
**PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERFIKIR IVENTIF PADA SISWA
DALAM PROGRAM KELAS INSPIRASI**
(DEVELOPING INVENTIVE THINKING SKILLS OF STUDENTS ON INSPIRATION
CLASS)

Rian Vebrianto

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Kasim Riau,
Indonesia

rhayent23ukm@gmail.com

Abstract

The issues of educational system and the lack of students' skills have been a debated issue in several countries including Indonesia. Educational system is hoped to be able to educate students to have a lot of skills especially inventive-thinking skills of elementary school students. The aim of this study is to determine the inventive thinking in primary school students in a school in Pekanbaru at inspiration class. This research involves survey design. This research let us to collect data quickly for getting multiple issues and problems on various perspectives. The instruments used are questionnaire, interview and a module of inventive thinking skills development. The results show that elementary school students already have good skills in accordance with the level of class. The learning system at the elementary school is expected to pay attention to aspects of the development of these skills.

Keywords: Issues, inventive-thinking skills and inspiration class.

Abstrak

Isu sistem pendidikan dan masalah kurangnya keterampilan siswa telah menjadi isu panas di beberapa negara termasuk Indonesia. Sistem pendidikan diharapkan dapat menghasilkan beberapa siswa yang memiliki banyak keterampilan terutama keterampilan berpikir kreatif siswa khususnya sekolah dasar Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengetahui pemikiran inventif pada siswa sekolah dasar yang terdapat disalah satu sekolah di pekanbaru pada program kelas inspirasi. Penelitian ini menggunakan rekabentuk kajian tinjauan (survey). Kajian ini membolehkan mengambil data dengan cepat untuk menyatakan berbagai isu dan masalah pada berbagai perspektif. Instrument yang digunakan adalah soalan angket dan wawancara serta soalan pengembangan keterampilan berfikir inventif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar sudah memiliki kemampuan yang baik sesuai dengan tingkat kelasnya. Diharapkan sistem pembelajaran pada sekolah dasar memperhatikan aspek perkembangan keterampilan ini.

Kata kunci: isu, berfikir inventif, kelas inspirasi.

Pendahuluan

Kelas Inspirasi adalah gerakan para profesional turun ke Sekolah Dasar (SD) selama sehari, berbagi cerita dan pengalaman kerja juga motivasi meraih cita-cita. Cerita tersebut akan menjadi bibit untuk para siswa bermimpi dan merangsang tumbuhnya

cita-cita tanpa batas pada diri mereka. Tujuan dari Kelas Inspirasi ini ada dua, yaitu menjadi wahana bagi sekolah dan siswa untuk belajar dari para profesional, serta agar para profesional, khususnya kelas menengah secara lebih luas, dapat belajar mengenai kenyataan dan fakta mengenai kondisi pendidikan kita.

Diharapkan ke depan, terjalin relasi yang dapat terus menerus mereka pelihara baik untuk kepentingan jangka pendek membangun pendidikan di sekolah tersebut ataupun sekadar berjejaring dan berkomunikasi terus. Hal ini sebagai wujud jendela komunikasi antar profesional sebagai kelas menengah dan dunia pendidikan di SD sebagai salah satu area yang perlu diadvokasi dan dikembangkan terus-menerus.

Kelas Inspirasi ini menjadi solusi bagi para profesional Indonesia yang ingin berkontribusi dengan mengajar di lingkungannya. Hal ini membuka pintu interaksi positif antara kaum profesional dengan dunia sekolah. Partisipasi para profesional tersebut untuk mengambil cuti sehari dan berbagi pengalamannya bersama anak-anak SD, merupakan partisipasi berbasis individu, bukan institusi. Ini menunjukkan bahwa kepedulian dan kesadaran pribadi terhadap pendidikan masih tinggi. Ke depannya, Kelas Inspirasi ini diharapkan mampu mendorong kalangan profesional untuk berperan aktif dalam pendidikan melalui kegiatan serupa. "Bagi Anda hanya satu hari cuti bekerja, namun bagi murid-murid itu bisa menjadi hari yang menginspirasi mereka seumur hidup. Berbagi cerita, pengetahuan, dan pengalaman untuk menjadi cita-cita dan mimpi mereka." (Baswedan, 2012).

Dengan Semboyan” ***“Langkah menjadi panutan. Ujar menjadi pengetahuan.”***
Sejarah Kelas Inspirasi

Berdasarkan websitenya indonesia mengajar diceritakan bahwa: Kelas inspirasi bermula dari teman-teman Indonesia Mengajar dan beberapa teman profesional yang ingin berkontribusi pada pendidikan Indonesia, lahirlah konsep Kelas Inspirasi. Kelas Inspirasi adalah kegiatan yang mewadahi profesional dari berbagai sektor untuk ikut serta berkontribusi pada misi perbaikan pendidikan di Indonesia. Melalui program ini, para profesional pengajar dari berbagai latar belakang diharuskan untuk cuti satu hari secara serentak untuk mengunjungi dan mengajar SD, yaitu pada Hari Inspirasi.

Kegiatan Kelas Inspirasi yang pertama diadakan pada 25 April 2012. Para profesional diajak untuk menceritakan mengenai profesinya. Harapannya, para siswa akan memiliki lebih banyak pilihan cita-cita serta menjadi lebih termotivasi untuk memiliki mimpi yang besar. Bagi para profesional pengajar, Kelas Inspirasi dapat memberi pengalaman mengajar di depan kelas sebagai bentuk kontribusi nyata dan aktif terhadap perbaikan masa depan bangsa. Interaksi antara para profesional dengan siswa dan guru SD diharapkan dapat berkembang nantinya menjadi lebih banyak gagasan dan kegiatan yang melibatkan kontribusi kaum profesional.

Kelas Inspirasi merupakan solusi bagi para profesional Indonesia yang ingin berkontribusi dengan mengajar di lingkungannya. Hal ini membuka pintu interaksi

positif antara kaum profesional dengan sekolah tempat dia berpartisipasi. Partisipasi para profesional tersebut untuk mengambil cuti sehari dan berbagi pengalamannya bersama anak-anak SD, merupakan partisipasi berbasis individu, bukan institusi. Ini menunjukkan bahwa kepedulian dan kesadaran pribadi terhadap pendidikan masih tinggi.

Kelas Inspirasi mengundang para profesional yang sukses karena pendidikan untuk ambil bagian, berbagi cerita dan pengalaman kerja di Hari Inspirasi.

Keterampilan Inventif

Para Pakar setuju bahwa semakin diterimanya teknologi dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan kognitif yang diperlukan menjadi kritis. Hal ini terjadi akibat teknologi sehingga menyebabkan segalanya lebih mudah untuk di selesaikan dan menempatkan tugas yang lebih berat dan tingkat yang lebih tinggi menjadi mudah untuk dipahami. Pemikiran inventif adalah kemampuan individu untuk menyelesaikan sesuatu masalah baru secara efektif dan kreatif serta mengurangi jumlah percobaan dan kehadiran kesalahan (Sokol et al. 2008). Menurut *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) sub komponen yang terkandung di bawah Pemikiran inventif adalah Adaptasi dan Manajemen; Mengarahkan diri sendiri; Ingin tahu; Kreatif dan Berani Hadapi Risiko; Pemikiran Tingkat Tinggi dan taakulan Bermakna. Sementara, dalam penelitian Ross (2006) menyatakan bahwa syarat dari pemikiran inventif adalah mekanisme menciptakan konsep dan ide yang baru.

I. Adaptasi dan Manajemen

Siswa pada masa kini hidup dalam multitasking. Mereka mendengarkan CD, MP3 di earphone sambil mengerjakan pekerjaan rumah dan berinteraksi dengan fasilitas chat di kumpoter dan telepon genggam. Kompleksitas tersebut memerlukan individu untuk berpikir dan mengatur berbagai cara yang baru. Mengambil perkiraan kontinensi, mengantisipasi perubahan dan memahami interdependensi dalam berbagai sistem. Terhubung secara global telah menciptakan keperluan akan keterampilan yang baru yaitu adaptasi dan kemampuan untuk mengurus kesulitan. *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) menyatakan bahwa kemampuan seseorang dalam berpikir, berperilaku / bertindak dapat disesuaikan lebih baik terhadap lingkungan untuk masa sekarang maupun kedepan; dan kemampuan untuk mengatur input tugas dan tujuan yang berlipat dengan memahami batasan waktu, sistem, sumber pada waktu yang sama (misalnya: secara organisasi dan secara teknologi). Laporan yang sama juga menyarankan agar manajemen sumber seperti waktu, ruang dan bahan adalah penting sehingga segalanya berjalan lancar.

Dalam *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) menyatakan bahwa siswa yang memiliki kemampuan untuk adaptasi dan manajemen yaitu:

1. Ketika menghadapi perubahan

- a. Memiliki pikiran yang positif tentang perubahan dan menyadari hasil daripadanya,
 - b. Dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan dengan cepat dan tenang tanpa mengidealisasi ide atau strategi sebelumnya.
2. Ketika berhadapan dengan tujuan atau masalah yang kompleks
- a. Akan berpikir terhadap masalah dari berbagai perpektif untuk dapat mengetahui mereka bisa menyelesaikan masalah dari berbagai cara dan menghasilkan lebih dari satu solusi,\
 - b. engantisipasi kontinegensi dan menyelesaikan masalah tersebut dengan bermodalkan kepercayaan diri,
 - c. Menemukan dan memperbaiki masalah ketika terjadi: mebiarkan strategi yang terbukti tidak efektif, mengatur tujuan yang berlipat dan mengatur subtujuan dalam layanan yang lebih besar; tetapi fokus meskipun di bawah tekanan dan tetap melihat gambaran besar suatu masalah,
 - d. Menggunakan strategi pengaturan diri untuk menyediakan waktu dan sumber, menjadi pribadi yang terorganisasi dan mencapai hasil
 - e. Berusaha mencapai tujuan meskipun ada banyak rintangan,
 - f. Mengetahui komponen yang sesuai dalam suatu sistem,
 - g. Merefleksikan pembelajaran yang didapatkan dari pengalaman masa lalu dan menggunakan peristiwa ini untuk memperbaiki masa depan.

II. Mengarahkan diri sendiri

Dalam *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) menyatakan bahwa mengarahkan diri sendiri memiliki arti kemampuan untuk menetapkan tujuan yang terkait dengan pembelajaran, rencana untuk mencapai tujuan tersebut, mengatur waktu dan usaha secara mandiri dan secara otomatis mengukur kualitas pembelajaran serta produk yang dihasilkan dari pengalaman selama studi. Selanjutnya, Dalam *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) menyatakan bahwa siswa dikatakan memiliki kemampuan dalam mengarahkan diri sendiri, jika:

1. Dalam fase perancangan
 - a. Menetapkan tujuan,
 - b. Merancang strategi,
 - c. Percaya terhadap kemampuan.
2. Selama kegiatan pembelajaran
 - a. Bekerja untuk meraih sebuah tujuan,
 - b. Mengembangkan ketertarikan dalam pekerjaan mereka,
 - c. Fokus dan mempertahankan keinginan,
 - d. Secara konstan mengajari diri mereka sendiri,
 - e. Memantau penampilan mereka sendiri,
 - f. Mencari bantuan jika diperlukan.
3. Setelah penyempurnaan dan perbaikan

- a. Menilai pekerjaan,
- b. Memahami kerja keras dan ketekunan untuk melahirkan kesuksesan,
- c. Memiliki gambaran diri yang positif,
- d. Menggunakan apa yang telah mereka kaji untuk beradaptasi dalam situasi yang baru.

Sebagai tambahan untuk berkontribusi terhadap kebutuhan pembelajaran sepanjang hayat, teknologi juga dapat mendukung untuk pembelajaran untuk merealisasikan tujuan yang tidak realistis pada 10 tahun yang lalu.

III. Ingin Tahu

Sifat ingin tahu mendorong seseorang anak dan siswa mengadopsi konsep belajar sepanjang hayat. Ini karena sifat keingintahuan dapat mengisi ulang pembelajaran sepanjang hayat karena akan memberikan dampak terhadap nilai-nilai kualitas kehidupan dan inti kecerdasan sebuah negara. Menurut, *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) menyatakan bahwa arti ingin tahu yaitu sebuah keinginan untuk ingin diketahui apa yang menarik untuk diketahui yang berakhir untuk sebuah pertanyaan.

Dalam *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) menyatakan bahwa siswa dikatakan memiliki ingin tahu jika:

1. Menunjukkan karakteristik personal
 - a. Merespon positif terhadap elemen-elemen yang ada di lingkungan dan suka mencari pengalaman yang baru,
 - b. Lebih toleran atas ketidakjelasan dan tidak resah dalam situasi yang tidak menentu dari siswa-siswa yang tidak ingin tahu sama sekali,
 - c. Menjelajahi elemen-elemen lingkungan dengan cara bergerak menuju pertanyaan dalam elemen-elemen tersebut,
 - d. Gigih dan tekun dalam meneliti elemen-elemen baru untuk mengetahui lebih lanjut tentang mereka.
2. Mendekati sebuah pembelajaran dengan cara yang unik;
 - a. Sering kali mempelajari sesuatu lebih dari yang diperkirakan,
 - b. Lebih tertarik dalam melihat keragaman atau pola dalam melihat berbagai hipotesis,
 - c. Tertarik kepada topik yang memberikan kesempatan untuk bertanya secara spontan,
 - d. Berbuat secara aktif untuk belajar dan menjaga ide untuk berbagai acara yang ada pada masa kini,
 - e. Menyakini sesuatu secara intrinsik dari ekstrinsik dalam motivasi dalam belajar sesuatu hal.

IV. Kreatif

Meskipun seorang secara personal kreatif tapi tidak ada yang bisa menjamin bahwa orang tersebut akan tetap kreatif dalam sebuah kelompok. Kreatif dalam kelompok membutuhkan sebuah lingkungan pembelajaran yang memberikan kreatif yang berkolaborasi dan perkumpulan yang kokoh. Kreatif dalam organisasi membutuhkan

lingkungan pendidikan yang menyediakan siswa untuk menjadi kreatif antara orang-orang yang ada dalam organisasi (Williams & Yang, 1999).

Kreatif di sini di definisikan memiliki 2 level, yaitu: signifikan berdasarkan budaya, dan apa yang ada secara pribadi atau signifikan secara organisasi semuanya memegang peran yang besar dalam mengambil risiko. Sebagai tambahan teknologi telah memudahkan seseorang dan komunitas yang ada dengan waktu yang ada untuk menyajikan kreativitas, menghasilkan tambahan yang luar biasa dan juga terjadi perluasan domain yang diiringi dengan terbitnya sebuah produk baru seperti bioteknologi. Akhir dari itu, administrasi federal pada saat ini secara agresif mengembangkannya kewirausahaan, dan bisnis. Sementara, menurut *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) menyatakan bahwa arti sebuah perilaku untuk memberikan sesuatu kepada apa yang ada namun dalam bentuk baru.

Dalam, *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) menyatakan bahwa siswa dikatakan memiliki kreatif jika:

1. Menunjukkan inovasi dan risiko yang harus diambil
 - a. Menghasilkan ide dan frasa dan barang secara alami dan unik,
 - b. Menunjukkan keterampilan dalam satu domain,
 - c. Berani mengambil risiko dan tidak takut dalam melakukan kesalahan.
2. Secara intrinsik termotivasi
 - a. Memperkenalkan keingintahuan, favorit, pola pikir dan ketertarikan,
 - b. Fleksibel dan mudah beradaptasi,
 - c. Menjadi termotivasi untuk mengambil pembelajaran yang menarik untuk alasan-alasan yang ada secara intrinsik,
 - d. Toleran terhadap keragu-raguan secara baik, dan merespon secara spontan dan secara bijaksana.
3. Memperkenalkan kepribadian kompleks
 - a. Energik (Bertenaga), tetapi bisa dengan tenang menempatkan ide,
 - b. Pemikir yang divergen, tetapi dapat berpikir secara konvergen pada waktu tertentu,
 - c. Suka bermain, tetapi disiplin dan tekun,
 - d. Imajinatif, tetapi juga melihat kenyataan yang ada,
 - e. Terbuka, tetapi dapat menjadi pribadi yang tertutup,
 - f. Meninjau sesuatu dengan komitmen, tetapi analitis dan sesuai dengan tujuan,
 - g. Agresif dan terkendali tetapi sensitif,
 - h. Bebas tetapi juga menganut ajaran tradisional.

V. Berani Mengambil risiko

Sesuatu yang sangat alami dari sebuah pembelajaran adalah, ia membutuhkan sebuah risiko untuk diambil. Seorang anak kecil mungkin tidak akan pernah belajar berjalan, berbicara dengan sesama lain tanpa mengambil sebuah risiko, mengalami keberhasilan dan kegagalan, lalu mengawasi dan menyesuaikan teknologi.

Definisi dari berani mengambil risiko menurut *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) adalah tidak takut untuk berbuat salah, melihat posisi yang kurang populer atau kurang konvensional, menghadapi sebuah masalah yang memotivasi tanpa sebuah solusi yang ada sebelumnya. Seperti: pertumbuhan dan perkembangan seseorang atau integritas yang dicapai seseorang.

Kuantum ada dalam pembelajaran, solusi masalah, penerbitan sebuah produk baru dan penjelajahan fenomena yang baru yang menimbulkan risiko yang akan timbul. Menerima risiko di lingkungan pembelajaran yang membutuhkan sebuah kemauan untuk berpikir lebih dalam tentang sebuah masalah atau kursus. Membagi pemikiran dengan yang lain untuk diperdengarkan berdasarkan sudut pandangnya, mendengarkan kritik dan kemudian membangun pengalaman dari solusi yang diberikan.

Terlampau sering siswa memfokuskan pada jawaban yang benar, padahal, tentu siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi tentang suatu pendekatan dan solusi yang potensial dalam memecahkan masalah. (Vebrianto & Osman 2014)

Agar mengambil risiko dapat mengerahkan siswa dalam pertumbuhan dan perkembangan intelektual, maka siswa harus berada di lingkungan yang mereka anggap aman yaitu tempat di mana mereka saling bertukar ide, pencerminan diri dan berbagi sudut pandang yang berbeda-beda dan memungkinkan menyampaikan hal-hal yang baru. Penelitian menyatakan bahwa, siswa belajar secara lebih intelektual jika siswa terlibat pada pekerjaannya yang menstimulasi kegiatan intelektual yang bermakna dan dengan pengetahuan yang terbina (Newmann, 1996). Di mana penelitian ini berlaku untuk semua siswa tidak tergantung kepada status sosial ekonomi atau prestasi akademik sebelumnya.

Dalam, *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) menyatakan bahwa siswa dikatakan memiliki keberanian mengambil risiko jika:

- a. Mau menerima tugas dan tantangan meskipun pada waktu itu sebuah keberhasilan belum pasti,
- b. Memilih pekerjaan yang berisiko yang wajar dan mencengah dari risiko yang berlebihan,
- c. Membagi dan memilih ide yang mereka percaya meskipun ide itu tidaklah konvensional,
- d. Ingin mempertahankan pekerjaan mereka atau berpikir untuk sebuah peningkatan yang kritis dan siap berpikir untuk berubah menjadi jaya,
- f. Ingin melakukan sesuatu yang kurang tepat pada awalnya dan juga ingin menerima tugas yang memiliki kesalahan pada hasilnya.

VI. Pemikiran Tingkat Tinggi dan taakulan Bermakna

Pemikiran dapat dibagi menjadi pemikiran tingkat rendah dan tinggi. Keterampilan Abad ke-21 menekankan dominasi Pemikiran Tingkat Tinggi seperti yang dijelaskan

NCREL: enGauge 21st Century Skills (2002) yaitu proses analisis secara kognitif, perbandingan, interpretasi dan kesimpulan, penilaian dan sintesis yang dapat digunakan melalui domain pendidikan atau domain konteks penyelesaian masalah. Sementara, taakulan Berarti pula merupakan kapasitas untuk berpikir secara logis dalam upaya untuk mendapatkan kesimpulan. Menurut *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2002) proses taakulan berarti membutuhkan pelajar agar mampu untuk menemukan, menyusun, mengevaluasi informasi, memeriksa sumber, mengontrol keseimbangan, mengkonfirmasi sumber informasi dan menyelesaikan konflik. Langkah pertama taakulan berarti dimulai dengan memberikan definisi dan penjelasan terhadap masalah. Kemudian proses pembelajaran diperkuat dan masalah diselesaikan.

Dalam, *NCREL: enGauge 21st Century Skills* (2003) menyatakan bahwa siswa dikatakan memiliki pemikiran lantai tinggi dan taakulan berarti jika:

- a. Dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang ada, menggunakan alat-alat elektronik untuk memudahkan analisis,
- b. Menerima nilai-nilai relatif yang berhubungan dengan elemen-elemen dasar dalam masalah tersebut. Disamping itu menggunakan nilai-nilai tersebut untuk mengurutkan nilai-nilai yang ada dalam cara yang berarti: mengukur persamaan dan perbedaan dalam masalah beserta dengan elemen-elemennya,
- c. Membangun hubungan dari elemen elemen dasar dari sebuah masalah yang memberikan sudut pandang darinya: mendapatkan implikasi dari fakta dan data,
- d. Membuat dan mengaplikasikan kriteria untuk mengumpulkan, batas, berbasis nilai, data dan solusi masalah yang produktif,
- e. Membangun solusi yang baru terhadap kombinasi dari seluruh informasi yang ada

Pemikiran tingkat tinggi dalam konteks kecepatan, sekelompok berbasis pengetahuan memerlukan pemikiran divergen dan konvergen. Pemikiran divergen menggunakan pemikiran kreatif untuk menggunakan bagaimana memberikan skenario yang bermacam-macam dan ide-ide yang dapat diatur menjadi sebuah hipotesis. Pemikiran konvergen memberikan pelajaran untuk memberikan alasan dan pengaruh umum untuk menganalisis suatu kemungkinan hipotesis yang memiliki kemungkinan kriteria terhadap hasil yang diinginkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rekabentuk kajian tinjauan (survey). Kajian ini membolehkan mengambil data dengan cepat untuk menyatakan berbagai isu dan masalah pada berbagai perspektif. Instrument yang digunakan adalah soalan angket dan wawancara serta soalan pengembangan keterampilan berfikir inventif (Chua 2006). Kajian ini membolehkan untuk melihat fenomena sosial yang dikaji secara terus dan terperinci dengan mengumpulkan informasi secara sistematik. Dalam penelitian ini, instrumen kajian dijelaskan sebagai berikut.

a. Angket

Dalam penelitian ini, peneliti membina sepuluh item pertanyaan dengan jawaban ya atau tidak. Hal ini sangat sesuai dengan tingkat kognitif pelajar sekolah dasar dan untuk mendapatkan jawaban secara singkat, cepat dan padat terhadap informasi yang ingin diketahui.

b. Soalan dan modul Keterampilan Inventif

Dalam penelitian ini, peneliti telah berhasil mengembangkan modul Pemikiran Inventif. Dalam proses pengembangan modul tersebut diadaptasi dari modifikasi model Hanafin dan Peck (1988) dengan mempertimbangkan terkait dengan strategi dan kurikulum, teori-teori pedagogi, perangkat pembelajaran dan jaringan pendidikan serta unsur-unsur dasar dalam pengembangan modul guna memenuhi tujuan dan tujuan pembangunannya. Modul ini dikembangkan dengan mengambil asas kajian yang telah dijalankan oleh Lilia et al. 2008 dalam "*The Entrepreneurial Science Thinking (EnSciT)*".

c. Wawancara

Kaedah wawancara (temu bual) banyak dilakukan oleh penyelidik – penyelidik terdahulu sebagai instrumen untuk mengumpulkan data secara terperinci tentang topik atau subjek yang dikaji (Wilkinson & Birmingham 2003). Instrumen seperti ini kerap digunakan karena maklumat yang akan diperoleh tidak berbentuk objektif karena boleh diterjemahkan menurut bagaimana dan dari sudut mana seseorang itu melihatnya. Temu bual diperlukan bagi membina pemahaman dan memberikan gambaran yang jelas terhadap isu yang dikaji dimana responden memiliki pengalaman dan kepakaran terhadap isu yang hendak diteliti.

Lebih lanjut Yates (2004) menyatakan bahwa banyak perkara yang tidak dapat dinilai oleh diri sendiri dan orang lain memungkinkan untuk dapat menilainya dan kaedah temu bual ini memberikan maklumat yang banyak berkaitan dengan realiti sebenar yang sedang diterokai. Dalam kajian ini terdapat 3 orang Sukarelawan kelas inspirasi sebagai responden penelitian.

Hasil Dan Pembahasan

Kelas inspirasi mendapat perhatian dan antusiasme yang besar dari pihak guru dan pelajar. Acara yang diadakan sangat meriah dan dapat membangun semangat dan motivasi siswa untuk memperjuangkan cita-citanya. Data tanggapan siswa berkaitan soalan angket tentang kegiatan Kelas inspirasi dapat dilihat seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Item Angket tentang Kelas Inspirasi

NO	SOAL PERNYATAAN	JAWAPAN	
		YA	TIDAK
1	Saya suka kegiatan kelas inspirasi di sekolah	50(86,2%)	8(13,8%)
2	Saya terinspirasi dengan kegiatan kelas inspirasi	51(87,9%)	7(12,1%)
3	Saya merasa kelas inspirasi bermanfaat bagi saya	58(100%)	0(0%)
4	Saya sangat berminat mengikuti kelas inspirasi	48(82,8%)	10(17,2%)
5	Saya bergembira dengan kegiatan kelas inspirasi	56(96,6%)	2(3,4%)

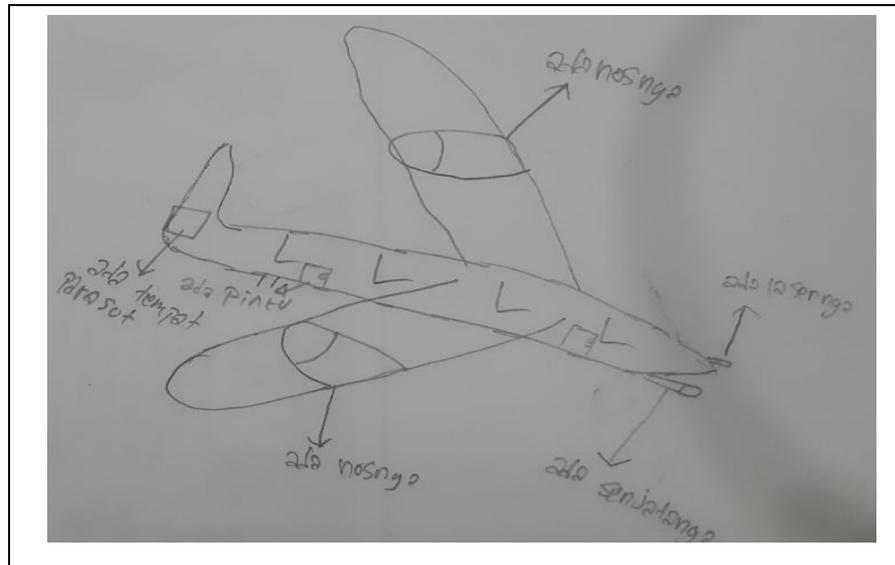
6	Saya semakin yakin dengan cita-cita saya	49(84,5%)	9(15,5%)
7	Saya akan lebih semangat belajar setelah mengikuti kelas inspirasi	47(81,0%)	11(19,0%)
8	Saya akan berusaha keras untuk mencapai impian saya	58(100%)	0(0%)
9	Kakak di kelas inspirasi meningkatkan cita-cita saya	58 (100%)	0(0%)
10	Kelas inspirasi perlu untuk di kembangkan/dilanjutkan	58 (100%)	0(0%)

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa item saya suka kegiatan kelas inspirasi di sekolah seramai 50 orang (86,2%) siswa menyatakan setuju (ya) dan seramai delapan orang (13,8%) siswa menyatakan Tidak. Bagi item saya terinspirasi dengan kegiatan kelas inspirasi seramai 51 orang (87,9%) siswa menyatakan setuju (ya) dan seramai tujuh orang (12,1%) siswa menyatakan Tidak. Lalu item saya merasa kelas inspirasi bermanfaat bagi saya seramai 58 orang (100%) siswa menyatakan setuju (ya). Kemudian untuk item saya sangat berminat mengikuti kelas inspirasi seramai 48 orang (82,8%) siswa menyatakan setuju (ya) dan seramai sepuluh orang (17,2%) siswa menyatakan Tidak. Untuk item saya bergembira dengan kegiatan kelas inspirasi seramai 56 orang (96,6%) siswa menyatakan setuju (ya) dan seramai dua orang (3,4%) siswa menyatakan Tidak.

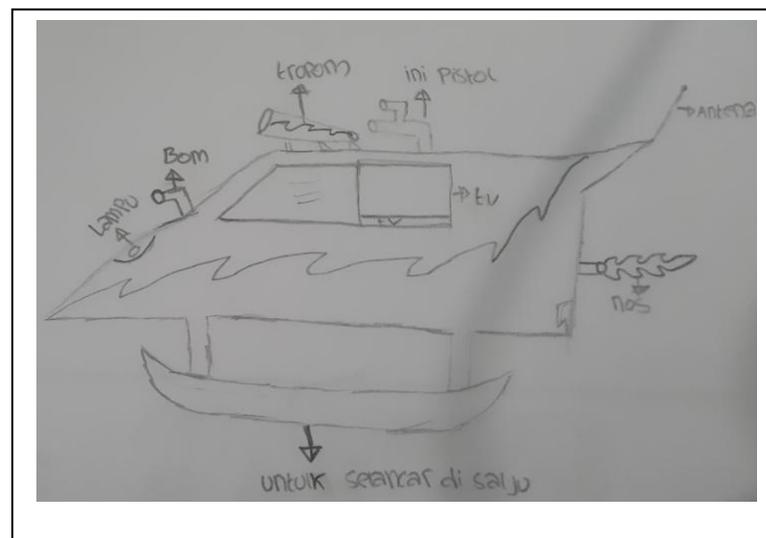
Selanjutnya, untuk item saya semakin yakin dengan cita-cita saya seramai 49 orang (84,5%) siswa menyatakan setuju (ya) dan seramai sembilan orang (15,5%) siswa menyatakan Tidak. Bagi item saya akan lebih semangat belajar setelah mengikuti kelas inspirasi seramai 47 orang (81,0%) siswa menyatakan setuju (ya) dan seramai 11 orang (19,0%) siswa menyatakan Tidak. Lalu item saya akan berusaha keras untuk mencapai impian saya, item kakak di kelas inspirasi meningkatkan cita-cita saya dan item kelas inspirasi perlu untuk di kembangkan/dilanjutkan item seramai 58 orang (100%) siswa menyatakan setuju (ya).

Daripada huraian Tabel 1 diatas diketahui bahwa hampir semua item berkaitan kelas inspirasi disetujui atau dianggap mampu untuk menjadikan motivasi dan bermakna bagi siswa dalam memupuk dan membina serta memperjuangkan cita-cita mereka dengan nilai persentase paling rendah yaitu pada item saya akan lebih semangat belajar setelah mengikuti kelas inspirasi (81,0%) dengan katagori tinggi.

Dengan menggunakan modul tentang perlindungan hewan dan diaplikasikan dengan keterampilan berfikir inventif maka dapat dihasilkan ide-ide yang baru dan cemerlang (Buang et al. 2009). Modul ini dibina khas untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan pelajar dalam membina ide-ide dan berfikir kreatif dan pemikiran tingkat tinggi dan taakulan bermakna. Dari hasil ide-ide dan pengembangan keterampilan inventif siswa sekolah dasar dapat dilihat dari gambar hasil pemikiran siswa tersebut sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Pemikiran Inventif Siswa



Gambar 2. Hasil Pemikiran Inventif Siswa Kombinasi Alat Transportasi

Dari Gambar 1 dan 2 dapat diketahui bahwa pelajar sejak dini khususnya pada level sekolah dasar telah memiliki kemampuan untuk mengeluarkan membina dan mengembangkan ide-ide mereka dalam bentuk khayalan, pemikiran kedalam bentuk

nyata (gambar). Dari huraian penjelasan Tabel dan Gambar diketahui bahwa terjadi pengembangan dan pembinaan serta motivasi dan semangat pada diri siswa dalam mencapai cita-cita dengan melakukan pengembangan pada keterampilan pemikiran inventifnya.

Selain data kuantitatif, data kualitatif dijadikan data pendukung untuk membantu menjelaskan dan menginterpretasi temuan penelitian utama kuantitatif. Adapun dapat penelitian kualitatif dapat diuraikan sebagai berikut. Hasil dari wawancara bersama dengan para peneliti menunjukkan bahwa Relawan inspirasi (kakak Inspirasi) memberikan harapan yang positif dengan adanya program kelas inspirasi ini, seperti yang ditampilkan pada temuan wawancara berikut.

“...Dengan adanya kelas inspirasi ini diharapkan pendidikan di Indonesia semakin maju, kuat yang menginspirasi bagi bangsa Indonesia dan menjadi topang pengembangan untuk memajukan bangsa kedepannya....”. (Relawan kelas inspirasi A (General Manager MP)

“...Kita berharap pemerintah dan khususnya program ini memberikan kesempatan bagi penerus bangsa untuk terus berkembang sesuai dengan keinginan mereka dalam mencapai cita-citanya masing-masing...”. (Relawan kelas inspirasi B/enginer Chevron)

“...Agar kedepannya semakin banyak relawan inspirasi sebagai inspirator tidak hanya pada sekolah dasar saja tetapi disekolah menengah sehingga anak-anak memiliki motivasi dan kejelasan terhadap bakat dan cita-cita yang harus dicapai”. (Relawan kelas inspirasi C (Marketing dan presenter RTV)

Dengan berbagai aktivitas yang disajikan dalam kelas inspirasi akan mengembangkan berbagai keterampilan siswa dalam menghadapi kehidupan dimasa depan (Vebrianto & Kamisah 2011). Untuk lebih jelasnya beberapa kegiatan berkaitan dengan kelas inspirasi dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3. Aktivitas dalam Kegiatan Kelas Inspirasi

Kesimpulan

Kelas inspirasi merupakan program yang sangat positif bagi siswa dalam mengembangkan bakatnya dalam hal keterampilan berfikir inventif, berbagai aktivitas yang disajikan dalam kelas inspirasi akan mengembangkan berbagai keterampilan dalam menghadapi kehidupan. Selain itu kegiatan kelas inspirasi dapat memotivasi dan memberikan gambaran terhadap berbagai profesi yang diharapkan akan meningkatkan semangat dan minat siswa dalam mencapai cita-citanya sejak dini. Nilai juang yang tinggi akan membawa kedalam suatu hasil yang memuaskan dengan sebuah tujuan yang jelas maka jalan akan terbuka lebar dalam menggapai harapan tersebut. Diharapkan dalam kegiatan yang mirip seperti ini agar terus dilesartarikan demi membangun dan mamajukan peradapan pendidikan di Indonesia. Perkembangan sains dan teknologi yang menuntut untuk mempersiapkan diri dalam menghadapinya. Salah satunya ialah dengan mempersiapkan generasi penerus dari usia dini.

Daftar Pustaka

- Baswedan, A. 2012. Surat Panggilan Anies Baswedan untuk Para Profesional. . <https://indonesiamengajar.org/kabar-terbaru/200-profesional-jakarta-berbagi-inspirasi> [25/09/2015].
- Buang, N.A., Halim, L., & Mohd Meerah, T.S. 2009. Understanding the Thinking of Scientists Entrepreneurs: Implications for Science Education in Malaysia. *Journal of Turkish Science Education*. 6, 3-11.
- Chua, Y., P. 2006. *Asas Statistik Penyelidikan1*. Mc Graw-Hill sdn. Bhd. Malaysia.
- Halim, L, Kamisah Osman, Aisah Buang & Subahan. 2009. “*The Entrepreneurial Science Thinking (EnSciT)*”. Regional Conference Smerec.
- Hannafin, M. & Peck, K. 1988. *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. Macmillan Publishing, New York.
- Indonesia mengajar. <https://indonesiamengajar.org/kabar-terbaru/kelas-inspirasi> [25/09/2015].
- NCREL: enGauge 21st Century Skills. 2003. Digital Literacies for a Digital Age. <http://www/ncrel/org/engauge/skills/skills.htm> [25/03/2011].
- Newman, J. 1996. *Give: A Cognitive Linguistic Study*. [Cognitive Linguistics Research 7] Berlin and New York: Mouton de Gruyter.
- Ross.V.E. 2006. *A model of inventive ideation*. *Thinking Skills and Creativity* 1 (2006) 120–129.
- Oget, D. Sonntag, M. Khomenko,N. 2008. The development of inventive thinking skills in the upper secondary language classroom. *Thinking Skills and Creativity* 3 (2008) 34–46.
- Vebrianto, Rian dan Kamisah Osman.2011. The effect of multiple media instruction in improving students’science process skill and achievement. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 15 (2011) 346–350. Istanbul, WCES 2011.
- Vebrianto, Rian dan Kamisah Osman.2011. 2014. BIOMIND: Strategic Science learning Approach towards preparing 21 st Century Indonesians. *TTEM- Technics Technologies Education Management*. Vol.9 no 2: 361-368.
- Wilkinson, D., & Birmingham, P. 2003. *Using Research instruments: a guide for researchers*. Ed. Ke -1. London: Routledge Falmer.
- Yates, S. J. 2004. *Doing social science research*. Ed. Ke-1. London : Sage Publication Ltd.