

Pentingnya Daya Imajinasi Siswa Untuk mencapai Sukses Belajar Dalam Jaringan

Moh. Bisri*, Nur Eva, Tutut Chusniah

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: moh.bisri.fppsi@um.ac.id

Abstrak

Terjadinya pandemi Covid-19 dewasa ini telah menimbulkan dampak yang sangat luas di berbagai bidang. Seperti sosial, ekonomi, politik dan pendidikan; semuanya harus dilakukan dengan cara yang berbeda. Kegiatan pendidikan, misalnya; semua kegiatan belajar mengajarnya, yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka di kelas, sekarang harus dilakukan jarak jauh melalui pembelajaran secara on-line, belajar Daring (belajar dalam jaringan). Biasanya belajar di sekolah, sekarang harus belajar di rumah. Menerima pelajaran dan mengerjakan semua tugas-tugasnya di rumah. Jika pekerjaan itu berupa PR maka tidak jadi masalah, tugas diterima di sekolah kemudian anak-anak mengerjakan semua tugas-tugasnya itu di rumah. Besuk harinya anak-anak akan bertemu lagi dengan guru dan teman-temannya di sekolah. Semua kebutuhan sosioemosionalnya dapat dipenuhi secara leluasa saat bertemu dengan teman-teman di sekolah. Sekarang ini semua kegiatan PBM berlangsung lewat daring. Guru dan murid dengan tiba-tiba saja harus melaksanakan PBM nya secara online. Akibatnya aspek humanitas, hubungan guru dengan murid menjadi sangat terbatas. Guru tidak bisa menyampaikan materinya sepenuhnya. Demikian juga murid tidak merasa tuntas dapat menyerap seluruh materinya secara memuaskan. Salah satu cara untuk mengisi celah adanya gap ini adalah dengan meningkatkan daya imajinasi siswa selama belajar dalam jaringan. Dengan daya imajinasinya itu siswa akan lebih leluasa mencapai pemahaman terhadap materi-materi pembelajarannya sesuai dengan perspsinya masing-masing.

Kata kunci: belajar dalam jaringan; daya imajinasi

Pendahuluan

Kali ini akan dibahas bagaimana masalah-masalah krusial di bidang praktek-praktek kependidikan pada umumnya dan khususnya dalam praktek-praktek konseling di masa pandemi Covid-19. Sejak masuknya covid-19 ke Indonesia sekitar pertengahan Maret 2020 yang lalu telah banyak menimbulkan masalah tidak hanya kesehatan yakni banyaknya orang-orang yang terpapar sampai meninggal dunia akan tetapi dampak dari berbagai kebijakan pemerintah yang antara lain *social distancing* *hand sanitizer* pekerja ibadah dan sekolah di rumah telah banyak menimbulkan kemandegan di bidang perekonomian masalah-masalah dalam proses belajar mengajar berkurangnya kesempatan kita mengekspresikan keakraban kita dalam kehidupan kita sehari-hari.

Lebih khusus belajar mengajar secara *online* meskipun belum diperoleh fakta fakta empiris yang luas telah menunjukkan kecenderungan berkurangnya pemenuhan kebutuhan kebutuhan sosial bagi perkembangan sosioemosional anak-anak didik kita.

Anak-anak kita yang kesehariannya memiliki kesempatan yang sangat luas untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan kebutuhan sosio emosionalnya pada saat sebelum terjadinya pandemi covid-19, sudah hampir 4 bulan anak-anak tidak dapat bertemu dengan teman-teman sekolahnya. Sejak pertengahan maret 2020 sampai sekarang telah terkonfirmasi positif Covid-19 sebanyak 29,521 orang. PDP sebanyak 9,443 orang. Yang meninggal 1770 orang (*update* pasien covid, 5-6-2020. Metro Tv: Pk 17.00 wib-17.20 wib). Sejak itu mereka tidak bisa lagi mengeksplorasi dan menumpahkan segala ekspresi sosioemosional nya secara leluasa. Bersenda gurau, tertawa, berpelukan, bahkan berjabat tangan saja tidak bisa. Apa lagi mencurahkan segala keluhan-keluhan nya atau ingin

berbagi suka duka dalam kerja kelompok disekolah, kesenangan pada saat pagi-pagi pertama kali mereka berjumpa sekarang sudah tidak ada lagi. Segala keceriaan atau emosi kejengkelan yang selama ini dengan leluasa dapat mereka tumpahkan di tengah-tengah canda-tawa teman-teman akrabnya kini selama pandemic Covid-19 berlangsung sudah tidak lagi bisa dinikmati. Dalam arti eksplorasi dan ekspresi emosional secara riil. Meskipun pemerintah dalam hal ini kemendikbud segera membuka lagi sekolah bagi anak-anak, namun banyak pihak ada yang masih keberatan. Diantara pihak yang masih Keberatan tersebut antara lain disampaikan oleh Ketua IDAI (Ikatan Dokter Anak Indonesia) dan Ketua Federasi Guru Seluruh Indonesia. Ketua IDAI menyarankan untuk menunggu sampai berakhirnya tahun 2020. Sebagai garda terdepan dalam penanganan pasien covid anak-anak, jika anak-anak masuk sekolah sekarang, diperkirakan 1 juta anak akan meninggal (Kabar Siang: Tv-One: 2-6-2020).

Masalah

Beberapa fakta empiric menunjukkan bahwa kebutuhan anak-anak akan ekspresi sosio emosional akan berpengaruh bagi kesuksesan belajar mereka. Terutama pada proses penyimpanan jangka panjang, khususnya terhadap perolehan belajarnya selama daring. Jika mereka senang, maka produksi hormone serotonin akan meningkat, sebaliknya jika mereka merasa bosan, maka pada gilirannya akan menghambat mengalirnya hormon serotonin di otak mereka, yang mengalir hormon stres, akhirnya akan menghambat kesuksesan belajar mereka.

Masalahnya sekarang adalah bagaimana mengembangkan aspek sosio-emosional anak-anak di tengah-tengah pandemi covid-19 saat ini tanpa banyak menimbulkan hambatan perkembangan, khususnya perkembangan sosioemosional anak-anak?

Intervensi

Sehubungan dengan adanya masalah diatas maka diusulkan pemberian intervensi pengembangan imajinasi siswa untuk sukses belajar berdasarkan perspektif kerangka berpikir sosiokultural.

Konsep Imajinasi, Image-Imagey

Imajinasi adalah suatu proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. imajinasi dalam pengertian ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang atau dapat juga mengambil bentuk *fantastic* (aneh khayali) yang di dominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik, atau oleh pikiran penuh impian khayali. imajinasi jenis ini dapat kita amati dalam peristiwa mimpi-mimpi atau mimpi-mimpi siang (Chaplin).

Bagaimana proses imajinasi berlangsung?

Imajinasi berlangsung melalui aktifitas neuron sensoris yang mendapat pesan dari pusat kendali diri (self, ruh-alqdsi) untuk memunculkan sesuatu obyek semacam "file-memory" yang selama ini telah tersimpan di dalam memory semantic untuk diangkat ke permukaan kesadaran, tepatnya di area kortek pre-frontal. Jika sudah memenuhi kriteria, kelengkapan, kesempurnaan, sesuai dengan yang diinginkan, maka selanjutnya akan dikirim ke sub kortek motoric. Disini semua pesan motoric akan disebar, kemudian,

didistribusikan keseluruhan organ/anggota badan yang terlibat dalam eksekusi. Setelah semuanya sudah fik, dikirimlah ke area kortek motoric utama untuk dieksekusi. Imaginasi berlangsung di area kortek pre-frontal. Jika obyek pesanan itu berupa obyek visual, maka proses imaginasi berada di area di kortek visual. Jika obyek itu berupa obyek audio, maka proses imaginasi berlangsung di area kortek audio (James Kallat, 2010).

- 1) Berpikir berkenaan dengan objek yang tidak ada dalam indra
- 2) Berpikir atau merencanakan.

Hasil dari Proses berlangsungnya imaginasi di kenal dengan imagery: Imagery atau perumpamaan(Chaplin), bisa diartikan sebagai perbandingan artinya adalah 1). gambar-gambar atau kesan bayang-bayang 2). Imagery, berarti juga tipe tentang karakteristik pembayangan yang dilakukan seseorang

Image

Jadi Yang dimaksud dengan *image* adalah sesuatu, produk atau hasil dari proses imaginasi. Hasil dari imaginasi dapat berupa sebuah Gambaran kesan bayang-bayang. Antara lain dapat berupa:

- 1) Satu pengalaman Central atau yang disadari, yang mirip dengan pengalaman sensoris akan tetapi sifatnya kurang hidup, dan dianggap muncul dari Ingatan.
- 2) Sebuah kemiripan kopi atau reproduksi.
- 3) Suatu gambar dari objek tertentu yang dibentuk dengan satu lensa kondensasi.
- 4) Menurut Titchener, image berarti salah satu dari tiga unsur kesadaran; ke dua adalah keadaan afektif dan penghayatan.
- 5) Reaksi sikap atau reaksi pertimbangan terhadap satu usaha (urusan, perusahaan), lembaga atau bangsa
- 6) Gambar pengiring atau gambar pengikut (after Image)
- 7) Satu komponen dari impian/ mimpi

Imagery

Karena image, bersifat abstrak, konstruk psikologis, maka untuk memahami konsep abstrak ini lebih lanjut diperlukan perumpamaan-perumpamaan, dan perbandingan-perbandingan. Kalau kita di hadapkan kepada suatu pertanyaan, misalnya: mana yang lebih besar bola tennis atukah bola lampu. Mana yang hijaunya lebih tua, kacang panjang atau cemara, dan mana yang lebih tinggi dari tanah, ujung ekor kuda balap atau lututnya bagian belakang?. Pada saat kita di perhadapkan kepada pertanyaan tersebut, maka "mind's eye" kita akan melihat bola tennis, pohon cemara atau kuda (Kossliyen, dalam Matlin, 1994).

Pada dasarnya imagery adalah representasi mental dari benda-benda yang secara fisik tidak ada. Imagery hanya terjadi didalam keadaan tertentu (Kossliyen, dalam Matlin (1994). Imager dibedakan menjadi 2, yaitu: "high-image" dan "low-image".

Seorang yang memiliki “high-Image” dapat memberi penjelasan secara rinci dan gaya fisual, bahkan hal-hal yang khusus bisa dijelaskan. Sebaliknya seorang yang “low image” biasanya memberikan deskripsi yang tidak jelas dan kurang rinci. Dari uraian tersebut diatas, timbul pertanyaan: seberapa seringkah kita menggunakan image didalam kehidupan sehari-hari?. Hasil penelitian Stephen Kosslyn dkk dalam Matlin (1994) yang meminta mahasiswa untuk menyimpan buku harian dan mendaftarkan keadaan mental imegery dalam kehidupan sehari-harinya, menunjukkan bahwa 2/3 imegery mereka adalah visual. Sedangkan Imegery pendengaran, sentuhan, rasa dan penciuman jauh lebih jarang. Sebenarnya perbincangan imgery sudah dilakukan oleh wuri dan kawan-kawan+250 tahun yang lampau yang terkenal dengan” self-report” introspeksi subyek mengenai imagery. Selanjutnya mengalami penurunan karna munculnya Behaviorist John Watson dan kawan kawan yang menentang imagery. Selama kurang lebih 40 tahun. Ketika behaviorist menurun maka kajian tentang imagery bangkit kembali sampai saat sekarang ini.

Karakteristik Mental Image

Penelitian mental image sulit dilakukan, sebab tidak langsung kelihatan dan mudah hilang. Para psikolog menerapkan teknik penelitian imagery untuk mempelajari persepsi visual pertentangan pokok dalam imagery adalah sejauh mana proses imagery menyerupai pengalaman perceptual. Finke dan Kosslyn dalam Matlin (1994) berpendapat bahwa *image* adalah informasi yang disimpan didalam kode analog(suatu representasi yang mirip dengan obyek fisik). Berbeda dengan Pylyshyn dalam Matlin (1994) ia berpendapat bahwa image disimpan dalam batas-batas kode proposional (representasi yang mirip bahasa abstrak, tidak visual dan spatial).

Rotasi dan Pencitraan

Study tentang imagery sulit dilakukan sebab proses Kognitif umumnya tidak jelas. Memory lebih mudah dilakukan, materi Verbal (ingatan menunjukkan proses memory). operasi yang akan kita lakukan atas obyek didalam “pikiran kita” serupa dengan operasi yang akan kita lakukan atas obyek fisik yang sesungguhnya.

Jadi anak-anak yang memiliki *high-image* akan memungkinkan mereka untuk mengekspresikan kebutuhan belajarnya diberbagai setting, tanpa terikat dengan kontek rielnya. Artinya siswa-siswa klientel kita yang sedang belajar dirumah akan merasa tetap nyaman, bisa menghilangkan kebosanannya sebagaimana yang dirasakan oleh kebanyakan siswa-siswa yang *low-image*.

Metode

Untuk memperoleh fakta-fakta empirik yang diharapkan akan digunakan metode observasi dan wawancara.

Analisis dan Pembahasan

Kasus Naura –Sofia

[09:28, 6/5/2020] Moh Bisri: Ada kasus yang cukup menarik selama masa pandemi sebagaimana dialami oleh anak-anak SD Naura kelas 2 SD Anak Saleh Malang. Selama

pandemi ini kegiatan belajar mengajar berlangsung lewat internet kesibukan menyelesaikan tugas-tugas sekolah hampir setiap hari sejak Maret hingga bulan Mei 2020.

Ketika saya tanyakan:" kan enak mana belajar di sekolah dengan belajar di rumah? Jawabnya enak belajar di sekolah.

[09:51, 6/5/2020] Moh Bisri: Juga ketika saya menanyakan kan hal yang sama kepada Nazwa seorang siswa kelas 1 SMP NU Sidoarjo. Nazwa lebih tenang mana belajar di sekolah dengan belajar di rumah?" Jawabnya:" lebih senang belajar di sekolah daripada belajar di rumah". Kenapa kamu kok lebih senang belajar di sekolah daripada belajar di rumah?" Jawabnya" ya senang saja, di sekolah enak bisa ketemu teman-teman banyak". Memangnya kenapa kalau belajar di rumah?" jawabnya:" Kalau belajar di rumah bosan..".

[09:59, 6/5/2020] Moh Bisri: Jawaban yang sama juga diperoleh dari beberapa anak yang lain ada jadwal kelas 1 SMP Islam Karangploso Malang. Miftah siswa kelas 2 SMP Al-Hidayah Mojosari Mojokerto. Aci, siswa kelas 5 SD Al Gofar Malang.

Semuanya merasa bosan jenuh jika terus-terusan belajar di rumah Mereka tampak senang jika bersama-sama dengan teman temannya akan tetapi jika mereka sedang mengikuti pembelajaran secara online tidak satupun di antara mereka yang yang menampakkan wajah ceria semua nya tampak murung.

[10:05, 6/5/2020] Moh Bisri: Ketika saya menyampaikan pendapat secara terpisah kepada mereka demikian:" meski kamu belajar di rumah, Bukankah kamu masih bisa berbicara dengan teman lewat HP?" Jawabnya:" iya sih tapi gak enak.."

[10:17, 6/5/2020] Moh Bisri: Intinya adalah kebutuhan sosial emosional bisa saling melihat wajahnya mimiknya bisa mendengar suaranya bisa bersentuhan berpelukan sesama teman bisa kangen-kangenan bisa curhat dan sebagainya yang selama ini dinikmati di sekolah sekarang tidak lagi bisa.

Tapi ada satu yang menarik berkembangnya daya imajinasi anak-anak dalam memenuhi kebutuhan sosialita mereka Selama masa pandemicovid-19 dengan belajar dalam jaringan di rumah.

Diantaranya adalah mendekati anggota keluarga mereka masing-masing untuk bermain peran. Diantaranya adalah mengajak neneknya untuk berperan sebagai temannya. Begitu neneknya setuju maka terjadilah dialog sesama teman akrabnya sebagaimana yang sering dilakukannya di sekolah.

Dialog Mereka tampak hidup ceria meskipun harus di ikuti oleh neneknya dengan susah payah....

[14:06, 6/5/2020] Moh Bisri: Aman B Pulungan. Ketua Ikatan Dokter Anak Indonesia. Satu juta anak akan meninggal

Federasi Serikat guru Indonesia menilai di zona hijau sekalipun pembukaan kembali sekolah berpotensi menjadi Cluster baru covid19 dibukanya kembali sekolah dalam waktu dekat ini menurut ketua umum Ikatan Dokter anak Indonesia dokter Aman D Pulungan sekolah paling cepat baru aman dibuka setelah 2020 itu pun berlaku syarat dan ketentuan sampai nanti pemeriksaannya cuki dan kami lihat nanti kurva anak itu pun berlaku syarat

dan ketentuan Bersabarlah kita dulu sampai nanti pemeriksaannya cukup dan kami lihat nanti kurva anak yang meninggal juga menurun tiap minggu masih menaiki anak yang meninggal tiap minggu masih naik turun pada anak yang positif yang PDB juga masih menaik sekarang ya kan kami di hilir kami yang merawat

Intervensi

- Pengembangan imajinasi anak untuk sukses belajar dalam daring
- Prosedur:
- Pra intervensi: trining ortu untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam membantu anak mereka mengembangkan imajinasi
- Prosedur intervensi yg disarankan

Prosedur intervensi yang disarankan

- 1) Membangun hubungan baik yang akrab dengan siswa
- 2) Bersikap empatik kepada siswa
- 3) Bersama siswa mengeksplorasi dan mengidentifikasi konteks sosio kultural siswa di sekolah
- 4) Menggunakan tema-tema yang dipilih siswa untuk membantu siswa belajar dirumah lebih bergairah.
- 5) Mengontrol lingkungan sekitar siswa yang dapat mengganggu aktifitas belajar siswa dirumah.

Simpulan

Siswa-siswa yang tergolong *high-image* lebih efektif menjalani kegiatan belajar di rumah disbanding dengan kebanyakan siswa-siswa lainnya. Cara atau strategi yang sangat efektif dalam meningkatkan imajinasi siswa adalah dengan cara mengajak siswa untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi konteks sosio kultural siswa di sekolah. Saran terkait temuan dalam artikel ini adalah: (1) perlu mengidentifikasi konteks sosio kultural siswa di sekolah yang menjadi minat siswa-siswa disekolah, (2) perlu meningkatkan kompetensi guru dan orang tua untuk membantu siswa mengembangkan imajinasi anak-anak mereka.

Daftar Rujukan

- Chaplin, C. P. (1995). *Kamus Lengkap Psikologi*. Cet. Ke 3. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Geldard, K. & Geldard D. (2011). *Konseling Anak-Anak. Panduan Praktis*. Edisi ke 3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hergenhahn, B.R. & Olson, Matthew H. (2008). *Theories Of Learning*. Ed. Pearson Education: All-rights Reserved
- James W. K. (2010). *Biopsikologi. Biological Psychology*. Buku 2. edisi 9. Jakarta: Penerbit salemba Hummanika.

Matlin. M. W. (1994). *Cognition*. 3rd.Ed. USA: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development. Perkembangan Masa-Hidup*. Edisi ke 13. jilid 2. Surabaya:
Penerbit Erlangga

Santrock, J. W. (2012). *Masa Perkembangan Anak*. Edisi ke 11. Buku 2. Jakarta: Salemba Humanika.