

'MERDEKA BELAJAR' MELALUI BERKESENIAN (RUPA)

Peluncuran satelit buatan manusia adalah simbol akselerasi peradaban suatu bangsa. Pada tahun 1957 untuk pertama kali dalam sejarah peradaban manusia, Rusia berhasil meluncurkan satelit artifisial ke orbit bumi: Sputnik. Amerika Serikat sebagai 'musuh bebuyutan' Rusia, panik luar biasa. Bagaimana tidak, Amerika Serikat sejak lama telah diagung-agungkan sebagai bangsa yang paling unggul dalam berbagai hal, termasuk ilmu pengetahuan. Presiden Amerika Serikat pada saat itu, Dwight David Eisenhower turut 'turun' ke parlemen untuk membahas 'apa yang kurang dengan Amerika?' hingga mereka bisa ketinggalan oleh Rusia. Pembahasan panjang lebar tersebut menghasilkan sebuah jawaban sederhana tapi mencengangkan, bahwa kreatifitas bangsa Amerika masih lemah. Hasil penelusuran membuktikan bahwa kreatifitas tidak dapat terjadi secara instan ketika manusia sudah menjadi dewasa. Kreatifitas perlu dipupuk dan dilatih sejak dini, salah satunya melalui pendidikan dasar. Dwight D. Eisenhower segera memerintahkan perombakan kurikulum pendidikan Amerika yang pada saat itu yang mengutamakan rasio saja. Dimana tradisi pendidikan Barat sejak masa Renaisans sudah mengutamakan rasio. Sejak tahun 1960an, pemerintah Amerika mulai mendorong pendidikan yang mampu menghasilkan generasi masa depan yang tidak saja rasional tetapi juga kreatif.

Desember 2019 lalu, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim di hadapan kepala dinas pendidikan provinsi, kabupaten/kota se-Indonesia mencanangkan program kebijakan baru yang bertajuk 'Merdeka Belajar'. Kebijakan baru ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini hanya fokus pada hasil Ujian Nasional yang numerikal. Berikutnya, Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) akan diserahkan sepenuhnya kepada sekolah dalam menentukan bentuk penilaian, bisa berupa karya tulis ilmiah, portofolio atau bentuk penugasan lainnya. 'Merdeka Belajar' dapat menjadi momentum yang baik bagi guru dan siswa dalam mengeksplorasi materi belajar. Tidak bisa dipungkiri, bahwa teori belajar-mengajar yang diterapkan di Indonesia sebagian besar masih mengadopsi pendidikan Barat (salah satunya melalui penjajahan). Akibatnya perpaduan dan kesejajaran antara rasio dan kreatifitas dalam proses belajar-mengajar belum bisa dicapai secara optimal. Salah satu alternatif melatih kreatifitas dan proses kreasi dapat dilakukan melalui berkesenian.

MENGAPA SENI RUPA ?

Kreatifitas dan proses kreasi erat kaitannya dengan gambar dan menggambar anak. Karena anak sudah berkomunikasi dengan bahasa rupa gambar sebelum anak bisa menulis. Prof. Primadi Tabrani dalam bukunya 'Proses Kreasi, Gambar Anak dan Proses Belajar' (2014) menyatakan bahwa semua anak pasti suka menggambar, terlepas anak memiliki bakat atau tidak. Lebih lanjut disebutkan oleh Guru Besar ITB tersebut bahwa kegiatan menggambar perlu dibina dan diberi ruang kebebasan sejak dini. Melalui menggambar, anak diberi kesempatan untuk berpikir dan berimajinasi sehingga

kemampuan kreatifnya berkembang. Pada mata pelajaran yang mengutamakan rasio, anak dituntut untuk menemukan satu jawaban yang benar dan pasti, sedangkan dalam berkesenian tidak berlaku benar dan salah. Anak didorong untuk berkreasi dan bereksperimen.

Menggambar relatif mudah dilakukan dibandingkan kegiatan seni lainnya. Ketika menggambar, anak sedang bermain, bereksperimen, berekspresi dan berkreasi. Oleh karena itu, yang terpenting bukanlah hasil gambarnya bagus atau tidak, melainkan proses menghasilkan suatu gambar. Jika guru, orang tua dan orang dewasa gagal mengembangkan kreativitas sejak masa kanak-kanak, maka pada masa pertumbuhan, anak akan sulit menciptakan memori dan imajinasi yang bermutu. Ketika proses belajar-mengajar mengabaikan proses dan berorientasi pada hasil saja, maka yang terjadi adalah krisis sosial seperti yang banyak kita temui saat ini: siswa mencontek, siswa hanya menghafal, siswa belajar hanya pada saat akan ujian, dan usai ujian segera lupa apa yang telah dipelajari. Tidak heran bila korupsi, perbuatan curang, persaingan tak sehat, tawuran dan krisis moral lainnya masih marak terjadi di Indonesia. Karena pola pendidikan yang masih *result oriented*.

MERDEKA BELAJAR MELALUI KESENIAN

Pendidikan kesenian merupakan salah satu upaya memberikan keseimbangan pada pribadi manusia, yaitu pribadi yang memiliki intelektual, ketajaman dan kehalusan rasa serta memiliki kemampuan kerja terampil, yang nampak pada perilaku etis-estetis-artistis (Muji Sutrisno, 1995). Dari satu sisi, sikap estetis dapat mempertajam potensi afektif, dan sisi lain dapat pula merangsang tumbuhnya kreativitas yang merupakan unsur vital dalam pembentukan karakter. Pendidikan seni di sekolah bukan bertujuan untuk menghasilkan seniman cilik, tetapi untuk mengusahakan pendidikan menjadi manusia seutuhnya. Namun sayangnya, mata pelajaran kesenian di sebagian besar sekolah masih dianggap sebagai kebutuhan sekunder, sehingga jatah kelasnya lebih sedikit dan tidak terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya. Mata pelajaran kesenian dianggap sebagai 'kelas pelarian' atau 'jam bebas' dimana guru dan siswa dapat rehat sejenak dari penatnya materi yang harus dipelajari.

Pendidikan di sekolah (utamanya sekolah dasar dan usia dini) memang sudah seharusnya meningkatkan kemampuan rasio dan berbahasa kata. Namun, pendidikan juga tidak boleh 'mematikan' kemampuan mengembangkan bahasa rupa gambar anak, yang dilakukan melalui berpikir dengan imajinasinya. Dengan adanya kebijakan 'Merdeka Belajar' dimana persoalan administrasi, penentuan nilai dan penyusunan RPP menjadi lebih sederhana, diharapkan guru tidak terjebak pada kompetensi akhir semata. Dalam menghadapi generasi milenial saat ini, sekolah dan guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan, menciptakan iklim belajar yang menunjang, akrab dan kondusif. Metode pembelajaran yang menyenangkan bukan berarti tanpa kesulitan. Kreativitas justru akan berkembang bila ada 'cukup kesulitan'. Sekolah dan guru dapat menstimulus kreativitas siswa dengan

memberi tantangan-tantangan yang menyenangkan untuk merangsang proses kreasi siswa. Integrasi kesenian dan mata pelajaran lain dapat menjadi wahana meleburnya kemampuan kreatif-fisik-rasio siswa melalui proses bermain, belajar, bereksperimen, berekspresi dan berkreasi. Sebab generasi yang rasional dan kreatif adalah impian semua bangsa. Bangsa yang tidak kreatif cepat atau lambat akan segera digilas sejarah.

Aniendya Christianna, S.Sn., M. Med. Kom
Dosen tetap DKV dan Dosen LB PGSD
Universitas Kristen Petra