu mendorong dirinya agar lebih bergairah dalam pencarian dan penemuan diri. Untuk itu, pembelajaran yang melibatkan potensi lingkungan, seni dan budaya lokal sebagai sumber dan media

belajar merupakan suatu kebutuhan dan tuntutan untuk menjadikan pelajar mampu membangun karakter dirinya sesuai dengan konteks sosial budaya masyarakatnya. Karakter pelajar yang memiliki kepedulian pada potensi budaya lokal masyarakatnya akan mampu mengangkat citra budaya masyarakat tersebut secara global.

### **Era Globalisasi untuk Generasi Mileneal**

Era globalisasi merupakan era kehidupan para generasi mileneal. Pada era tersebut, banyak diskusi yang membahas masalah pendidikan, moral, budaya, etika, sikap mental, dan penggunaan teknologi. Persoalan tersebut muncul karena adanya perbedaan pola pikir, persepsi, dan sikap antara generasi lama (atau generasi X) dengan generasi mileneal, yakni generasi Y dan generasi Z. Pola dan budaya kehidupan generasi Y dan generasi Z tampak jauh berbeda dengan generasi sebelumnya, baik generasi X maupun generasi *baby boomer* (yaitu generasi pasca-Perang Dunia II).

Generasi mileneal adalah generasi yang lahir pada rentang tahun 1980-an hingga 2000-an. Jika diperhatikan dari tahun kelahiran tersebut, generasi millennial adalah anak-anak muda yang saat ini berusia antara 18—38 tahun. Mereka adalah generasi yang pada saat ini memegang peran penting dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara. Generasi millennial ini dilahirkan dalam kondisi zaman yang serba mudah dan tersedia berbagai kemudahan. Mereka sejak awal kelahirannya sudah dapat menyaksikan TV berwarna yang dilengkapi dengan *remote controll*. Sejak masa sekolah, mereka sudah menggunakan *handphone* dan bahkan saat ini mereka sering berganti *smartphone*. Dalam kehidupan kesehariannya, mereka selalu membutuhkan jaringan internet dan selalu berusaha untuk selalu terhubung dengan jaringan internet. Eksistensi sosial mereka ditentukan dari jumlah “pengikut” dan “penyuka”. Pada umumnya, mereka memiliki tokoh idola dan kesukaan pada genre musik dan budaya pop yang sedang tenar. Mereka sering ikut-ikutan melakukan tagar ini tagar itu, *pray for* ini dan *pray for* itu.

Fenomena di atas tampaknya membuat generasi tua mengalami kebingungan dalam mengikutinya. Akibatnya, generasi tua sering mencap para mileneal dengan *stereotype* yang sama, yaitu malas dan narsis. Millennials dinilai cenderung kurang perhatian pada keadaan sosial dan hanya mengejar kebanggaan akan cap tertentu. Mereka dipandang bersikap abai atas kondisi yang ada dan hanya mengedepankan eksistensi dirinya di media sosial. Mereka kurang fokus dalam belajar dan kurang peduli dengan perkembangan politik dan ekonomi. Generasi mileneal ini cenderung meninggalkan nilai-nilai budaya, suka mengejar nilai-nilai kebebasan, bersikap idealis, egosentris, dan sering terlampau optimis dan tidak realistis.

Selain generasi Y, pada era globalisasi ini juga muncul generasi yang lebih baru lagi, yaitu generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir tahun 1995 hingga 2014. Generasi Z ini lahir pada era internet sudah mulai marak dan merambah berbagai sektor kehidupan. Generasi tersebut saat ini sudah beranjak dewasa, sebagian sudah ikut pemilu, mencari atau sudah punya pekerjaan, dan hal-hal lain yang bisa memengaruhi ekonomi, politik, dan kehidupan sosial dunia saat ini. Generasi Z dikenal sebagai karakter yang lebih tidak fokus dari generasi Y. Mereka bersikap lebih serba-bisa, lebih individual, lebih global, berpikiran lebih terbuka, lebih cepat terjun ke dunia kerja, lebih wirausahawan, dan tentu saja lebih ramah teknologi. Kedekatan generasi ini dengan teknologi sekaligus membuktikan masa depan sektor tersebut akan semakin cerah di tangan mereka. Dari segi ekonomi, menurut survei Nielsen, Generasi Z sudah memengaruhi perputaran ekonomi dunia sebagai 62 persen konsumen pembeli produk elektronik. Ini dipengaruhi oleh kehidupan mereka yang sudah serba terkoneksi dengan internet.

Kecerdasan para generasi milenial berdampak besar pada perubahan kehidupan kita saat ini. Dunia kehidupan kita saat ini harus memasuki era peradaban baru yang disebut dengan era disupsi. Kehidupan yang sudah terasa mapan dan berlangsung sangat lama tiba-tiba terputus. Era disrupsi mengubah banyak hal sedemikian rupa, sehingga cara-cara lama terasa aneh, usang, dan ketinggalan zaman. Banyak pedagang pakaian yang tidak punya toko, sebaliknya banyak toko pakaian yang sepi dari pembeli, banyak pabrik es yang kini telah berubah menjadi rumah burung dan sarang laba-laba, warnet banyak kosong seperti rumah kos tanpa penghuni, atau mesin faksimili yang sekarang hanya teronggok di sudut ruangan menunggu kiriman surat yang tak kunjung tiba, pintu masuk jalan tol tanpa penjaga yang memberikan layanan, dan sebagainya. Semua itu telah mengalami perubahan yang sangat mendasar.

Era perubahan yang begitu mendasar bukan hanya fenomena hari ini, melainkan fenomena "hari esok" yang dibawa oleh para pembaharu saat ini. Kondisi ini sulit untuk bisa diterima oleh orang lama yang merasa berpengalaman dan pintar dalam kemampuan pada eranya. Orang-orang lama yang merasa telah mapan dan merasa berpengalaman pada zamannya, apabila tidak segera melepaskan rasa kemapanannya itu, akan terperangkap ke dalam sukses masa lalunya. Karena itu, dalam mengikuti era yang terus berkembang ini, kita harus terus belajar dan belajar. Sebagaimana sebuah slogan yang mengatakan bahwa "berhenti belajar, kita berhenti hidup

Era disrupsi telah terjadi secara meluas dan memasuki berbagai sektor. Mulai dari pemerintahan, ekonomi, hukum, politik, sampai penataan kota, konstruksi, pelayanan kesehatan, pendidikan, persaingan bisnis, dan hubungan-hubungan sosial. Dalam bidang pendidikan, dapat kita lihat bahwa sebagian pelajar Indonesia sudah bisa kursus di Harvard tanpa harus pergi ke Harvard. Dalam bidang

kesehatan, dapat kita lihat bahwa para dokter dalam mengoperasi pasiennya, sudah tidak memakai pisau bedah seperti di masa lalu untuk membedah organ dalam pasiennya. Pekerjaan-pekerjaan yang sekarang tengah digeluti para buruh, bankir, dan dosen, mungkin sebentar lagi akan beralih ke teknologi yang canggih.

Perlu kita sadari bersama bahwa disrupsi bukan hanya men-daring-kan suatu layanan dengan menggunakan aplikasi digital, tetapi disrupsi tersebut mengubah landasan hubungan dari kepemilikan perorangan menjadi kolektif kolaboratif. Pada dasarnya, disrupsi tersebut (1) berakibat penghematan banyak biaya melalui proses yang lebih sederhana, (2) menjadikan kualitas yang dihasilkannya lebih baik daripada kualitas sebelumnya, (3) berpotensi menciptakan lahan baru, (4) membuat mereka yang selama ini ter-eksklusi menjadi ter-inklusi, (5) mengubah pasar yang selama ini tertutup menjadi terbuka, (6) memberikan kemudahan untuk diakses atau dijangkau oleh para penggunanya (contoh: layanan ojek atau taksi *online*, atau layanan perbankan dan termasuk teknologi finansial), dan (7) membuat segala sesuatu menjadi serba cerdas, pintar, lebih hemat waktu, dan lebih akurat.

### **Era Disrupsi: Tantangan bagi Dunia Pendidikan**

Era disrupsi merupakan tantangan bagi dunia pendidikan, yakni era bangkitnya inovasi yang sebelumnya hanya menjadi dongeng untuk meninabobokkan seorang anak sebelum tidur. Sejak dulu sering kita dengar istilah inovasi dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan, tetapi hasil nyata dari inovasi itu hanya berupa konsep yang diperdebatkan. Generasi muda milenial telah terbangun dari tidurnya. Kini, mereka bergerak tanpa izin kepada generasi tua, dengan langkah nyata mereka menerobos segala sektor kehidupan. Tanpa suara mereka didengar, tanpa terlihat mereka bekerja. Kiprah inovatif mereka bermunculan di mana-mana yang tidak terlihat dan tidak disadari oleh organisasi, instansi, perusahaan, atau lembaga yang telah mapan sebelumnya. Akibatnya, tatanan sistem lama yang berada pada saat ini merasa terganggu jalannya dan berpotensi hancur jika tidak segera menyesuaikannya. Lembaga pendidikan yang hanya bernostalgia dengan sistem lama dan bertahan dengan kemapanannya dapat dipastikan akan ditinggal oleh generasi yang menghuninya.

Era kebangkitan inovasi ini akan terus berkembang dan semakin pesat dalam merambah pada berbagai layanan jasa. Bidang pelayanan jasa, seperti transportasi, jasa makanan, jasa laundry, jasa kebersihan, jasa perbankan, jasa pendidikan, dan lain-lain berubah seiring perubahan konsumen menuju arah era disrupsi yang lebih canggih dan maju. Tatanan sistem lama yang masih manual telah banyak digantikan oleh sistem baru yang serba digital. Kondisi tersebut menyebabkan terjadinya pergeseran tatanan kehidupan pada berbagai bidang.

Lembaga pendidikan sebagai penyelenggara layanan jasa untuk pendidikan generasi muda harus menyesuaikan dengan perubahan sistem tatanan yang serba

digital. Lembaga pendidikan tinggi khususnya harus mampu menyelenggarakan pendidikan dengan menyesuaikan fasilitas sesuai kebutuhan para pelajar maupun lingkungan yang lebih luas. Perguruan tinggi perlu mengembangkan sarana dan fasilitas yang memadai untuk peningkatan sistem informasi dalam memenuhi kebutuhan pelajar dan pengembangan kapasitas kelembagaan perguruan tinggi.

Budaya pelajar yang lahir di dunia yang serba digital berbeda dengan budaya generasi lama yang hanya bisa mendengarkan siaran radio dan menonton televisi hitam putih. Pelajar saat ini berada pada kehidupan yang serba ada, serba bisa, dan serba mudah dalam menjangkau informasi yang dibutuhkannya. Mereka dapat mengembangkan jaringan komunikasinya lebih global melalui komunikasi yang memanfaatkan sosial media. Ibaratnya, dunia dengan berbagai isinya telah berada pada genggaman mereka. Banyak di antara mereka yang dapat memperoleh informasi dan mengakses sumber ilmu yang diajarkan dalam perkuliahan tanpa harus hadir dan duduk di dalam kelas.

Era komunikasi melalui sosial media merupakan era kebebasan yang menjauhkan partisipan komunikasi dari rasa takut dan segan. Dalam berkomunikasi, para generasi muda sering melupakan prinsip kesantunan yang harus diterapkan ketika mereka berdialog dengan generasi yang lebih tua. Garis batas junior dan senior dalam komunikasi melalui sosial media sering diabaikan. Hal inilah yang perlu mendapatkan perhatian para pendidik dalam menghadapi era jaringan komunikasi yang tak terbatas ruang dan waktu. Pendidik harus dapat mengarahkan mereka agar dapat berkembang sesuai dengan eranya, tetapi tetap berpegang pada budaya masyarakatnya.

Sebagai seorang pendidik, era disrupsi dengan berbagai perilaku generasi milenial yang akrab dengan sistem digital ini harus dipandang secara positif. Pendidik harus dapat memanfaatkan kondisi dan fenomena yang ada ini untuk memperlancar dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Digitalisasi dan kemampuan memainkan sistem digital harus dipandang sebagai instrumen yang meningkatkan mutu pembelajaran, bukan sebagai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan sistem digital tersebut, misalnya, pendidik dapat menerapkan pola pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pelajar dan pembelajaran mandiri pada aktivitas belajar-mengajarnya.

Keakraban generasi muda dengan dunia digital merupakan aset yang bermanfaat dalam pengembangan strategi pembelajaran. Kondisi tersebut dapat dimanfaatkan untuk menginovasi dan memperkaya strategi pembelajaran yang dapat menjadikan pelajar lebih optimal dalam belajar karena berada dalam dunia kesehariannya. Pendidik dapat mengembangkan pola pembelajaran dengan model diskoveri ataupun riset dan simulasi untuk memecahkan masalah dan menemukan pengalaman belajarnya. Dalam konteks pembelajaran yang demikian ini, pendidik perlu merumuskan tujuan yang jelas, merancang materi yang esensial, memberikan

tugas yang spesifik dan operasional agar pelajar dapat memahami dan melakukannya dengan terarah.

Kenyamanan belajar dapat diperoleh jika pelajar merasa tidak terbebani baik secara sosiologis maupun psikologis dan tugas-tugas pembelajaran mampu menumbuhkan rasa senang bagi mereka. Penerapan berbagai model pembelajaran, misalnya, bermain peran, simulasi, pemecahan masalah, belajar mandiri, kerja kelompok, kerja penelitian merupakan aktivitas belajar yang dapat mempertahankan motivasi belajar mereka. Berbagai model tersebut dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan kompetensi digital pelajar dan sarana komunikasi yang dimiliki oleh pelajar.

Dalam konteks sebagaimana dijelaskan di atas, kehadiran penajar tetap penting untuk mengendalikan kualitas proses dan capaian hasil belajar. Dalam pembelajaran model daring, pengajar harus lebih komitmen dalam pemberian tugas untuk mencapai pengalaman belajar yang lebih berkualitas. Pengajar harus membiasakan memberikan balikan atas karya yang dibuat oleh pelajar agar mereka tahu kesalahannya. Pada akhir pembelajaran, pengajar mengarahkan aktivitas pembelajaran untuk melakukan refleksi. Pelajar dapat memberikan masukan kepada pengajar untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang lebih baik lagi. Dengan saling memberikan balikan tersebut, pelajar terlatih untuk mengembangkan pola pikir yang lebih jujur, disiplin, terbuka, dan bertanggung jawab.

### **Pemanfaatan Potensi Lingkungan dan Budaya Lokal dalam pembelajaran**

Dalam konteks global saat ini, potensi lingkungan dan budaya lokal memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Karakteristik potensi lingkungan dan budaya sekolah berpengaruh pada kemajuan dan kualitas hasil belajar pelajar (perhatikan Barrett, Zhang, Davies, & Barrett, 2015 & Anglikan Church Grammar School, 2016). Lebih lanjut, Blackmore dkk. (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran yang hanya memanfaatkan lingkungan kelas belum cukup memberikan hasil belajar yang maksimal. Karena itu, diperlukan lingkungan yang mampu memberikan ruang dan paktik dalam ekosistem yang lebih luas.

Lingkungan sosial budaya masyarakat merupakan salah satu faktor yang memengaruhi pembentukan dan perkembangan perilaku individu, termasuk perilaku dalam belajar. Lingkungan sosial budaya adalah hubungan timbal balik atau suatu interaksi yang terjadi antara masyarakat dengan lingkungannya, dalam hal ini keduanya saling memberikan pengaruh untuk satu sama lain. Untuk itu, pembelajaran yang dilakukan dengan pemberdayaan lingkungan dengan pemanfaatan kekayaan budaya akan memberikan kesempatan pada pelajar untuk lebih memahami dan menghayati praktik pembelajaran yang dilakukan sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Potensi lingkungan dan budaya lokal belum dikelola dan diintegrasikan dalam pembelajaran secara maksimal. Padahal, lembaga pendidikan (setiap sekolah) memiliki potensi lingkungan dan kekayaan seni budaya lokal yang beragam. Setiap wilayah memiliki karakteristik lingkungan yang berbeda-beda, baik lingkungan fisik maupun lingkungan budayanya. Lingkungan alam Indonesia memiliki potensi besar untuk dikembangkan, baik lingkungan alam yang produktif maupun lingkungan alam untuk wisata. Lingkungan sosial masyarakat juga memiliki kekayaan budaya sangat banyak jumlahnya dan beragam jenisnya, baik budaya yang berupa produk, aktivitas, maupun keahlian. Banyak ragam upacara tradisi, kesenian, pakaian adat, makanan tradisional, dan sebagainya dimiliki oleh setiap daerah. Hampir seluruh kelompok etnik memiliki kekhasan budayanya masing-masing. Ini semua merupakan aset negara yang memiliki sumbangan besar bagi pembangunan bangsa. Karena itu, kekayaan tersebut perlu dilestarikan dan dikembangkan. Salah satu upaya pelestarian dan pengembangannya yang paling strategis adalah melalui pendidikan.

Potensi lingkungan dan kekayaan seni budaya lokal masyarakat perlu diberdayakan dalam pendidikan. Kebijakan pendidikan yang tidak memperhatikan kondisi pelajar dan kondisi lingkungan masyarakatnya akan menghasilkan lulusan yang kurang relevan dengan kebutuhan lulusan dan lapangan kerja. Pendidikan yang mengesampingkan potensi lingkungan dan budaya lokal masyarakat akan menciptakan kesenjangan antara keahlian lulusan dengan kebutuhan lapangan kerja. Pembangunan pendidikan perlu dilandaskan pada kecakapan hidup yang berbasis budaya lokal serta diarahkan pada pengembangan karakter pelajar berwawasan nasional yang mampu bersaing secara global.

Pendidikan yang berwawasan lingkungan dan seni budaya lokal adalah pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah pembentukan kecakapan hidup pada pelajarnya melalui kurikulum terintegrasi yang dikembangkan di sekolah. Pengembangan wawasan kecakapan hidup melalui pembelajaran di kalangan tenaga pendidik sangat penting. Sebagai 'agent of change', pendidik diharapkan mampu menanamkan ciri-ciri, sifat, dan watak serta jiwa mandiri, tanggung jawab, dan cakup dalam kehidupan kepada pelajarnya. Karakter tersebut sangat diperlukan bagi seorang pendidik, karena melalui jiwa ini, para pendidik akan memiliki orientasi kerja yang lebih efisien, kreatif, inovatif, produktif serta mandiri. Sehubungan dengan itu, sistem kinerja lembaga pendidikan perlu mengembangkan pembelajaran yang matang dan efektif dengan memberdayakan potensi lingkungan, seni, dan budaya lokal masyarakat.

Pembelajaran dengan pemanfaatan lingkungan budaya lokal merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berusaha untuk meningkatkan keterlibatan pelajar melalui pendayagunaan lingkungan sebagai sumber belajar. Lingkungan yang dimaksud dalam hal ini dapat berupa lingkungan alam, lingkungan sosial, tradisi

budaya lokal, ragam seni, ragam pakaian dan makanan tradisional, dan sebagainya. Pendekatan ini berasumsi bahwa kegiatan pembelajaran akan menarik perhatian pelajar jika materi yang dipelajari bersumber dari lingkungan budaya tempat mereka beraktivitas sehari-hari. Dengan demikian, proses pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar akan lebih bermakna, baik bagi pelajar maupun bagi lingkungannya.

Pembelajaran yang memberdayakan lingkungan budaya lokal dapat dilakukan dengan cara mengajak pelajar ke lingkungan atau peristiwa budaya untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan metode karyawisata, metode pemberian tugas, dan lain-lain. Cara lain yang dapat ditempuh dalam pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan budaya lokal tersebut adalah membawa sumber-sumber materi belajar yang berasal dari lingkungan budaya ke sekolah (kelas) untuk kepentingan pembelajaran. Sumber tersebut di antaranya adalah pakar budaya, pelaku seni, tokoh masyarakat, pelaku upacara adat, benda-benda budaya, dan sebagainya.

Semua ragam lingkungan budaya lokal berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Guru sebagai pemandu pembelajaran dapat memilih lingkungan dan menentukan cara-cara yang tepat untuk mendayagunakannya dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan tema dan lingkungan yang akan didayagunakan dapat didiskusikan dengan pelajar. Ragam lingkungan budaya yang dimaksud mencakup lingkungan alam atau lingkungan fisik, lingkungan sosial dan lingkungan budaya atau buatan.

Lingkungan alam atau lingkungan fisik adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu, dan sebagainya. Lingkungan alam sifatnya relatif menetap, oleh karena itu jenis lingkungan ini akan lebih mudah dikenal dan dipelajari oleh anak. Sesuai dengan kemampuannya, anak dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga proses terjadinya.

Dengan mempelajari lingkungan alam ini diharapkan pelajar akan lebih memahami gejala-gejala alam yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari. Selain itu, pembelajaran ini diharapkan juga dapat menumbuhkan kesadaran sejak awal untuk mencintai alam, dan mungkin juga siswa bisa turut berpartisipasi untuk menjaga dan memelihara lingkungan alam. Aktivitas pembelajaran berbasis lingkungan alam berarti mengaitkan lingkungan alam dalam suatu proses pembelajaran. Lingkungan alam digunakan sebagai sumber belajar. Pembelajaran lingkungan alam dilakukan untuk memahami materi yang erat kaitannya dengan kehidupan pelajar sehari-hari, khususnya lingkungan alam sekitar sekolah.

Lingkungan sosial merupakan lingkungan dengan ruang lingkup kehidupan yang berkenaan dengan masyarakat. Dalam hal ini, pelajar dapat mengenal

lingkungan sosial dari ruang lingkup terkecil, yaitu keluarga. Kemudian baru mengenai lingkungan sosial yang lebih besar dan aspek yang lebih banyak seperti, adat istiadat penduduk setempat, mata pencaharian, dan kehidupan beragama.

Lingkungan budaya merupakan lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Pelajar dapat mempelajari lingkungan buatan dari berbagai aspek seperti prosesnya, pemanfaatannya, fungsinya, pemeliharannya, daya dukungnya, serta aspek lain yang berkenan dengan pembangunan dan kepentingan manusia dan masyarakat pada umumnya. Menjadikan lingkungan sebagai sumber materi ajar berarti mendekatkan pelajar dengan kondisi nyata dalam pembelajaran. Situasi seperti ini akan mempersiapkan pelajar menghadapi tantangan dan memiliki ketahanan (*sustainability*) dalam kehidupan.

Pembelajaran lingkungan berkaitan dengan proses dan konteks yang luas. Falk (dalam Rickinson, dkk., 2009:13) berpendapat bahwa pembelajaran yang memanfaatkan potensi lingkungan dan budaya lokal perlu dibedakan dengan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai sumber informasi seperti sistem pendidikan formal, buku, museum, percakapan, situs. Oleh karena itu, Scott and Gough (dalam Rickinson, dkk., 2009:13) mendefinisikan tiga strategi pembelajaran lingkungan, yaitu (1) *instruction of learners*, (2) *engagement*, dan (3) *facilitation*. *Instruction of learners* berfokus pada transmisi informasi satu arah dengan parameter dan asumsi yang telah disepakati. *Engagement of learners* melibatkan komunikasi dengan pertukaran informasi dua arah dimana asumsi utama dibagi. *Facilitation of learning* berfokus pada mediasi dua arah atau lebih dengan parameter atau asumsi yang diperdebatkan.

Pembelajaran dengan pemberdayaan lingkungan dan budaya lokal dimaksudkan untuk mengakrabkan hubungan pelajar dengan alam dan budaya sekitar sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran tersebut tidak hanya dilaksanakan di dalam ruang kelas, tetapi juga dilakukan di luar ruang kelas. Pooley and O'Connor (dalam Gurnoy, 2010:233) menjelaskan bahwa program pembelajaran lingkungan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran pelajar terhadap lingkungan. Menurut UNESCO, terdapat enam target yang diharapkan dari pendidikan yang memanfaatkan potensi lingkungan dan budaya lokal. Keenam target capaian tersebut adalah (a) kesadaran terhadap masalah lingkungan, (b) pemahaman dasar tentang lingkungan dan masalahnya serta peran manusia dalam hubungannya dengan lingkungan, (c) sikap peduli terhadap masalah lingkungan, (d) keterampilan dalam menanggulangi masalah lingkungan, (e) kemampuan mengevaluasi usulan solusi untuk masalah lingkungan, dan (f) partisipasi dalam penyelesaian masalah lingkungan. Rickinson, dkk (2009:12) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan berfokus pada alam, konservasi, dan perubahan sosial. Target yang diharapkan dengan

pelaksanaan pembelajaran lingkungan ini adalah nilai dan perasaan, pemahaman, keterampilan, tingkah laku, dan demokrasi kewarganegaraan.

## **PENUTUP**

Belajar dan pembelajaran merupakan kata-kata kunci dalam bidang pendidikan. Kedua kata kunci tersebut mengacu pada upaya menjadikan pelajar mampu mengembangkan potensi dirinya ke arah yang lebih baik. Upaya tersebut dapat mencapai tujuan dengan baik apabila proses pembelajaran dilaksanakan dalam konteks lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan pelajar sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Kebermaknaan pengalaman belajar tersebut merupakan cerminan proses pelaksanaan pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan di Indonesia masih menampung banyak masalah. Masalah tersebut di antaranya adalah rendahnya kualitas lulusan yang belum sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja, lemahnya kompetensi guru dalam mengembangkan profesionalitasnya, lemahnya karakter siswa dalam persaingan kehidupan global. Sementara, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat serta persaingan global semakin ketat. Kondisi ini akan menambah semakin rapuhnya kondisi kehidupan masyarakat Indonesia jika tidak dilakukan penanggulangan melalui penguatan karakter dan jatidiri bangsa. Karena itu, pendidikan yang mengedepankan pembelajaran yang berbasis lingkungan dan budaya lokal merupakan wahana yang strategis untuk penguatan pendidikan karakter.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adams-Blair, H. & Oliver, G. (2011). Daily classroom movement: Physical activity integration into the classroom. *International Journal of Health, Wellness, & Society*, 1 (3), 147-154
- Ainley, M., Hidi, S., & Berndorff, D. (2002). Interest, learning, and the psychological processes that mediate their relationship. *Journal of Educational Psychology*, 94, 1-17.
- Anglican Church Grammar School. (2016). *Does the space make a difference?*

- Barrett, P., Zhang, Y., Davies, F., & Barrett, L. (2015). *Clever Classrooms - Summary Report of the HEAD Project*. Retrieved from <http://www.salford.ac.uk/cleverclassrooms>
- Bates, A.W. T. dan Bates, A.W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for designing teaching and learning*, diunduh dari <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>
- Blackmore, J., Bateman, D., Loughlin, J., O'Mara, J., & Aranda, G. (2011). *Research into the connection between built learning spaces and student outcomes*. Melbourne, Victoria.
- Braniff, C. (2011). Perceptions of an active classroom: Exploration of movement and collaboration with fourth grade students. *Networks: An On-line Journal for Teacher Research*, 13 (1).
- Browning, C., Edson, A.J., Kimani, P., & Aslan-Tutak, F. (2014). Mathematical content knowledge for teaching elementary mathematics: A focus on geometry and measurement. *Mathematics Enthusiast*, 11 (2), 333-383.
- Centers for Disease Control and Prevention (CDC). (2013). *Comprehensive physical activity programs: A guide for schools*. Atlanta, GA: U.S. Department of Health and Human Services.
- Drucker, Peter F. 2007. *The practice of management*. Amsterdam, London: Butterworth-Heinemann.
- Duranti, A. (1997). *Linguistic Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Erwin, H., Fedewa, A., & Ahn, S. (2013). Student academic performance outcomes of a classroom physical activity intervention: A pilot study. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 5 (2), 109-124.
- Erwin, H.E., Beighle, A., Morgan, C.F., & Noland, M. (2011). Effect of a low-cost, teacher-directed classroom intervention on elementary students' physical activity. *Journal of School Health*, 81 (8), 455-461.
- Firth, R. (1973). *Symbols: Public and Private*. Cornell: Cornell University Press
- Gurnoy, E. (2010). Implementing Environmental Education to Foreign Language Teaching to Young Learners. *Educational Research*, 1(8):232-238.
- Gurnoy, E. (2010). Implementing Environmental Education to Foreign Language Teaching to Young Learners. *Educational Research*, 1(8):232-238.

- Harmer, J. (1983). *The practice of English Language Teaching*. London: Longman
- Hidi, S. & Renninger, K.A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41 (2), 111-127.
- Hruska, Barbara & Clancy, Mary E. . (2008). *Integrating Movement and Learning in Elementary and Middle School*. dalam A Journal for Physical and Sport Educators, Volume 21, 2008 - Issue 5. Dikutip dari <https://shapeamerica.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/8924562.2008.10590787?journalCode=ustr20#.W44GACQza70>
- Kleden-Probonegoro, N. (2004). Ekspresi Karya (Seni) dan Politik Multikultural: Sebuah Pengantar, in *Antropologi Indonesia* 75, 2004 1 (Online), diunduh dari [http://www.jai.or.id/jurnal/2004/75/02ktp\\_nnk75.pdf](http://www.jai.or.id/jurnal/2004/75/02ktp_nnk75.pdf).
- Koentjaraningrat. (1981). *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Lee, S., Burgeson, C., Fulton, J., & Spain, C. (2007). Physical education and physical activity: Results from the School Health Policies and Programs Study 2006. *The Journal of School Health*, 77 (8), 435-463.
- Martin, R. & Murtagh, E.M. (2015). Preliminary findings of Active Classrooms: An intervention to increase physical activity levels of primary school children during class time. *Teaching and Teacher Education*, 52, 113-127.
- McWhorter, K.T. (1992). *College Reading and Study Skills*. New York: Harper Collins
- OECD. (2003). *Literacy Skills for the World of Tomorrow – Further Results from PISA (2000)*. Organisation for Economic Co-operation & Development & Unesco Institute for Statistics.
- Rickinson, M., Lundholm, C. & Hopwood, N. (2009). *Environmental Learning. Insights from Research into the Student Experience*. Dordrecht: Springer.
- Schneider, Cathy L. (2000). Violence, Identity and Spaces of Contention in Chile, Argentina, and Colombia, in *Social Research: An International Quarterly*, Volume 67, No. 3 (Fall 2000): 773-802
- Snijders, A. (2004). *Antropologi Filsafat: Manusia Paradoks dan Seruan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyitno, I., Kamal, M., Sunoto, Suherjanto, I. (2016). Teknik Pembelajaran observasi Lingkungan dengan Memanfaatkan Potensi Kearifan Lokal di

Imam Suyitno

Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, Mei 2016

*The Glossary of Educational Reform*, 29 August, 2014, diunduh dari <https://www.edglossary.org/learning-environment/>

Vazou, S., Gavrilou, P., Mamalaki, E., Papanastasiou, A., & Sioumala, N. (2012). Does integrating physical activity in the elementary school classroom influence academic motivation? *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 10(4), 251-263.

Wells, B. (1987). Apprenticeship in Literacy, dalam *Interchange* 18,1/2:109-123.