

Goes to School: Sebuah Kegiatan Menginspirasi Siswa Menuju Generasi Emas Indonesia

Ainin Amini¹, Abdurrahman², Syaharuddin³, Johriah Rizky Eka Tuningsih⁴, Julianti Agustina⁵

Abstrak: Generasi emas merupakan target pemerintah Indonesia yang harus dicapai pada tahun 2045. Oleh sebab itu, berbagai upaya terus dilakukan oleh setiap kalangan termasuk dosen dan mahasiswa. Tujuan dilaksanakan kegiatan ini untuk meningkatkan motivasi belajar sebanyak 15 siswa yang bersekolah di daerah tertinggal. Kegiatan dilaksanakan selama 3 tahapan yakni pengenalan, bermain, dan pemberian motivasi dan *reward*. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa sudah menunjukkan motivasi dan antusiasme yang cukup tinggi, sebanyak 98% siswa merasa terinspirasi untuk tetap bersekolah dengan baik demi tercapai cita-cita yang mereka sampaikan saat kegiatan berlangsung.

Kata kunci: *Goes to school*, generasi emas, inspirasi dan motivasi.

Abstract: Gold generation is the Indonesian government target to be achieved in the year 2045. Therefore, various efforts continue to be done by every circles including lecturers and students. The purpose of this activity is to improve the motivation of learning as many as 15 students attending the disadvantaged areas. The activity is conducted for 3 phases namely introduction, play, and giving motivation and reward. During the implementation of the activities, students have demonstrated high motivation and enthusiasm, as many as 98% of students feel inspired to stay well in school to achieve the goals they convey during the activity.

Keywords: *Goes to school*, golden generation, inspiration & motivation

¹ Universitas Mataram, Mataram, Indonesia, ainindfriend@gmail.com

² Universitas Mataram, Mataram, Indonesia, ktth7628@gmail.com

³ Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, Indonesia, syahrudin.ntb@gmail.com

⁴ Universitas Mataram, Mataram, Indonesia, johriah.rizky39@gmail.com

⁵ Universitas Mataram, Mataram, Indonesia, julianti.ag07@gmail.com

A. Pendahuluan

Generasi emas merupakan dambaan bangsa Indonesia setelah menjalani masa kemerdekaan selama tepat satu abad. Diharapkannya bibit-bibit berkualitas yang mampu bersaing secara sehat di kancah nasional hingga internasional. Keberadaannya tersebar di berbagai pelosok negeri, dari Sabang hingga Merauke. Hal ini membuat adanya suatu persebaran terkait keberadaannya. Generasi emas diharapkan terbentuk pada tahun 2045, momentum paling penting dalam sejarah peradaban bangsa Indonesia. Harapan besarnya, pada tahun 2045 Indonesia akan diisi oleh generasi yang memiliki usia produktif dalam jumlah yang mayoritas diantara usia penduduk sekarang (Abi, 2017), (Soter, 2019). Menurut Manullang (2013), generasi yang diperkirakan memegang peranan penting di tahun 2045 terutama adalah peserta didik yang saat ini sedang duduk di SD, SMP dan SLTA, termasuk juga mereka yang sedang duduk di perguruan tinggi.

Pendidikan merupakan suatu langkah yang ditempuh untuk menciptakan perkembangan dan kemajuan pada suatu standar yang menjadi acuan. Pendidikan menjadi suatu instrumen yang mampu memberikan *supply* energi kepada manusia untuk tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter serta produktif dalam kesehariannya (Setiawan, Anantyarta, & Sari, 2018). Pendidikan merupakan media yang sangat sentral dalam mempersiapkan generasi emas terutama karakternya (Dongoran, 2014). Hal ini sejalan dengan rumusan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 yang berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Namun, berbagai faktor, eksternal maupun internal bagi peserta didik, menjadi penghambat bagi terwujudnya tujuan pendidikan nasional tersebut (Pranita, 2011), (Hidayati; & Rahmaniah, 2015). Faktor eksternal seperti dari orang tua, teman sepermainan, guru, biaya hingga keadaan sekolah condong pada sisi negatif yang melemahkan minat siswa untuk melanjutkan dan mengembangkan pendidikan. Faktor internal seperti *bad estimate*, keinginan untuk bermalas-malasan, hingga kejiwaan juga menjadi alasan bagi tidak tercapainya tujuan pendidikan nasional yang telah dicanangkan

(Yudha Aditya, 2019). Pemberian motivasi kepada jiwa-jiwa muda merupakan salah satu cara untuk meredam berbagai hal yang bisa mengakibatkan gagasan “Generasi Emas” menjadi terpatalkan. Secara tidak langsung, memberikan dorongan pada terwujudnya tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia. Motivasi berfungsi mendorong untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan (Suprihatin, 2015), (Syaharuddin, Pramita, & Sirajuddin, 2019).

Berangkat dari hal tersebut, maka perlu dilakukan suatu kegiatan pengabdian masyarakat dalam wujud *goes to school* guna melakukan pemberian motivasi kepada siswa sejak dini dengan melibatkan pemuda-pemuda berkompetensi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN Ketapang yang menjadi salah satu sekolah paling ujung timur Kabupaten Sumbawa. Tujuan diadakannya kegiatan pengabdian masyarakat ini ialah memberikan motivasi kepada jiwa-jiwa muda, dalam hal ini ialah peserta didik usia 6-12 tahun, agar tetap bersemangat dalam melanjutkan dan mengembangkan pendidikan.

B. Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Ketapang Kabupaten Sumbawa dengan jumlah peserta yang terlibat sebanyak 15 siswa. Sedangkan, jumlah pelaksana yang terlibat sebanyak 7 orang. Selain itu, dalam kegiatan ini terlibat juga 3 orang guru yang mengawasi berlangsungnya kegiatan tersebut.

Kegiatan ini dilaksanakan selama dua sesi, yaitu sesi formal dan sesi non-formal. Sesi formal sebagai bentuk pembukaan kegiatan secara resmi. Dimulai dengan pembukaan oleh moderator, diikuti penyampaian sambutan oleh kepala sekolah, kemudian sambutan ketua pelaksana, dan terakhir penutupan sesi formal oleh moderator. Selanjutnya, sesi non-formal sebagai sesi inti dari kegiatan ini dibagi dalam tiga tahap, yaitu tahap pengenalan, tahap permainan, dan tahap motivasi. Tahap pengenalan dimulai dengan pengenalan pelaksana yang ikutserta dalam kegiatan, pemberian *reward* atau hadiah kepada peserta yang mampu mengingat nama panggilan panitia, dan pengenalan peserta-peserta yang terlibat dalam kegiatan. Kemudian, tahap permainan yang dikombinasi dengan pemberian *reward* kepada peserta yang aktif selama tahap ini berlangsung. Tahap motivasi dilaksanakan bersamaan dengan sesi permainan.

C. Hasil dan Pembahasan

Sesi formal dalam kegiatan ini dimulai dengan tahap pembukaan oleh moderator. Kemudian sambutan kepala sekolah SDN Ketapang. Sambutan yang diberikan sesuai dengan tema kegiatan yang diangkat, yaitu berisi pemaparan tentang generasi emas Indonesia sekaligus sebagai motivasi untuk peserta dan pelaksana selaku jiwa-jiwa muda yang memegang peranan penting terkait hal tersebut. Dilanjutkan penyampaian materi oleh pelaksana yang memberikan pemaparan tentang peran pemuda di masyarakat khususnya di bidang pendidikan.

Tahapan berikutnya terbagi dalam tiga tahap, yaitu tahap pengenalan, tahap permainan, dan tahap motivasi. Tahap pengenalan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berlangsungnya kegiatan ini. Tahap ini dimulai dengan pengenalan seluruh pelaksana yang ikutserta dalam kegiatan ini, mulai dari nama lengkap, nama panggilan, pengalaman perjalanan karier dan alamat tinggal. Setiap panitia memperkenalkan diri dengan gaya dan cara masing-masing, dengan memberikan kesan semangat dan keceriaan. Kemudian dari tahap pengenalan, peserta diberikan semacam tantangan atau *challenge* yaitu menyebutkan nama panggilan seluruh panitia. Peserta yang berhasil melalui *challenge* tersebut, diberikan *reward* atau hadiah sebagai bentuk penghargaan. Pemberian *challenge* dan *reward* mampu membuat peserta terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan ini. Terakhir adalah pengenalan seluruh peserta, dengan menyebutkan nama lengkap, nama panggilan, beserta cita-cita mereka. Bagian ini pelaksana menuntun peserta untuk memperlihatkan keberanian dan sikap saat tampil di depan kelas dan berhadapan dengan orang lain. Tahap pengenalan memberikan dampak yang baik terhadap jalannya tahap permainan dan tahap motivasi. Hal ini terlihat dari antusiasme yang diperlihatkan guru dan siswa sebagai peserta kegiatan ini setelah tahap pengenalan berakhir. Adapun kegiatan pada tahapan ini terlihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Perkenalan

Tahap permainan memberikan sumbangsih terbaik bagi terlaksananya kegiatan ini. Salah satunya terlihat dari antusiasme peserta dalam menyimak penjelasan-penejelasan dari permainan yang akan dilakukan. Permainan yang dilakukan saat kegiatan berlangsung berupa permainan bermain lagu, menghitung dan memegang, dan cerdas cermat. Dalam permainan bermain lagu, peserta diberikan arahan dalam menyanyikan lagu *topi saya bundar* disertai gerakan yang mewakili setiap kata dalam lagu. Kemudian, dalam permainan menghitung dan memegang, peserta dituntun untuk menyebutkan angka satu hingga lima diikuti memegang salah satu organ tubuh bagian luar atau yang mudah dijangkau secara konsisten. Penetapan organ yang dipegang dilakukan oleh panitia yang ditunjuk sebagai pemimpin tahap permainan. Penyebutan angka juga dilakukan dengan menerapkan ilmu matematika, yaitu operasi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dilakukan agar peserta mempraktikkan ilmu-ilmu yang didapatkan selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) disamping alasan umum, yakni agar tidak kelihatan monoton di pandangan pelaksana dan peserta pada khususnya. Terakhir adalah permainan cerdas cermat yang membutuhkan keberanian dan kepandaian peserta. Peserta dituntun untuk memperlihatkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan dari pelaksana dan guru sebagai pengawas selama berlangsungnya kegiatan ini seperti ilmu Pendidikan Agama Islam (PAI), ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), hingga ilmu Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PENJASKES). Dalam sesi permainan ini, peserta yang aktif dan berani diberikan *reward* oleh pelaksana. Melalui pemberian *reward* terlihat adanya peningkatan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan. Sesi permainan mampu melebur kebisuan peserta dan keceriaan panitia dengan baik, disamping sebagai bentuk hiburan dalam kegiatan ini. Dari permainan cerdas cermat, terlihat bahwa tingkat pengetahuan peserta tentang beberapa mata pelajaran masih rendah. Hal ini dibuktikan dari pertanyaan-pertanyaan dasar atau yang sifatnya umum yang dilontarkan panitia tidak bisa dijawab dengan baik oleh peserta. Pertanyaan tersebut seperti rukun iman, rukun islam, nama presiden pertama RI, dan praktek gerakan wudhu. Pada sesi permainan, peserta diminta untuk mempraktekkan suatu gerakan senam oleh seorang guru. Peserta mampu mempraktekkannya dengan sangat baik.

Sesi motivasi merupakan *base of the agenda*. Sesi motivasi menjadi langkah yang paling penting untuk mewujudkan tujuan kegiatan ini. Pemberian motivasi dilakukan bersamaan dengan sesi permainan. Dengan

kata lain sesi permainan dilakukan dengan diselingi pemberian motivasi kepada peserta. Hal ini dilakukan untuk menghindari kebosanan atau kejenuhan pada peserta, guru maupun panitia. Motivasi yang diberikan berupa dorongan untuk rajin bersekolah. Mengingat kebiasaan masyarakat setempat yang umumnya berprofesi sebagai petani, dalam hal ini kaitannya dengan perannya sebagai orang tua peserta, memerintahkan anaknya untuk *absent* atau tidak mengikuti KBM di waktu sekolah untuk membantu orang tua di ladang atau sawah. Sehingga, peserta akan lebih memahami pentingnya mengikuti KBM. Kemudian, motivasi yang diberikan berupa kiat dalam menggapai cita-cita. Melalui pemberian motivasi, diharapkan adanya peningkatan semangat peserta dalam hal ini peserta didik SDN Ketapang, khususnya dalam mengikuti proses KBM di sekolah maupun di luar sekolah.

D. Simpulan

Kegiatan *goes to school* di SDN Ketapang berlangsung dengan aman, tertib dan menyenangkan. Kegiatan ini terbagi dalam dua sesi yaitu sesi formal dan sesi non-formal sebagai sesi inti dari kegiatan. Sesi non-formal terbagi dalam tiga tahap yaitu tahap pengenalan, tahap permainan, dan tahap motivasi sebagai *base of the agenda*. Peserta memperlihatkan antusiasme yang cukup tinggi selama berlangsungnya kegiatan. Tahap motivasi dilakukan bergandengan dengan tahap permainan. Motivasi yang diberikan berupa dorongan untuk rajin bersekolah dan kiat menggapai cita-cita. Panitia pelaksana kegiatan IGTS berikutnya diharapkan melakukan persiapan yang lebih baik dan maksimal agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan *rundown* yang telah disusun. Melalui kegiatan ini siswa dapat termotivasi untuk bergerak dalam meningkatkan kualitas diri.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami sampaikan kepada pihak SDN Ketapang Sumbawa serta para pengurus Ikatan Pemuda Pelajar Mahasiswa Kecamatan Tarano yang sudah menyediakan waktu untuk berperan aktif selama kegiatan berlangsung.

Daftar Pustaka

- Abi, A. R. (2017). Paradigma Membangun Generasi Emas Indonesia Tahun 2045. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 85–90. <https://doi.org/10.17977/um019v2i22017p085>
- Dongoran, F. R. (2014). Paradigma Membangun Generasi Emas 2045 dalam

- Perspektif Filsafat Pendidikan. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 11(1), 61–76.
- Hidayati, & Rahmania, R. (2015). Peran Keluarga Dalam Mengantisipasi Pengaruh Budayaasing Pada Siswa Sdn 1 Pendem Janapria Tahun Akademik 2013/2014. *Paedagogia: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6(1), 1–9.
- Manullang, B. (2013). Character Education Grand Design of The 2045 Golden Generation. *Jurnal Grand Desain Pendidikan Karakter Generasi Emas 2045*, 3(1), 1–14.
- Pranita, S. (2011). Faktor-Faktor Penghambat Pemenuhan Standar Nasional Pendidikan. *Pendidikan*.
- Setiawan, D. C., Anantyarta, P., & Sari, N. K. (2018). Pemberdayaan Motivasi Siswa Smp Al-Inayah Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan Melalui Pelatihan Esq (Emotional And Spiritual Quotient). *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 197. <https://doi.org/10.31764/jmm.v0i0.1434>
- Soter, I. K. (2019). Manajemen Pendidikan Berorientasi Masa Depan. *Bawi Ayah: Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu*, 9(2), 16–26. <https://doi.org/10.33363/ba.v9i2.271>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1). <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Syahrudin, S., Pramita, D., & Sirajuddin, S. (2019). Pengenalan Operasi Tambah Kurang Melalui Permainan Congklak Bagi Siswa Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 3(1), 01. <https://doi.org/10.31764/jmm.v3i1.900>
- Yudha Aditya, Adam Idris, A. A. (2019). Peran Dinas Pendidikan Dalam Program Penyelenggaraan Pendidikan Gratis. *eJournal Ilmu Pemerintahan*, 7(1), 507–518.