

GENERASI EMAS 2045: INDONESIA MEMBUTUHKAN KELAS INSPIRASI DAN PENDIDIK SUPER KREATIF

Esti Utami

Universitas Ahmad Dahlan

Surat-e: Estiutami0@gmail.com

Saat ini jumlah penduduk Indonesia usia muda lebih banyak dibandingkan dengan usia tua. Usia 0-9 tahun sebesar 45 juta, pada tahun 2045 akan berusia 35-45 tahun dan usia 0-19 tahun berjumlah 43 juta jiwa. Hal inilah yang menjadi background munculnya identitas generasi muda emas. Generasi muda emas 2045 sangat diharapkan Indonesia untuk kemajuan bangsa ini, sehingga diperlukan pendidikan guna mengakomodir generasi emas yang diharapkan. Di dalam pendidikan, guru adalah pemeran utama yang akan menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk kreatif yang mampu menyalakan kelas dan membuat siswa aktif. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka yaitu, membaca buku, menganalisis, langkah selanjutnya yaitu membuat kesimpulan. Metode yang dapat digunakan untuk menciptakan kelas inspirasi dan pendidik super kreatif yaitu pertama, kegiatan pendahuluan. Kedua, kegiatan inti yang meliputi, metode *ice breaker*, curah pendapat, *game*, diskusi, presentasi, debat, musyawarah, *one on one*, bimbingan kelompok, alih teks, pemutaran film, *role play*, serta karya wisata. Ketiga, kegiatan penutup. Langkah-langkah kegiatan inilah yang akan digunakan guru dalam mengajar di kelas dan menjadikan kelas menjadi inspirasi bagi peserta didik.

Kata Kunci: generasi muda emas 2045, peran guru, metode mengajar aktif dan kreatif

1. PENDAHULUAN

Semarak kemerdekaan tampak tak bergeming sama sekali di era modernisasi ini. Budaya barat telah mengakar di Indonesia. Mendekam dalam kurungan baja yang telah lama berkarat dan tidak jelas juntrungnya. Keresahan yang dihadapi Indonesia saat ini ditandai dengan banyaknya kekacauan yang terus menggerogoti pikiran masyarakat. Dengan mudah, teknologi dan informasi menghegemoni pendidikan karakter saat ini. Televisi, *gadget*, *games Online*, pakaian, bahkan pendidikan telah berafiliasi dengan budaya barat. Berdasarkan data dalam *Education For All (EFA) Global Monitoring Report 2011: The Hidden Crisis, Armed Conflict and Education* yang dikeluarkan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-bangsa (UNESCO) yang diluncurkan di New York tahun 2011, indeks pembangunan pendidikan atau *education development index (EDI)* berdasarkan data tahun 2008 adalah 0,934. Nilai itu menempatkan Indonesia di posisi ke-69 dari 127 negara di dunia. EDI dikatakan tinggi jika mencapai 0,95-1. Kategori medium berada di atas 0,80, sedangkan kategori rendah di bawah 0,80. (Distikpor, 2014). Bung Karno mengatakan *“Suatu bangsa apabila kehilangan jati diri, maka bangsa tersebut tidak akan mampu bertahan hidup, bahkan akan punah”*. Indonesia membutuhkan generasi muda untuk mengubah pendidikan bangsa ini. Seperti yang dikatakan oleh Bung Karno *“Beri aku sepuluh pemuda, maka akan kugoncang dunia!”*.

Saat inilah jumlah penduduk Indonesia usia muda lebih banyak dibandingkan dengan usia tua. Usia 0-9 tahun sebesar 45 juta, pada tahun 2045 akan berusia 35-45 tahun dan usia 0-19 tahun berjumlah 43 juta jiwa. Hal inilah yang menjadi background munculnya identitas generasi muda emas. (Adli Tama Hidayat Sembiring, 2014). Generasi emas 2045 sangat diharapkan Indonesia untuk kemajuan bangsa ini, sehingga diperlukan pendidikan guna mengakomodir generasi emas yang diharapkan. Di dalam pendidikan, guru adalah pemeran utama yang akan menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk kreatif yang mampu menyalakan kelas dan membuat siswa aktif. Namun, sebagian guru menilai bahwa efektivitas belajar dilihat dari hasil akhir belajar siswa. Adapula yang menganggap bahwa proses belajarliah yang lebih penting bagi pemerolehan ilmu pengetahuan. Terlepas sudut pandang yang dianggap benar, proses belajar mengajar di kelas dipandang sebagian penting dalam pencapaian belajar siswa. Ketika pemerintah mengganti kurikulum, pemerintah mensyaratkan perubahan paradigma dalam teknik mengajar pada guru. Pada

kenyataannya, gurulah yang harus berjuang keras untuk mempraktikkan kemampuan mengajarnya di dalam kelas. Tidak jarang, guru selalu menggunakan cara mengajar yang sama walaupun kurikulum sudah berubah. Hal ini, tentu menjadi penghambat keberhasilan tujuan yang akan dicapai di dalam kurikulum yang telah dikembangkan.

Mengajar kreatif dan “Pintar” sangatlah penting dan dibutuhkan. Dengan adanya kreativitasan dalam mengajar, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami setiap mata pelajaran. Dalam merancang kegiatan pembelajaran, kemampuan para peserta didik perlu dipikirkan dengan sebaik-baiknya. Di era teknologi informasi yang berkembang dengan sangat cepat *higher order of thinking* (kemampuan berpikir tingkat lanjut) menjadi isu penting yaitu pembelajaran yang membawa siswa pada taraf belajar yang bukan hanya mengingat, melainkan juga mengaplikasikan dan membuat kesimpulan, karena menghafal adalah tingkatan paling elementer maka kita harus mampu “mengangkat” tingkat berpikir para siswa kepada cara berpikir yang lebih tinggi yang akan mengarahkan siswa untuk berpikir kritis. Jadi, generasi emas yang diharapkan dapat benar-benar terlaksana sesuai tujuan bumi pertiwi ini.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka yaitu, membaca buku, kemudian menganalisis, langkah selanjutnya yaitu membuat kesimpulan.

3. PEMBAHASAN

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Semakin tinggi cita-cita manusia semakin menuntut kepada peningkatan mutu pendidikan sebagai syarat pencapaian cita-cita tersebut. Akan tetapi di balik itu, karena semakin tinggi cita-cita yang hendak diraih, karena didorong oleh tuntutan hidup (Rising Demans) yang meningkat pula. Itulah sebabnya pendidikan beserta lembaga-lembaganya harus menjadi cermin dari cita-cita kelompok manusia di satu pihak dan dalam waktu bersamaan, pendidikan sekaligus menjadi lembaga yang mampu mengubah dan

meningkatkan cita-cita hidup kelompok manusia sehingga tidak terbelakang dan statis. (H fuad Hasan, 2010: 2-3)

Inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi, inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi hasil seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil inversi (penemuan baru) atau *discovery* (baru ditemukan orang) yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan. (Ibrahim, dalam H Fuad Hasan, 2010: 192) Tujuan inovasi pendidikan Indonesia yaitu untuk mengejar ketinggalan-ketinggalan yang dihasilkan oleh kemajuan-kemajuan teknologi sehingga semakin lama pendidikan di Indonesia semakin berjalan sejajar dengan kemajuan-kemajuan tersebut serta untuk mengusahakan terselenggaranya pendidikan sekolah maupun luar sekolah bagi setiap warga negara. (H Fuad Hasan, 2010: 193)

Tujuan sistem belajar formal adalah untuk mengkomunikasikan informasi dan keterampilan. Oleh karena itu, inilah diadakan penelitian untuk menelaah struktur komunikasi dalam kelas. Jackson dalam pengamatannya pada beberapa kelas di sekolah dasar memperkirakan bahwa guru menghadapi pertukaran komunikasi antar perorangan lebih dari dua ratus setiap jam. Akan tetapi, sebagaimana dinyatakan sebelumnya, guru tetap selaku komunikator aktif dalam interaksi kelas dan komunikasi umumnya satu arah. (Sanapiah Faisal: 216) Pola komunikasi yang paling banyak dilakukan di dalam kelas yaitu guru menduduki posisi sentral dan pada umumnya komunikasi berbentuk hubungan antar perorangan (antara guru dan murid) diagram semacam itu banyak mengungkapkan seluk beluk yang relevan dengan situasi kelas sebenarnya. Misalnya komunikasi itu hanya satu arah dari guru ke murid, guru hanya menanyakan pertanyaan dan menyatakan apakah jawaban murid benar, atau semacam ada diskusi yang sebenarnya antara guru dan murid. Akan tetapi, pengertian sederhana ini mengandung implikasi. Pertama, struktur komunikasi kelas dimaksud paling tidak memuaskan semua anggota kelompok, kecuali anggota yang menduduki posisi sentral, walaupun struktur komunikasi ini dikatakan paling baik organisasinya. Kedua, tipe kelompok ini dianggap paling produktif dalam menyelesaikan secara tepat tugas-tugas yang jelas strukturnya, akan tetapi hal ini sebenarnya merupakan hasil tindakan orang yang memegang peranan sentral.

Produktifitas dan kontribusi anggota kelompok lainnya secara individual seringkali lebih besar dalam tipe struktur yang tidak terorganisir.

Dalam tipe struktur komunikasi tersebut pada individu diperbolehkan berbicara baik pada guru maupun anggota lainnya. sesungguhnya kelompok yang sangat terpusat (*highly centralized group*) tampak sangat teratur dan efisien, dikarenakan tingkah laku anggotanya yang sangat pasif. Pola ini sangat sesuai dengan situasi kelas dimaksud. Dengan kata lain, dalam sistem yang begitu terpusat anggota pada umumnya hanya melakukan komunikasi dengan pemimpinnya. Dalam sistem demikian, yang memegang posisi pimpinan akan banyak bisa belajar, dan merasa puas dengan posisi dan kelompoknya, akan tetapi karena aktivitas semacam itu, individu lainnya tidak banyak memperoleh kesempatan untuk belajar. (Sanapiah Faisal: 217-218)

Para siswa dibimbing agar memiliki kemampuan kreativitas, mampu berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah. Oleh karena itu, melalui proses belajar tertentu, diupayakan tercapainya tujuan-tujuan tersebut. Guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian, dan kuantitas dari abilitie kreativitas yang dimiliki oleh para siswa. (Oemar Hamalik, 2011: 180) Dalam hal ini, ada beberapa cara agar di dalam pendidikan siswa memiliki kreatifitas dan aktif di dalam kelas, yaitu dengan menciptakan kelas inspirasi dan pendidik yang kreatif.

Indikasi kemampuan berpikir siswa yaitu Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi. Dimulai dari tataran terendah aktivitas mengingat dan sintesis serta evaluasi pada tingkatan tertinggi. Dalam hal variasi kegiatan, berbagai kegiatan belajar mengajar perlu juga memperhitungkan implikasinya bagi siswa. Institute for Applied Behavioral Science, Amerika, pernah mengadakan penelitian mengenai kegiatan apa yang paling efektif bagi orang-orang untuk menggunakan kemampuan berpikir paling elementer, yaitu mengingat. Penemuan tersebut dikenal dengan *learning pyramid*. *Learning pyramid* menunjukkan bahwa untuk membuat siswa sungguh-sungguh mengingat, memahami, melaksanakan, bahkan mengevaluasi tidak dapat menggunakan hanya dengan metode ceramah. Mereka harus berlatih dan melakukan tindakan yang nyata agar benar-benar dapat menginternalisasikan apa yang dipelajari. Oleh karena itu, guru membutuhkan lebih banyak variasi metode dalam mengajar dan melakukan terobosan dengan mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru. (Sigit Setiawan, 2013: xiii-xiv)

Metode yang dapat digunakan untuk menciptakan kelas inspirasi dan pendidik super kreatif yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan ini biasanya akan menentukan suka tidaknya murid dengan cara mengajar guru. Jika guru memulainya dengan tidak baik maka siswa pun akan malas mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga guru harus menyenangkan bagi murid. Sebagai kegiatan pendahuluan guru bisa memulainya dengan salam, berdoa, menanyakan kabar, mengabsen siswa, kemudian ajaklah siswa bercanda dengan bercerita atau menayangkan video untuk memacu motivasi belajar siswa.

2. Kegiatan inti

Kegiatan inti yaitu guru mulai mengajarkan materi kepada siswa. Agar siswa tidak bosan dan jenuh guru bisa menggunakan media yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif di dalam kelas. Ada berapa metode yang dapat digunakan yaitu:

a. Metode *ice breaker*

Dalam keadaan duduk salah satu siswa diminta untuk menyebutkan satu kata, misal warna. Ia menyebutkan warna merah, kemudian guru menunjuk siswa lain untuk meneruskan menyebutkan warna, dan seterusnya sampai siswa terlihat segar kembali dan tidak mengantuk.

b. Curah pendapat

Curah pendapat ini dilakukan dengan cara guru menuliskan satu ide pokok di papan tulis, misal tumbuhan liar. Siswa diminta untuk maju satu persatu dan menuliskan gagasannya apa saja yang termasuk tumbuhan liar, kemudian guru akan mengapresiasi siswa dan menyatukan gagasan-gagasan siswa menjadi satu.

c. *Game*

Ketika diminta serius mengikuti pelajaran siswa justru bermain-main sendiri atau melamun sehingga tidak mempelajari apapun. *Game* dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif di dalam kelas. *Game* yang baik yaitu yang dapat membantu siswa belajar sekaligus membuat siswa semangat untuk mengikuti pembelajaran. Misalnya, bermain acak kata. Siswa diminta untuk menyusun kalimat dari kata-kata yang sudah diacak. Guru akan memberikan penghargaan kepada murid yang berhasil, hal ini akan memacu siswa untuk berpikir keras.

d. Diskusi

Diskusi akan membuat siswa lebih aktif dalam berpikir, siswa dapat saling tukar pendapat. Guru memberi satu ide pokok untuk didiskusikan beberapa kelompok

siswa. Setelah didiskusikan guru melontarkan pertanyaan, siswa diminta angkat tangan dan menjawab pertanyaan guru. Siswa yang menjawab akan dicatat namanya, sehingga membuat siswa lebih termotivasi untuk aktif. Jika siswa pasif guru akan menunjuk beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan.

e. Presentasi

Guru memberi tugas kepada siswa untuk membuat suatu pemecahan masalah, setelah itu siswa presentasi di depan kelas. Hal ini, selain membuat siswa aktif juga membuat siswa memiliki kemampuan berbicara dan berani mengutarakan gagasannya di depan kelas. Setelah siswa presentasi guru maupun siswa lain memberi pertanyaan kepada siswa tersebut. Hal ini akan memacu siswa untuk berpikir keras mengenai gagasannya.

f. Debat

Debat dapat membuat siswa berani mengutarakan apa yang dianggapnya benar. Guru memberi topik atau permasalahan debat. Guru membagi siswa menjadi kelompok pro dan kontra. Yang pertama mengutarakan pendapat adalah kelompok pro, kemudian ditanggapi oleh kelompok kontra sampai guru mengutarakan pemenangnya.

g. Musyawarah

Musyawarah akan memacu siswa mengemukakan pendapat dalam bahasa yang santun. Guru memberi topik yang akan dimusyawarahkan, kemudian meminta salah satu siswa memimpin musyawarah serta membacakan tata cara musyawarah. Guru akan mengakhiri musyawarah dengan pernyataan akhir yang dibacakan pemimpin musyawarah.

h. *One on one*

One on one akan ditujukan untuk membantu siswa yang kesulitan memahami pelajaran. Guru melihat prestasi siswa terlebih dahulu, setelah itu guru memberi soal kepada siswa. Guru melihat mana siswa yang lemah dalam mengerjakan soal. Kemudian, guru membantu siswa tersebut memahami pelajaran.

i. Bimbingan kelompok

Bimbingan kelompok digunakan untuk mengecek apakah siswa sudah memahami apa yang sudah diajarkan. Guru membagi siswa dengan mengombinasikan siswa yang cepat belajar dan siswa yang lambat belajar. Guru memberi tugas untuk diselesaikan dalam waktu tertentu. Pada

saat mengerjakan tugas guru mengamati proses diskusi dan pekerjaan siswa. Guru memberi saran, contoh atau jalan jika ada masalah di kelompok tersebut.

j. Alih teks

Alih teks yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk menuangkan pemahamannya dalam bentuk tertentu. Misal, siswa membaca buku tentang teori, kemudian siswa mengubahnya menjadi paragraf. Kemudian, ia mengubah bentuk paragraf tersebut menjadi komik atau gambar yang mudah dipahami. Atau siswa menemukan rumus tertentu dalam matematika, kemudian siswa mengubahnya dalam bentuk lagu agar mudah mengingatnya.

k. Pemutaran Film

Siswa akan merasa senang jika diputar film oleh guru, apalagi jika film tersebut sesuai dengan pola pikir anak dan menyenangkan. Film akan memacu siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran di kelas. Film yang diputar bisa berupa film motivasi atau film yang sesuai dengan mata pelajaran tersebut.

l. Role Play

Role play bisa berbentuk bermain peran atau drama. Hal ini dapat membuat siswa lebih aktif di dalam kelas. Misal, dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kemudian guru memberi siswa teks berupa drama. Siswa akan memerankan setiap tokoh yang ada di dalam teks yang diberikan guru tersebut.

m. Karya Wisata

Karya wisata dilakukan dengan tujuan agar siswa memahami dunia luar dan tidak jenuh belajar di dalam kelas. Guru memberi tugas siswa, misal mengamati proses negosiasi di dalam pasar. Siswa menyiapkan pertanyaan, konsep, dan alat-alat yang diperlukan seperti buku tulis untuk mencatat hasil pengamatan. Setelah itu, siswa akan mempresentasikan hasil pengamatannya di dalam kelas. Guru akan menjelaskan kembali mengenai topik pembelajaran. (Sigit Setiawan, 2013: 2-19)

3. Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup, guru bisa melakukan *flashback* terlebih dahulu atau membuat kesimpulan. Kemudian, menanyakan kepada siswa mengenai apa saja yang sudah didapat selama proses pembelajaran. Setelah itu, guru memberi tugas kepada siswa untuk

dikerjakan di rumah. Pada akhir pembelajaran guru juga harus memberi motivasi kepada siswa agar siswa terus termotivasi untuk belajar dan menemukan ide-ide baru untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.

4. KESIMPULAN

Metode yang dapat digunakan untuk menciptakan kelas inspirasi dan pendidik super kreatif yaitu pertama, kegiatan pendahuluan. Kegiatan ini biasanya akan menentukan suka tidaknya murid dengan cara mengajar guru. Jika guru memulainya dengan tidak baik maka siswa pun akan malas mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga guru harus menyenangkan bagi murid. Kedua, kegiatan inti. Kegiatan inti yaitu guru mulai mengajarkan materi kepada siswa. Agar siswa tidak bosan dan jenuh guru bisa menggunakan media yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif di dalam kelas. Ada berapa metode yang dapat digunakan yaitu metode *ice breaker*, curah pendapat, *game*, diskusi, presentasi, debat, musyawarah, *one on one*, bimbingan kelompok, alih teks, pemutaran film, *role play*, serta karya wisata. Ketiga, kegiatan penutup. Kegiatan penutup, guru bisa melakukan *flashback* terlebih dahulu atau membuat kesimpulan. Kemudian, menanyakan kepada siswa mengenai apa saja yang sudah didapat selama proses pembelajaran. Setelah itu, guru memberi tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah. Pada akhir pembelajaran guru juga harus memberi motivasi kepada siswa agar siswa terus termotivasi untuk belajar dan menemukan ide-ide baru untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Faisal, Sanapiah. *Sosiologi Pendidikan*. Usaha Nasional: Surabaya.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Hasan, H Fuad. 2010. *Dasar-dasar Kependidikan*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Setyawan, Sigit. 2013. *Nyalakan Kelasmu*. PT Grasindo: Jakarta. Diakses dari: <http://adlisembiring.blogspot.co.id/>, pada: 10/10/2014. Diakses dari: <http://www.disdikpora.palangkaraya.go.id>, pada: 14/05/2014, pukul: 17:22:08