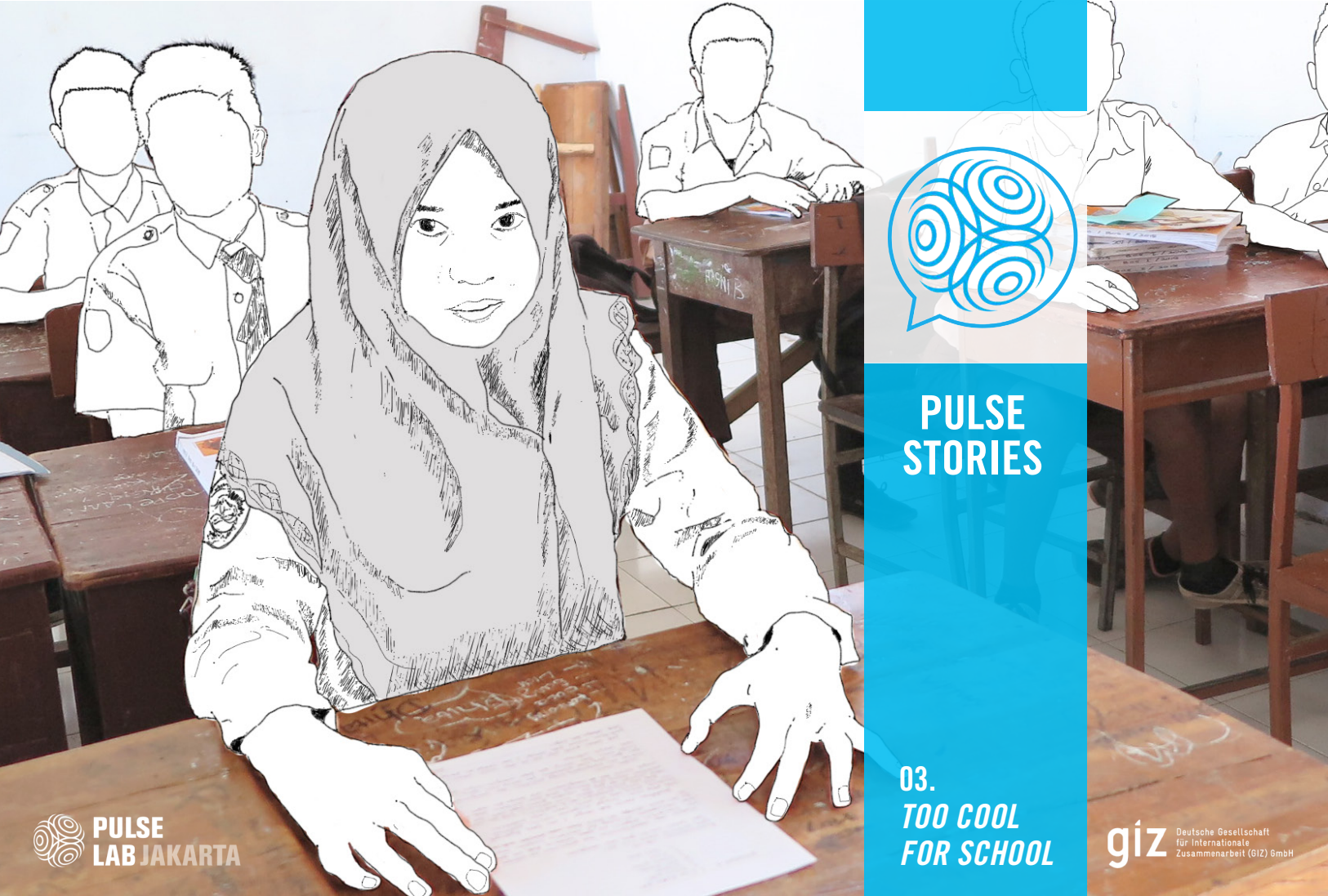


PULSE STORIES

03. *TOO COOL FOR SCHOOL*

PULSE LAB JAKARTA

giz Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Selamat datang di edisi kedua Pulse Stories.

Salah satu prinsip desain Pulse Lab Jakarta adalah menempatkan masyarakat di tengah proses inovasi. Pulse Stories bertujuan untuk lebih mengerti konteks kehidupan masyarakat yang dilayani. Untuk edisi ketiga, kami membawa Anda ke Sulawesi Selatan, dimana kami mengadakan riset bersama dengan murid dan guru di salah satu kabupatennya. Penelitian tersebut dilakukan sebelum pelatihan desain layanan yang difasilitasi PLJ bersama-sama dengan program TRANSFORMASI.

Transforming Administration-Strengthening Innovation (TRANSFORMASI) adalah program yang didanai oleh Kementerian Federal Jerman untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (BMZ), dan dilaksanakan oleh GIZ (Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit GmbH). TRANSFORMASI berkontribusi terhadap pengembangan inovasi pelayanan publik sebagai bagian dari tujuan keseluruhan untuk mendorong birokrasi yang lebih efisien, efektif, akuntabel dan berorientasi pada warga. TRANSFORMASI menyelenggarakan pelatihan tersebut bekerjasama dengan mitra BAKTI dan difasilitasi oleh PLJ. Dukungan terhadap inisiatif yang muncul dari pelatihan telah diberikan oleh TRANSFORMASI sampai hari ini.

Pulse stories menangkap kisah-kisah menarik dan inspirasi yang dikumpulkan selama kunjungan lapangan Pulse Lab Jakarta ke berbagai daerah di Indonesia. Kami berharap bahwa seiring dengan waktu, cerita ini membentuk pola yang akan menginspirasi inovasi data dan pengembangan perangkat untuk administrator publik.

Tim Pulse Lab

kerja sama jerman
DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

giz Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Australian Aid

PULSE LAB JAKARTA

MENGAPA KAMI MELAKUKAN INI?

Kecamatan yang kami kunjungi memiliki nilai Indeks Pembangunan Manusia terendah di Sulawesi Selatan. Sekitar 13% anak-anak di daerah tersebut putus sekolah sebelum lulus Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Berdasarkan diskusi kami dengan beberapa pemangku kepentingan pendidikan di kecamatan tersebut, dua alasan utama yang dianggap sebagai pendorong tingginya angka putus sekolah adalah rendahnya keinginan belajar serta ketidaksadaran orangtua murid akan pentingnya pendidikan.

Asumsi ini menjadi titik landas awal penelitian kami. Sebagaimana dipaparkan dalam laporan ini, pendekatan human-centred kami menyingkap kompleksitas tantangan yang dihadapi di balik asumsi awal ini, serta mengidentifikasi beberapa peluang yang dapat digunkan untuk mengembangkan solusi dan tanggapan atas permasalahan yang dihadapi.

APA YANG KAMI LAKUKAN?

18 **WAWANCARA**
(dengan murid, anak putus sekolah, orangtua, dan guru)

4 **PENGAMATAN SEKOLAH**

4 **INTERAKSI DALAM KELAS**

1 **LOKAKARYA DESAIN PARTISIPATIF**

27 **PESERTA**

6 **PURWARUPA**

Yang kami lakukan:

MENYELAMI KEHIDUPAN MEREKA

Penemuan Awal:

PROFIL KEPENDUDUKAN SERUPA, KEBUTUHAN DAN PRIORITAS BERBEDA

" Saya rajin belajar karena saya tahu ini dapat mempersiapkan saya untuk masa depan, karena kuliah pasti akan lebih sibuk dibandingkan sekarang ".

" Di saat itu, tidak ada pilihan lain selain putus sekolah. Lantas gimana? Saya jatuh cinta dan sangat ingin menikah "

SATU SISTEM
BUKAN

UNTUK SEMUA

Pada umumnya, inisiatif-inisiatif yang ada diarahkan untuk menjaga agar murid tetap sekolah, melalui insentif eksternal maupun mekanisme penegakan disiplin. Namun, pendekatan ini tidak membantu murid untuk mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai untuk membangun performa akademis serta keterampilan hidup mereka. Sampai saat ini, pendekatan pembelajaran lebih berfokus kepada hafalan, bukan analisa dan penyelesaian masalah. Hanya sedikit tautan antara apa yang dipelajari murid di sekolah dan pengalaman mereka diluar sekolah.Karena itu, sekolah dianggap sebagai sesuatu yang terpisah dari kehidupan sehari-hari, sehingga membatasi insentif bagi para murid untuk berprestasi di sekolah.

DAPATKAH KAMI MENGALIHKAN FOKUS INISIATIF PENDIDIKAN DARI MENJAGA AGAR MURID TETAP SEKOLAH MENJADI SESUATU YANG MENGEDEPANKAN KEBUTUHAN PEMBELAJARAN ANAK-ANAK?

Bagaimana cara kami membangun sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak?

Dalam penelitian kami, kami mengumpukan cerita, momen, dan inspirasi dari anak-anak, orangtua, dan guru. Cerita-cerita ini memungkinkan kami untuk mengerti tantangan-tantangan yang ada dalam dunia pendidikan. Selain itu, cerita-cerita ini juga mengungkapkan peluang-peluang yang berpotensi untuk memperbaiki pengalaman pembelajaran untuk anak-anak.

1 SEKOLAH UNTUK MEMBANGUN SOSOK PANUTAN

bagaimana cara sekolah memberikan peluang bagi anak-anak untuk memperluas aspirasi mereka?

2 SEKOLAH SEBAGAI PENDUKUNG MIMPI

bagaimana cara sekolah membantu murid menghadapi tantangan dalam menggapai mimpi mereka?

3 MEMPERTIMBANGKAN KEMBALI NILAI HUKUMAN

Bagaimana cara hukuman bisa direka ulang sehingga menjadi sesuatu sebagai mekanisme penilaian positif untuk mempromosikan kepercayaan diri dan motivasi?

4 SEKOLAH SEBAGAI RUANG BELAJAR YANG MENYENANGKAN

Bagaimana cara memanfaatkan keinginan anak-anak untuk bergaul dan bermain untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna?

SEKOLAH UNTUK MEMBANGUN SOSOK PANUTAN

Anak-anak kerap terinspirasi oleh sosok panutan dalam lingkup sosial mereka. Sosok-sosok ini seringkali bekerja dalam pekerjaan yang berada dalam “lapangan pandang” anak-anak. Alhasil, ketika anak-anak merasa bahwa mereka sudah dapat menggapai impian mereka, sekolah kian menjadi pilihan yang usang.

" Kalau sudah besar, saya ingin menjadi kasir alfamart, seperti tante saya. Dia senang sekali bekerja disana "
-Avi, kelas 5 SD

" Anak bungsu saya memutuskan untuk putus sekolah demi menjadi supir di kota. Kalau itu maunya dia, saya tidak bisa memaksa. Toh, dia juga tidak pernah suka sekolah "

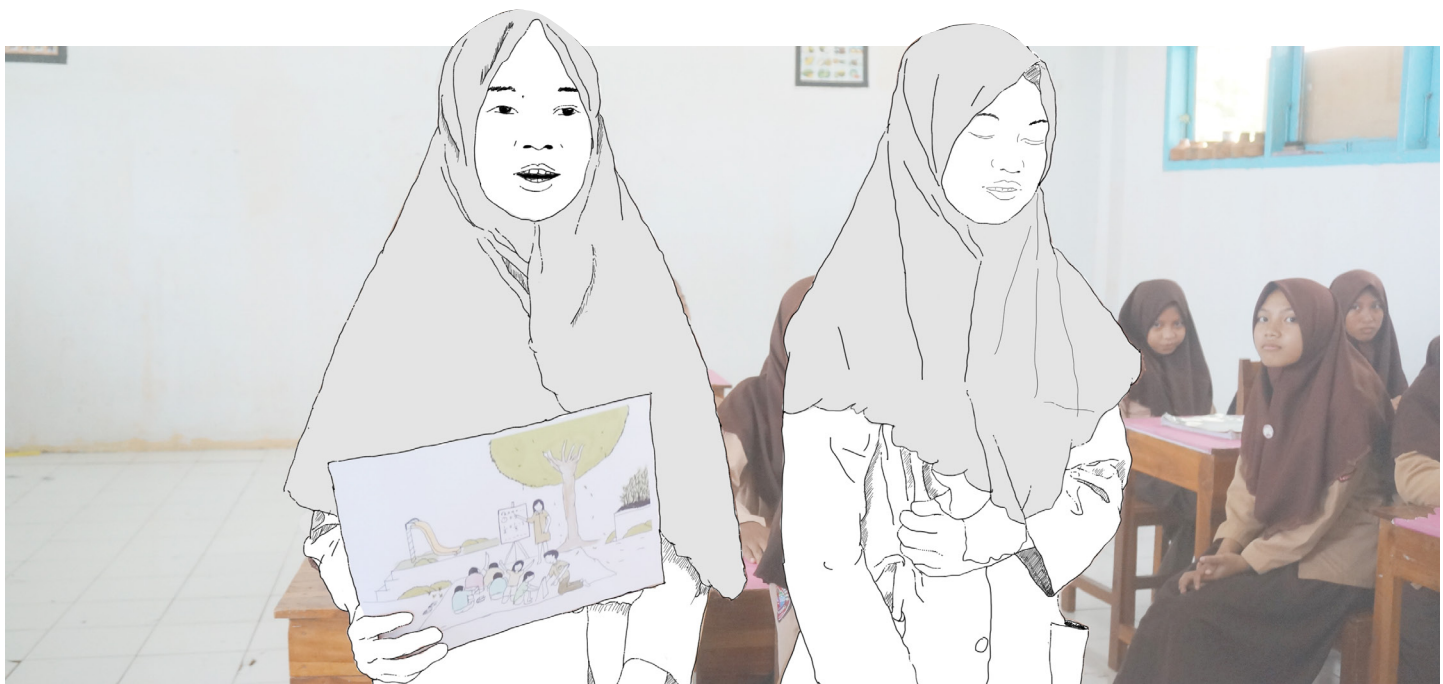
- Badrun, bapak dari empat anak. Hanya satu lulus SMA.

Walaupun kita seringkali beranggapan bahwa orangtua akan selalu mendorong prestasi akademis anak-anak, kebanyakan orangtua yang kami wawancara memberikan kebebasan bagi anaknya untuk menentukan jalan mereka masing-masing. Para orangtua menganggap ini sebagai bentuk dukungan untuk anak-anaknya, tapi juga menggunakan ini sebagai justifikasi keterbatasan anak-anak tersebut. Akibatnya, hal ini menyempitkan persepsi anak-anak mengenai apa yang dapat dilakukan dengan potensi mereka.

MENGAPA INI **PELUANG?**

Salah satu alasan mengapa anak-anak berimpian “pendek” adalah karena mereka tidak terekspos oleh kesempatan-kesempatan yang beragam. Apabila sekolah dapat menyediakan mekanisme dimana anak-anak dapat menggapai cita-citanya, adanya sosok-sosok panutan bisa menjadi cara efektif dalam mencegah anak putus sekolah.

Bagaimana cara sekolah memberikan kesempatan untuk anak-anak agar memperluas cita-cita mereka?



SEKOLAH SEBAGAI PENDUKUNG MIMPI

Beberapa kesamaan yang kami temukan antara anak-anak yang berprestasi secara akademik adalah bahwa mereka memiliki cita-cita, mereka memiliki sosok panutan, dan mereka mempunyai sebuah rencana untuk mendukung ambisi mereka. Kebanyakan dari anak-anak yang kami temui memiliki aspirasi dan sosok panutan, tapi mereka belum tentu mempunyai rencana pendukung.

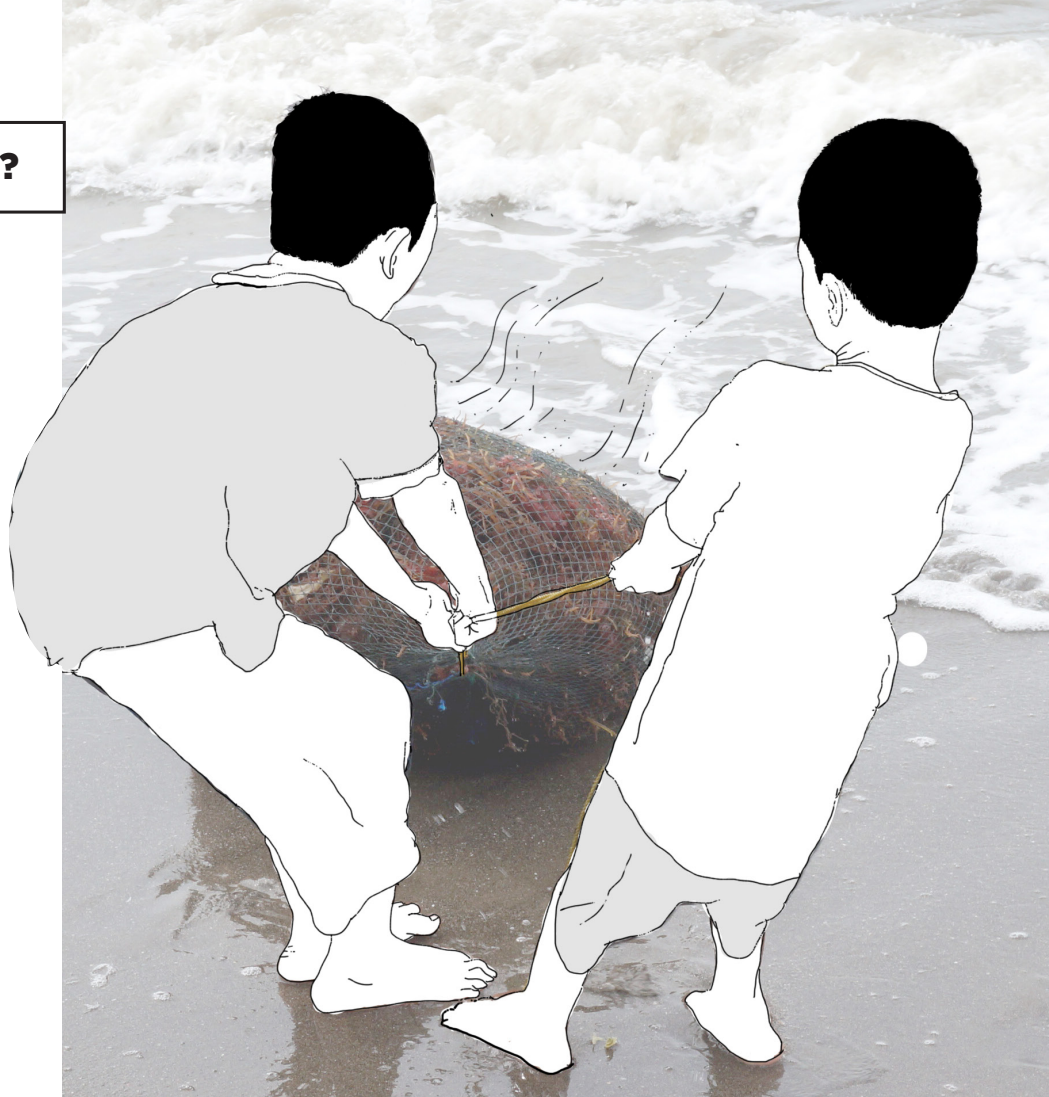
" Setelah lulus, saya ingin masuk Akademi Militer,
tapi saya masih tidak tahu caranya bagaimana. "
- Hanif, SMA kelas 3. Akan lulus dalam waktu 4 bulan.

Mereka kerap menghadapi hal-hal yang membatasi mereka dalam menggapai impian. Karena kebanyakan dari mereka memisahkan kehidupan sekolah dari kehidupan sehari-sehari, ekspektasi keluarga dan tekanan dari teman kerap mempengaruhi keputusan mereka. Untuk para murid yang tidak mempunyai rencana pendukung dalam menggapai cita-cita mereka, sangatlah mudah bagi mereka untuk menyerah saat menghadapi tantangan-tantangan lain dalam hidup.

MENGAPA INI **PELUANG?**

Semua anak mempunyai impian dan cita-cita. Sekolah bisa menggunakan hal ini sebagai peluang saat merencanakan lingkungan dan strategi pembelajaran, terutama yang dapat membantu mereka dalam menggapai cita-cita.

Bagaimana cara sekolah membantu murid menghadapi tantangan dalam menggapai cita-cita mereka?



MEMPERTIMBANGKAN KEMBALI NILAI HUKUMAN

Hukuman adalah satu alasan utama mengapa anak-anak tidak menyukai pengalaman bersekolah. Para guru mengakui bahwa walaupun hukuman itu penting untuk mengajarkan disiplin, dampak hukuman untuk merubah “perilaku bermasalah” sangatlah kecil. Hukuman hanya diberlakukan agar anak-anak menyadari kesalahan mereka, namun bukan sebagai mekanisme dimana anak-anak dapat belajar dan berkembang.

" Saya sekolah untuk belajar,
bukan untuk dihukum. "

- Ila, kelas 2 SMP

Hukuman kerap diberlakukan tanpa pengertian guru mengenai konteks kehidupan murid. Murid seringkali tidak tahu mengapa mereka dihukum, dan di dalam beberapa kasus, perasaan bahwa mereka “selalu salah” mendorong mereka untuk putus sekolah.

" Saya selalu dihukum karena hal-hal yang tidak bisa saya hindari. Buat apa sekolah kalau saya selalu salah? "

- Sadini, putus sekolah kelas I SMP

MENGAPA INI **PELUANG?**

Hukuman dirancang sebagai mekanisme pembelajaran yang instan, yang seharusnya dapat memicu perubahan dalam perilaku. Walau begitu, bentuk hukuman yang dijalankan kerap tidak mendukung pembelajaran, dan jarangkali bermanfaat bagi murid.

Sebaliknya, bekerja dapat memberikan masukan positif yang memotivasi anak-anak dalam berprestasi. Bagi anak-anak yang bekerja, mereka merasa bahwa pekerjaannya dihargai dan bahwa mereka diberlakukan seperti orang dewasa. Karena itu, mereka terus termotivasi dan memiliki rasa harga diri yang tinggi.

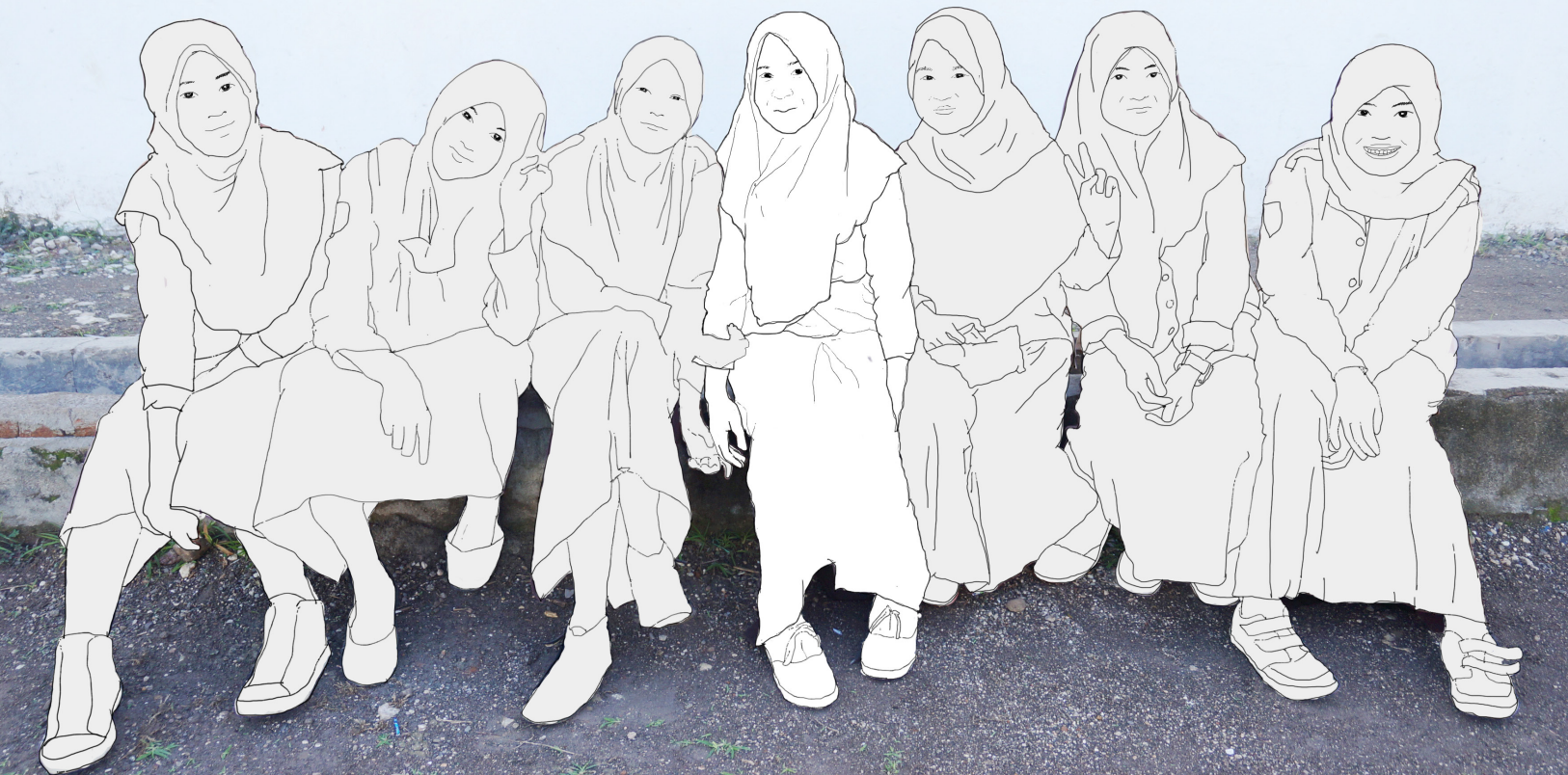
Bagaimana caranya agar hukuman bisa direka ulang sebagai mekanisme umpan balik positif yang bisa meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi intrinsik anak?

SEKOLAH SEBAGAI RUANG BELAJAR YANG MENYENANGKAN

Anak-anak menganggap sekolah sebagai ruang sosial utama di luar rumah. Untuk kebanyakan anak-anak, pergaulan dengan teman merupakan alasan utama mereka pergi ke sekolah. Walau begitu, kebanyakan aktivitas di sekolah merupakan aktivitas perorangan, dan interaksi sosial di sekolah seringkali hanya terjadi saat jam istirahat.

" Saya tidak akan mau pergi ke sekolah yang bisa datang dan pergi sesukanya. Kalau begitu, saya tidak akan bisa bertemu dengan teman-teman saya sesering sekarang. "

- Mita, kelas 6 SD



Salah satu pemicu pembelajaran efektif untuk anak-anak adalah “keseruan”. Terlepas dari konteks sosial, pemicu sebuah kegiatan yang “seru” adalah pembelajaran berbasis praktek dan cara mengajar yang tidak konservatif.

MENGAPA INI **PELUANG?**

Sampai saat ini, anak-anak seringkali melakukan hal-hal yang harus dilakukan di sekolah, bukan hal-hal yang mereka gemari. Proses pembelajaran dianggap tidak seru dan menyenangkan, yang akhirnya berdampak buruk pada hasil pembelajaran mereka.

Bagaimana cara memanfaatkan keinginan anak-anak untuk bergaul dan bermain untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna?

SOLUSI DALAM
REKA CIPTA BERSAMA

Untuk membantu para pemangku kepentingan dalam memanfaatkan peluang-peluang ini demi memperbaiki kualitas pendidikan di kabupaten tersebut, Pulse Lab Jakarta berkolaborasi dengan GiZ untuk mengadakan lokakarya reka cipta bersama pendidik dan pengguna jasa layanan dalam kecamatan, termasuk: departemen pendidikan lokal, kepala sekolah, guru, dan tentunya murid-murid.

Peserta mengambil inspirasi dari peluang-peluang yang kami temukan dari riset kami untuk merancang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan anak-anak. Di akhir sesi, peserta menciptakan beberapa purwarupa yang kemudian diujicoba oleh murid-murid dan guru-guru.

BAGAIMANA CARA SEKOLAH MEMBANTU MURID MENGATASI TANTANGAN DALAM MENGGAPAI CITA-CITA MEREKA?

TERHUBUNG DENGAN ALUMNI

Sebuah program penjangkauan alumni dengan beberapa pendekatan. Program ini bisa memberikan inspirasi kepada murid-murid mengenai apa yang bisa dicapai melalui pendidikan, serta memberikan pandangan mengenai cara menggapai mimpi-mimpi mereka. Alumni-alumni sukses dapat berbagi cerita mereka dalam buletin sekolah, berkunjung ke kelas untuk berbagi cerita mengenai karir dan profesi mereka, ataupun melakukan sesi pembimbingan dengan murid dengan latar belakang serupa.

BAGAIMANA CARA MEMANFAATKAN KEINGINAN ANAK-ANAK UNTUK BERGAUL DAN BERMAIN UNTUK MENCIPTAKAN PENGALAMAN BELAJAR YANG BERMAKNA?

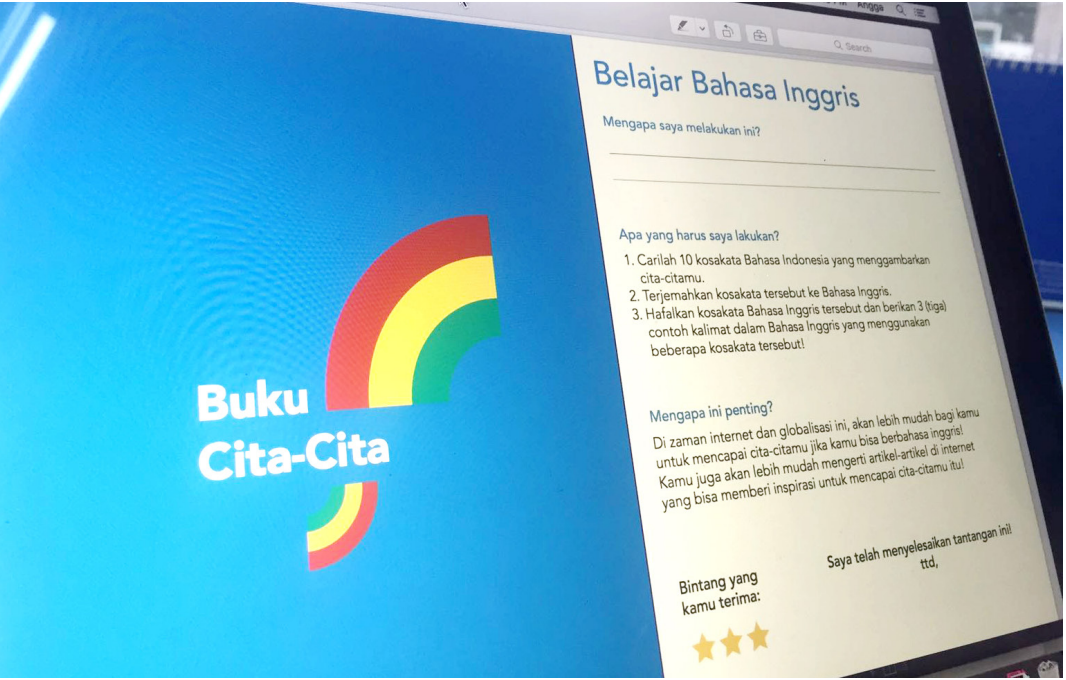
MAINAN BOTO-BOTOA

Permainan berbasis powerpoint yang dapat membantu murid memahami konteks nyata dibalik berbagai tokoh sejarah. Permainan ini menghubungkan minat murid dengan konteks hidup tokoh-tokoh sejarah, sehingga memudahkan murid untuk mendapatkan pengertian yang lebih mendalam mengenai latar belakang sebuah kejadian sejarah, dibandingkan dengan hanya menghafalnya.

BAGAIMANA CARA SEKOLAH MEMBERIKAN KESEMPATAN PADA ANAK-ANAK UNTUK MEMPERLUAS CITA-CITA MEREKA?

BUKTIKAN!

Pendukung materi pelajaran yang menunjukkan aplikasi nyata dari berbagai teori, dan dapat menjadi bagian dari buku pelajaran atau alat bantu ajar. Aplikasi nyata akan didapatkan dari testimoni para pekerja professional yang pekerjaannya melibatkan aplikasi praktis konsep atau pendekatan tersebut.



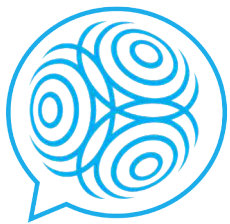
BAGAIMANA CARANYA AGAR HUKUMAN BISA DIREKA ULANG SEBAGAI MEKANISME UMPAN BALIK POSITIF YANG MENJAGA MOTIVASI DAN KEPERCAYAAN DIRI?

MAINAN BOTO-BOTOA

Sebuah katalog berisi “hukuman”, dengan kegiatan-kegiatan yang dirancang untuk mempermudah anak-anak dalam memahami cita-citanya, serta cara membangun keahlian-keahlian yang dibutuhkan untuk meraih cita-cita tersebut. Guru-guru didorong untuk memberlakukan hukuman melalui berbagai kegiatan yang ada dalam katalog tersebut. Contoh kegiatan antara lain: wawancara sosok panutan, belajar kosa kata Bahasa Inggris, dan mencari artikel-artikel yang berhubungan dengan cita-cita setiap anak. Tiap aktivitas akan dihargai dengan “bintang”, yang nilainya berbeda berdasarkan level kesulitan tiap kegiatan. Poin-poin akan dikumpulkan di akhir semester sebagai nilai tambahan.

LANGKAH SELANJUTNYA...

- **Sesi pembimbing:** Kami akan bekerja bersama peserta untuk memperbaiki dan mempersiapkan purwarupa-purwarupa agar bisa diimplementasikan. Evaluasi berikutnya akan diadakan tiga bulan setelah lokakarya *co-design*.
- **Lokakarya dengan pakar:** Karena kami telah mengumpulkan penemuan-penemuan berharga dari riset kami, kami ingin mengundang berbagai pakar dalam industri pendidikan untuk melaksanakan lokakarya penggagasan. Lokakarya ini diharapkan untuk mencakup berbagai disiplin, bukan hanya dengan sekolah dan pemerintahan, tetapi juga startup, akademisi, dan pelaku kreatif.
- **Lokakarya teknis:** Kami bekerja sama dengan murid-murid dari sekolah desain komunikasi visual untuk menjelaskan mengenai konsep-konsep yang muncul dari lokakarya kami. Murid-murid tersebut sedang merancang materi visual untuk purwarupa-purwarupa yang dapat didistribusikan di sekolah-sekolah di Sulawesi Selatan.



PULSE STORIES

PULSE LAB JAKARTA

Australian Aid

kerja sama jerman
DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

giz Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Pulse Lab Jakarta mengucapkan terima kasih atas dukungan *Department of Foreign Affairs and Trade*, Pemerintah Australia.