
**KONTRIBUSI ESTETIKA
DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN
YANG MENYENANGKAN DAN BERKEMAJUAN*)**

Sumaryati)**

sumaryatim@yahoo.co.id

ABSTRACT

Philosophy is understood as the science of everything that exists fundamentally. Some branches of philosophy include ontology, metaphysics, epistemology, and axiology. Axiology examines the value of right or wrong, divided into three parts, namely logic, aesthetics, and logical ethics. Aesthetics assess the value of beautiful or not beautiful. Ethics examines the value of good or bad. These three parts of axiology contribute to creating a fun and rewarding learning environment. In this presentation, we will examine the aesthetic contribution in creating a fun and rewarding learning environment. Beauty is generally identified with art. Art influences a person to do things with diligence, full of joy, happiness, and passion. This will maximize its potential to achieve optimal results, even fostering creations and innovations that deliver on progress. Art can be understood as an expression of one's life. Therefore, art is related to all human activity. Art also has a social function, strengthen togetherness, create a fun atmosphere, uplifting, to create comfort. Beauty as an artistic expression of a person that will result the sense of love, pleasure, and comfort, even a sense of love, which is in consequence with the emergence of the desire to linger over activities. In relation to education, art has an important role in generating the convenience of the learning process, both individually and in groups. When a student has been comfortable with the condition, he will last long to learn, without easily feeling tired, and not easily get bored. Educational activities which in its entire aspect has aesthetic value will result an atmosphere that is not saturating, tense, or anxiety that will disrupt the learning process. Such a situation will make the students creativ and result progress in learning. The beauty of the learning atmosphere will be created if the aspects of the learning system have the quality of beauty, namely unity, harmony, contradiction, balance, and coherence. This is the aesthetic contribution to creating a fun and rewarding learning.

Keywords: *axiology, aesthetics, beauty, comfort, creative*

ABSTRAK

Filsafat dipahami sebagai ilmu tentang segala sesuatu yang ada secara mendasar. Beberapa cabang filsafat antara lain ontologi, metafisika, epistemologi, dan aksiologi. Aksiologi mengkaji nilai benar atau salah, terbagi dalam tiga bagian, yaitu logika, estetika, dan etikalogika. Estetika mengkaji nilai indah atau tidak indah. Etika mengkaji nilai baik atau buruk. Ketiga bagian aksiologi tersebut berkontribusi dalam melahirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkemajuan. Dalam paparan ini akan dikaji kontribusi estetika dalam menciptakan suasana pembelajaranyang menyenangkan dan berkemajuan. Keindahan pada umumnya diidentikkan dengan seni. Seni memengaruhi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dengan tekun, penuh rasa senang, bahagia, dan penuh semangat. Hal tersebut akan memaksimalkan potensinya sehingga tercapai hasil optimal, bahkan menumbuhkan kreasi dan inovasi yang

mengantarkan pada kemajuan. Seni dapat dipahami sebagai ekspresi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, seni terkait dengan seluruh aktivitas manusia. Seni juga memiliki fungsi sosial, mempererat kebersamaan, menciptakan suasana yang menyenangkan, menggembirakan, hingga menciptakan kenyamanan. Keindahan sebagai ekspresi seni seseorang akan melahirkan rasa suka, rasa senang, dan kenyamanan, bahkan rasa cinta, yang berkonsekuensi pada munculnya keinginan untuk berlama-lama melakukan aktivitas. Dalam hubungannya dengan pendidikan, seni mempunyai peranan penting dalam memunculkan kenyamanan proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Ketika seorang anak didik telah merasa nyaman dengan kondisi, anak didik akan bertahan lama untuk belajar, tanpa mudah merasa lelah, tidak mudah jenuh dan bosan. Aktivitas kependidikan yang dalam keseluruhan aspeknya bernilai estetis akan melahirkan suasana yang tidak menjenuhkan, menegangkan, ataupun kecemasan yang akan mengganggu proses pembelajaran. Suasana demikian akan membuat peserta didik kreatif, melahirkan kemajuan dalam pembelajaran. Keindahan suasana pembelajaran akan tercipta apabila aspek-aspek sistem pembelajaran memiliki kualitas keindahan, yaitu kesatuan, keselarasan, pertentangan, keseimbangan, dan kesetangkupan. Inilah kontribusi estetika dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkemajuan.

Kata Kunci: *aksiologi, estetika, keindahan, kenyamanan, kreatif*

*) Disampaikan pada Seminar Profunedu, Pendidikan yang menyenangkan dan berkemajuan ke-3 di Mataram, 2 -4 Agustus 2017.

***) *Staf Akademik di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP UAD*

PENDAHULUAN

Filsafat sering dipahami sebagai ilmu abstrak, mengawang, sulit diimplementasikan dalam kenyataan. Hal ini disebabkan oleh objek filsafat yang meliputi segala sesuatu yang ada, yang bersifat umum, dengan kajian yang bersifat umum. Hal ini berkonsekuensi pada adanya anggapan bahwa filsafat tidak bersifat implementatif. Padahal, apabila dikaji secara lebih mendasar, filsafat dengan cabang-cabangnya yang memiliki kajian spesifik, dapat diimplementasikan dalam setiap bidang kehidupan manusia. Aksiologi sebagai cabang filsafat dengan logika, estetika, dan etika, dapat diimplementasikan dalam semua bidang kehidupan manusia. Logika adalah bagian dari aksiologi yang membicarakan standar benar atau salahnya pemikiran manusia. Estetika merupakan bagian dari aksiologi yang membicarakan standar indah atau tidak indahnya pemikiran dan produk manusia. Adapun etika adalah bagian dari aksiologi yang membicarakan standar baik atau buruknya tindak perbuatan dan produk pemikiran manusia. Ketiga bagian aksiologi tersebut dapat diimplementasikan dalam bidang pendidikan, bidang politik, bidang hukum, bidang sosial, dan bidang lainnya.

Dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, logika dapat memberikan standar benar atau salahnya pemikiran dan produk pembelajaran. Dengan etika, baik atau buruknya perilaku dalam pendidikan dan pembelajaran dapat dinilai. Dengan estetika, pendidikan dan pembelajaran dapat dinyatakan indah atau tidak indah. Pendidikan dan pembelajaran akan lebih bermakna apabila memenuhi standar benar, indah, dan baik. Pembelajaran yang mengadakan proses transfer ilmu pengetahuan secara bertanggung jawab, dilaksanakan sesuai dengan aturan langkah-langkah pembelajaran (baik), disertai dengan sepenuh hati (indah), didukung dengan sarana-prasarana dan lingkungan pembelajaran yang positif, akan menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, serta mendukung lahirnya pemikiran yang progresif. Dapat dinyatakan

bahwa filsafat, logika, estetika, dan etika, bermanfaat dalam penciptaan pembelajaran yang menyenangkan dan berkemajuan. Dalam paparan ini akan dideskripsikan kontribusi estetika, filsafat keindahan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkemajuan.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Estetika

The Liang Gie dalam bukunya Koento Wibisono, dkk. (1989:6.57), menyebutkan bahwa istilah estetika berasal dari kata Yunani "*aisthetika*" yang berarti hal-hal yang dapat dicerap dengan panca indra, dan dari kata "*aisthesis*" yang berarti pencerapan indra (*sense perception*). Adapun Abdul Kadir dalam Koento Wibisono, dkk. (1989;6.57), menyatakan, secara etimologis estetika berarti teori tentang ilmu pengindraan. Istilah estetika sebagai ilmu tentang seni dan keindahan, pertama kali diperkenalkan oleh Alexander Gattlieb Baumgarten, seorang filsuf Jerman yang hidup pada tahun 1714 – 1762. Pemikiran tentang keindahan dan seni dimulai sejak masa Yunani Kuno, dengan sebutan filsafat keindahan. Adapun pengertian estetika secara umum dapat disimpulkan sebagai cabang filsafat yang membahas tentang keindahan/hal yang indah.

2. Persoalan pokok dalam Estetika

Estetika memiliki dua persoalan pokok, yaitu persoalan tentang nilai estetis dan persoalan pengalaman estetis. Menurut teori nilai, keindahan merupakan salah satu jenis nilai yang sepadan dengan nilai moral, nilai ekonomis, nilai religius, dan nilai-nilai lainnya. Nilai yang berhubungan dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan pengertian keindahan disebut nilai estetis (Koento Wibisono, dkk. 1989:6.72). Nilai estetis sebagai salah satu nilai manusiawi, menurut The Liang Gie, tersusun dari sejumlah nilai yang dalam estetika dikenal sebagai kategori-kategori keindahan atau kategori-kategori estetis. Tiga pasang kategori estetis tersebut adalah kategori yang agung dan yang elok, kategori yang kosmis dan yang tragis, dan kategori yang indah dan yang jelek.

Pengertian keindahan menurut cakupannya dibedakan antara keindahan sebagai kualitas abstrak (*beauty*) dan keindahan sebagai sebuah benda tertentu yang indah (*the beautiful*). Dalam praktiknya, dua cakupan pengertian keindahan tersebut dicampuradukkan. Keindahan juga dapat dibagi menjadi tiga menurut luasnya yaitu keindahan dalam arti terluas, keindahan dalam arti estetis murni, dan keindahan dalam arti terbatas dalam hubungannya dengan penglihatan (Koento Wibisono, dkk. 1989:6.72). Keindahan dalam arti luas dipahami sebagai ide kebaikan. Aristoteles menyatakan keindahan sebagai sesuatu yang baik dan menyenangkan. Keindahan dalam arti terbatas hanya menyangkut benda-benda yang dapat diserap dengan penglihatan (keindahan bentuk dan warna). Menurut The Liang Gie, dalam Koento Wibisono (1989:6.73), keindahan adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada suatu hal. Sejumlah kualitas tersebut adalah kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), perlawanan (*kontras*), dan kesetangkupan (*symmetry*). Berdasar beberapa kualitas tersebut, keindahan tersusun dari berbagai keselarasan dan kebalikan dari garis, warna, bentuk, nada, dan kata-kata. Dengan kata lain, keindahan adalah suatu kumpulan dari hubungan yang selaras dalam suatu benda, hubungan benda dengan pengamat.

Persoalan kedua dalam estetika adalah pengalaman estetis. Pengalaman estetis merupakan tanggapan seseorang terhadap benda bernilai estetis. Pengalaman estetis merupakan pengalaman psikologis, yang bercirikan sebagai sifat yang tidak berkepentingan, yaitu pengamatan tanpa adanya tujuan apapun, kecuali perbuatan pengamatan itu sendiri. John Hospers menyebut

pengalaman estetis sebagai mencerap demi pencerapan (Koento Wibisono.1989:6.74). Hal yang bertentangan dengan pengalaman estetis adalah kesenadaan (*monoton*) dan kekacau-balauan (*confusion*).

3. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran tidak terlepas dari pengertian belajar. Belajar dan pembelajaran merupakan satu rangkaian aktivitas yang tidak dapat dipisahkan. Hasil belajar dijadikan sebagai bahan untuk persiapan pembelajaran berikutnya. Pembelajaran dapat dipahami sebagai kegiatan belajar yang dilakukan oleh pembelajar dan guru. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik, pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas bergantung pada motivasi belajar dan kreativitas pengajar. Sistem pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang saling berinteraksi. Menurut Dick dan Carey (2001:3-4), komponen sistem pembelajaran adalah pembelajar, instruktur (guru), bahan pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Komponen dalam pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan kondisi yang kondusif, agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik/pembelajar. Pembelajaran akan berjalan efektif jika dalam perancangan dan pengembangan bertitik tolak pada karakteristik peserta didik/pembelajar, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Belajar akan berhasil apabila peserta didik aktif melakukan sendiri proses belajar dengan selalu berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Dalam sistem pembelajaran, juga terdapat strategi pembelajaran yang terdiri atas lima komponen, yaitu aktivitas pra-pembelajaran, presentasi pembelajaran, melibatkan siswa dalam pembelajaran, penilaian, serta pengulangan/ evaluasi dan penyampaian kesimpulan.

4. Estetika dalam proses Pembelajaran

Suasana pembelajaran yang menyenangkan merupakan hal sangat penting dalam proses pembelajaran. Situasi dan kondisi lingkungan fisis maupun psikis yang nyaman akan memengaruhi kemampuan memusatkan konsentrasi dan pengembangan kreativitas. Semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, pimpinan sekolah, karyawan, siswa, terlebih guru, berkewajiban untuk menciptakan suasana menyenangkan tersebut. Keindahan lingkungan fisis dan keindahan jiwa merupakan salah satu faktor terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Keindahan dipelajari dalam salah satu cabang filsafat, yaitu estetika.

Keindahan dalam proses pembelajaran dapat diupayakan dalam semua aspek: keindahan bangunan sekolah, ruang kelas, lingkungan sekolah, media pembelajaran, performan atau penampilan guru, pelayanan guru, pelayanan karyawan, komunikasi, dan fasilitas sekolah. Seluruh aspek tersebut, jika diatur, dikemas dengan indah, akan membuat semua pihak sekolah menjadi nyaman, “krasan” di sekolah. Dalam realita, keindahan sekolah, keindahan ruang kelas, keindahan pelayanan, keindahan berkomunikasi masih perlu secara terus menerus diupayakan. Sekolah harus dianggap sebagai rumah sendiri yang keindahan dan keharmonisannya harus dijaga bersama-sama.

Mengacu pada pengertian keindahan dalam arti luas, yaitu keindahan sebagai ide kebaikan dan menyenangkan, pembelajaran perlu memiliki keindahan, dan harus diawali dengan dengan ide kebaikan, antara lain ide kebaikan yang berupa niat dan tujuan melakukan proses pembelajaran. Apabila dikaji secara mendasar, tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas harkat martabat kemanusiaan serta memberikan tambahan nilai bagi manusia secara umum, khususnya peserta didik. Apabila tujuan pembelajaran ini tercapai,

pasti akan menyenangkan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik dan guru harus memahami bahwa proses pembelajaran adalah proses pemberian nilai tambah untuk dirinya dan masyarakatnya. Bukan saatnya seorang peserta didik memahami proses pembelajaran sekadar untuk mendapatkan tanda lulus atau bahkan nilai tinggi di atas standar minimal ketuntasan. Bukan juga saatnya bagi guru memahami proses pembelajaran sebagai pengguguran tugas tanpa persiapan yang matang dan komprehensif.

Mengacu pada pengertian keindahan dalam arti terbatas, yaitu keindahan dipahami sebatas menyangkut benda-benda yang dapat diserap dengan penglihatan (keindahan bentuk dan warna), proses pembelajaran yang memiliki keindahan sehingga menyenangkan adalah proses pembelajaran yang didukung dengan fasilitas, sarana, prasarana, dan lingkungan dengan bentuk dan warna yang menarik dan menyenangkan. Kreativitas sekolah, baik guru dan peserta didik untuk mendesain sarana prasarana pembelajaran dan lingkungan pembelajaran, merupakan hal yang harus dilatihkan dan dibiasakan. Misalnya, media pembelajaran dengan bentuk dan warna yang menarik dan sesuai dengan materi ajar. Buku saku, kartun, bahan pengembangan materi ajar yang unik, penciptaan suasana kelas yang bervariasi, akan menyenangkan siswa dalam belajar.

Mengacu pada pengertian keindahan adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal, yaitu kualitas kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), perlawanan (*kontras*), dan kesetangkupan (*symmetry*), proses pembelajaran yang memiliki keindahan sehingga menyenangkan adalah proses pembelajaran yang mampu meyatukan semua kualitas keindahan dalam proses pembelajaran.

Semua pihak dan hal yang terlibat dalam proses pembelajaran harus merupakan kesatuan (*unity*), tidak boleh ada salah satu hal atau pihak yang terpisahkan. Contohnya, guru harus menyatu dengan peserta didik dan buku ajar. Artinya, guru harus melebur, berbaur dengan peserta didik, dan buku ajar sebagai referensi harus dipahami dengan baik, menyatu dalam dirinya. Guru yang tidak paham dengan materi ajar akan membuat jarak dengan peserta didik. Akibatnya, proses pembelajaran akan membosankan peserta didik sehingga tidak memacu kreativitas peserta didik untuk maju.

Proses pembelajaran yang memiliki keindahan adalah proses pembelajaran yang memiliki kualitas keselarasan (*harmony*), yaitu proses pembelajaran yang memuat kesesuaian dalam cara berpikiran dan tujuan yang akan dicapai di antara semua komponen proses pembelajaran. Keberadaan kualitas keselarasan ini akan mempermudah, memperlancar, dan menciptakan kenyamanan proses pembelajaran.

Kualitas ketiga adalah keseimbangan (*balance*). Pembelajaran akan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat keseimbangan kemampuan berpikir, keseimbangan perlakuan, serta keseimbangan pemberian kesempatan kepada semua pihak. Kemampuan berpikir, perlakuan, pemberian kesempatan yang berat sebelah akan menciptakan suasana yang tidak menyenangkan.

Kualitas keempat adalah perlawanan (*contrast*), proses pembelajaran akan menyenangkan apabila terdapat perlawanan, terdapat perbedaan pendapat yang berdasar dan konstruktif. Adanya perbedaan ini akan menghidupkan suasana pembelajaran, sehingga tidak membosankan.

Kualitas kelima adalah kesetangkupan (*symmetry*). Dalam proses pembelajaran, kualitas ini dapat diimplementasikan dalam penataan ruang kelas. Deskripsi tersebut membuktikan bahwa estetika sebagai cabang ilmu filsafat, berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkemajuan.

SIMPULAN

Kontribusi Filsafat Keindahan/Eстетika dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkemajuan adalah semua pihak dalam pembelajaran memiliki ide bahwa pembelajaran adalah proses peningkatan harkat martabat manusia, proses pemberian nilai tambah kepada manusia, sehingga harus dilaksanakan dengan kesungguhan dan kebaikan. Selain itu proses pembelajaran diupayakan untuk selalu didukung oleh sarana prasarana dan lingkungan yang menarik, penuh kreativitas. Agar proses menyenangkan dan berkemajuan, perlu diperhatikan kualitas kesatuan, keselarasan, keseimbangan, perlawanan, dan kesetangkupan, dalam semua aspek sistem pembelajaran.

LITERATUR

- Dick Walter, Lou Carey dan James O. Carey. 2001. *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey : Pearson
- Koento Wibisono, dkk. 1989. *Materi Pokok Dasar-dasar Filsafat*. Jakarta. Karunika