

Mengintip kebudayaan Indonesia lewat celah Psikologi

Oleh: Jati Nantiasia Ahmad

“Korupsi muncul sebagai bentuk dari kegagalan menjadi manusia dewasa seutuhnya (Immaturity). Hal ini dapat dipahami bersumber dari pola kognisi yang terbentuk bertahun-tahun melalui sebuah institusi bernama pendidikan”

Ketika anak-anak Indonesia sedang asyik menikmati tayangan sinetron disela-sela waktu luangnya, pada saat bersamaan anak-anak singapura pun sedang mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang menyenangkan yakni membaca komik. Namun jika ditilik lebih lanjut, ada sebuah hal yang unik. Komik yang dibaca anak-anak singapura merupakan komik yang dianjurkan dibaca oleh pemerintah singapura yaitu komik seni perang Sun Tzu yang dikemas secara menarik. Salah satu judul yang terkenal dari komik itu adalah ‘Merampok tetangga yang sedang mengalami kebakaran rumah’. Ironis memang, sebuah negara yang berukuran kecil namun bisa membangun negaranya dengan paradigma visioner. Bayangkan ketika anak-anak tersebut menjadi dewasa dan memegang tampuk kepemimpinan negara. Ukuran negaranya yang kecil tidak menjadi masalah bahkan cenderung akan jeli melihat peluang negara tetangganya yang dapat dijadikan ‘sasaran’nya, contoh kongkritnya adalah penjualan pasir Indonesia untuk menambah luas wilayah Singapura. Hal diatas memberi contoh kepada kita bahwa melalui hal kebudayaan yang sederhana berupa hiburan saja dapat kita ketahui kualitas suatu negara. Sehingga sekarang ini bukan saatnya lagi mempertanyakan apa itu urgensi dari menjaga dan mengembangkan kebudayaan Indonesia. Sekarang adalah saatnya untuk bergerak dalam tataran langkah strategis dalam menyikapi kebudayaan Indonesia. Perlu dipahami bahwa hiburan merupakan gambaran dari kebudayaan masyarakat. Layaknya sebuah organisme, kebudayaan tumbuh dan berkembang didalam masyarakat

yang bersangkutan. Masyarakatlah yang menyemai bibit kebudayaan dan membesarkannya sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Jadi, ketika sinetron, *yang ceritanya menjual mimpi dan mengajak berpikir instan*, memiliki rating yang tinggi di masyarakat Indonesia maka hanya ada 1 kemungkinan : *masyarakat Indonesia tidak mempunyai pilihan tayangan untuk ditonton* atau *masyarakat Indonesia sedang 'sakit keras'*.

Mari kita melakukan pengkategorian sederhana terhadap kebudayaan, yakni terdapat kebudayaan elit dan kebudayaan massa. Meminjam istilah Matthew Arnold dalam *culture and anarchy*, kebudayaan elit dikategorikan sebagai *culture* dan kebudayaan massa sebagai *anarchy*. Batasan untuk membedakan keduanya adalah akses untuk menggunakan *culture* dan *anarchy*. *Culture* beredar dalam kalangan yang terbatas dan hanya orang-orang tertentu yang bisa menggunakannya, seperti keraton, pusat-pusat kebudayaan dan agama yang sangat jauh dari masyarakat kebanyakan. Misalnya sastra klasik kita *mahabrata* dan *ramayana*. Dan *anarchy* atau kebudayaan massa mengandung konotasi yang cenderung negatif, jika *culture* diidentikan dengan orang-orang 'langitan' maka kebudayaan massa (*anarchy*) adalah milik masyarakat kelas menengah kebawah dimana untuk menggunakan kebudayaan massa tidak membutuhkan *effort* yang besar sehingga semua orang bisa mengaksesnya. Dilihat dari pembentukan katanya, *mass culture* (kebudayaan massa) mengacu kepada mayoritas masyarakat Eropa yang tidak terpelajar dan nonaristokratik. Massa mengandung pengertian kelompok manusia yang tidak bisa dipilah-pisahkan, semacam kerumunan, yang didalamnya tidak ada lagi individu.

Jika dilihat dari segi dampak, kebudayaan massa seringkali dirisaukan karena penyebarannya berjalan beriringan dengan kemajuan perkembangan komunikasi. Dan sinetron Indonesia (sebagai contoh kebudayaan massa) yang memiliki rating yang tinggi dikalangan masyarakat, itu pun hasil dari kontribusi perkembangan media komunikasi

audio-visual; televisi. Namun apa yang sebenarnya dikhawatirkan oleh khalayak ramai terhadap kebudayaan massa? Herbert Gans dalam Damono (2009), menyatakan bahwa, Pertama, kita risau terhadap kebudayaan massa karena ia diproduksi secara besar-besaran berdasarkan perhitungan dagang belaka terlepas dari dampak baik-buruk yang dihasilkannya. Kedua, kebudayaan massa (*anarchy*) dianggap merusak kebudayaan elit (*culture*) dengan cara meminjam atau mencuri atau memeralatnya. Misalnya dalam bidang musik, potongan lagu Bethoven digubah menjadi lagu populer yang dapat dengan mudah disebarluaskan. Ketiga, kebudayaan massa menanam pengaruh yang sangat buruk kepada khalayak. Terdapat 3 ciri yang melekat pada kebudayaan massa yaitu *sex, crime and violence*. Karena orientasinya adalah cita rasa yang rendah, tema-tema yang dipilih oleh kebudayaan massa adalah tentu saja yang mudah dicerna tanpa perlu banyak renungan dan acuan. Seks, kejahatan, dan kekerasan, *seperti yang sangat banyak kita dapatkan di televisi*, merupakan tema-tema pilihan utama sebab bisa langsung menarik perhatian konsumen. Keempat, penyebaran kebudayaan massa dianggap tidak hanya memerosotkan atau mengurangi nilai kebudayaan elit itu sendiri, tetapi juga menciptakan khalayak pasif yang sangat cepat memberikan reaksi terhadap berbagai teknik godaan dan bujukan, sehingga membuat peluang bagi munculnya totaliterisme. Kembali kepada sinetron Indonesia, 4 hal diatas tercakup semuanya didalam sinetron indonesia tanpa terkecuali. Jika memang masyarakat Indonesia tidak sedang 'sakit keras' maka berarti mereka tidak mempunyai pilihan tayangan untuk ditonton. Lalu masihkah kita berdiam diri?

Disisi lain, ada bagian dari kebudayaan elit Indonesia yang sifatnya material dalam bentuk *tangible* yang diakui oleh negara (*nation-state*) lain. Ketika itu terjadi, bangsa ini seolah-olah marah besar. Berbagai pihak mengeluarkan komentarnya masing-masing seakan-akan sudah berbasah peluh menjaga kebudayaan Indonesia. Namun jika saja kita mau berpikir sejenak (*stop and think*) sejatinya banyak juga kebudayaan Indonesia yang

merupakan gabungan dari kebudayaan bangsa lain, dimana terma 'bangsa' memiliki cakupan yang lebih luas daripada sebuah 'negara bangsa' (*nation-state*). Karena 'negara bangsa' memiliki batasan yang cenderung rigid sedangkan 'bangsa' tidak demikian. Jadi, jika saja kita mau bersikap bijak maka kita dapat memahami bahwa mudah saja sebuah kebudayaan berpindah tempat dan mudah saja sebuah bangsa terilhami oleh kebudayaan bangsa lain. Seorang pakar sastra melayu klasik, Sir Richard Windstedt dalam pengantarnya pada *A History of Classical Malay Literature* mengatakan, "*Any one who surveys the field of Malay literature will be struck by the amazing abundance of its foreign flora and fauna and the rarity of indigenous growth*". *Siapa pun yang mengamati taman sastra melayu klasik akan dikejutkan oleh melimpahruahnya flora dan fauna asing serta langkanya tanaman asli.* Apa yang dikatakannya benar adanya. Mari kita lihat bahasa Indonesia, bahasa Indonesia dijadikan bahasa persatuan pada 28 Oktober 1928 oleh kongres pemuda di Jakarta. Dan ternyata bahasa Indonesia bukan merupakan bahasa yang banyak pendukungnya saat itu yakni bahasa Sunda dan bahasa Jawa. Bahasa Indonesia justru dikembangkan oleh etnik di Hindia Belanda yang bukan mayoritas yakni etnik Melayu. Atau sastra klasik Indonesia yang telah kita perbincangkan sebelumnya *Mahabrata* dan *Ramayana* dan sebagian besar hasil sastra klasik di Jawa merupakan saduran belaka dari sastra yang berasal dari India. Jika saja India hendak bersikap reaktif maka akan ada banyak sastra yang menjadi kebudayaan Indonesia harus angkat kaki dari Indonesia menuju tempat asalnya India, namun ternyata India tidak melakukan hal itu. Berdasarkan hal tersebut maka ada baiknya jika kita menciptakan tatanan kebudayaan Indonesia yang berfokus pada pengembangan manusia Indonesia menjadi manusia seutuhnya (paripurna) sehingga bukan saja kita dapat melindungi kebudayaan ada tetapi juga dapat terus mengembangkannya, seperti kata pepatah, *sekali mendayung dua tiga pulau terlampaui*. Karena sejatinya kekayaan terbesar bangsa Indonesia bukan pada kekayaan alamnya tetapi pada sumber daya manusia yang jumlahnya banyak dan beraneka ragam karakteristiknya.

Mesin itu bernama pendidikan

Kebudayaan memerlukan waktu dalam proses perkembangannya. Dalam proses tersebut terjadi pertukaran informasi antar individu dengan individu yang lainnya. Proses pertukaran informasi dalam ranah Psikologi dikenal dengan salah satu teori yakni *sociocultural theory* dari ilmuan rusia, Vygotsky. Vygotsky menyatakan bahwa orang yang lebih tahu (*adult*) berkewajiban untuk mentransfer ilmunya kepada generasi dibawahnya (*child*) melalui *psychological tools*, salah satunya adalah bahasa (*language*). Maka hal ini paling mungkin dilakukan dalam bentuk pendidikan formal.

Pendidikan formal adalah cara yang paling efektif untuk mengembangkan budaya dalam bentuk yang massif. Jika dibuat perumpamaan, kognisi manusia di ibaratkan bahan jahitan tekstil maka pendidikan formal adalah mesin jahit yang siap membuat pola sesuai dengan kebutuhan perusahaan yakni pendidikan nasional. Masih teringat jelas oleh kita beberapa kali kurikulum pendidikan Indonesia mengalami perubahan. Namun, meskipun mengalami beberapa kali perubahan tetap saja yang menjadi target untuk diubah adalah aspek skolastik (kognisi)-nya saja. Padahal untuk menjadi manusia seutuhnya (paripurna) diperlukan minimal 3 bagian yang harus dikembangkan; kognisi, emosi dan psikomotorik.

Pengembangan budaya indonesia melalui pendidikan formal mengalami jalan buntu. Nilai-nilai luhur yang dimiliki bangsa Indonesia tidak tersampaikan secara sempurna dalam proses pendidikan formal. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, ketika yang dikembangkan hanya aspek kognitifnya saja. Maka *sharing value* kebudayaan Indonesia kehilangan konteks berpikirnya (*frame work*). Misalnya saja ketika diajarkan nilai tenggang rasa, yang terjadi adalah peserta ajar menghafal definisi tenggang rasa karena akan keluar sebagai soal yang diujikan pada saat ulangan. Peserta ajar sulit menjelaskan bagaimana 'rasa'nya jika dalam suatu lingkungan tidak terjadi tenggang rasa dalam kehidupan sehari-hari dan mengalami kesulitan jika diminta mengejewantahkan tenggang rasa dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya setiap bangsa memiliki nilai-nilai luhur yang patut yang diwariskan. Manusia yang tidak dibesarkan atas nilai-nilai luhur akan kehilangan kesempatan untuk menjadi manusia dewasa seutuhnya. Sehingga secara fisik telah cukup umur namun tidak demikian dengan pola pikirnya. Setidaknya ada tiga karakteristik orang yang tidak dewasa (*Immature*). Pertama, tidak mampu bertanggung jawab atas perbuatan yang dilakukannya. Kedua, membuat orang lain membayar biaya (*cost*) atas kesalahan yang dilakukannya. Dan ketiga, tidak memahami adanya mekanisme proses didalam melihat suatu hal. Dan korupsi muncul sebagai bentuk dari kegagalan menjadi manusia dewasa seutuhnya (*Immaturity*). Hal ini dapat dipahami bersumber dari pola kognisi yang terbentuk bertahun-tahun melalui sebuah institusi bernama pendidikan.

Pelaku korupsi sudah cukup mewakili 2 karakteristik dari orang yang tidak dewasa ; membuat orang lain membayar biaya (*cost*) atas kesalahan yang dilakukannya dan tidak memahami adanya mekanisme proses didalam melihat suatu hal. Sangat meresahkan jika ada banyak manusia Indonesia seperti diatas. Dan ini hanya sebagian dampak dari perpaduan 3 hal yakni, tidak adanya itikad baik untuk mengembangkan kebudayaan Indonesia, peserta didik tidak dilihat sebagai manusia yang kompleks dan bentuk pendidikan formal yang belum tepat. Dan disiplin ilmu Psikologi menjawab tantangan ini dengan menawarkan bentuk pendidikan yang disebut dengan pendidikan dengan pendekatan kecerdasan majemuk (*multiple intelegence*).

Multiple intelegence as solution

Ada sebuah pertanyaan, mengapa bangsa Indonesia tidak memiliki lagi sastrawan sekelas Pramoedya Ananta Toer, Prof Sapardi Djoko Damono, W.S Rendra? Atau olahragawan sekelas Rudi Hartono, Susi Susanti, atau Ramang, pesepakbola Indonesia yang berhasil menahan Rusia pada Olympiade Melbourne Australia 1965 silam? Atau mengapa tidak bertambahnya variasi makanan daerah, jenis batik, dan lagu-lagu daerah? Jawabannya adalah karena pendidikan formal yang salah.

Bentuk pendidikan formal di Indonesia menganggap bahwa semua manusia adalah SAMA. Padahal pada kenyataannya manusia sangat *UNIQUE*. Seorang anak akan disebut pelajar yang bodoh jika tidak mampu mengerjakan soal matematika. Tetapi ketika ia mampu membuat sebuah puisi yang indah tidak mendapat apresiasi. Di lain pihak, seorang anak yang ingin memfokuskan diri pada bidang olahraga,sebut saja sepak bola, akan mendapat penentangan dari lingkungannya dengan alasan 'sepakbola tidak memberikan jaminan masa depan'. Pendidikan formal memberikan paradigma 'apa yang akan kita DAPATKAN nanti' bukan 'apa yang bisa kita BERIKAN nanti'. Padahal setiap dari kita sudah meyakini bahwa hanya kontribusilah yang bisa membangun bangsa ini.

Ketika individu tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan karakteristik yang terberi (*given*) maka yang terjadi adalah mereka tidak mencintai ilmu pengetahuan *as it self* tetapi *mencintai ilmu pengetahuan secara pragmatis* yang sudah barang tentu akan menghancurkan sendi-sendi kebudayaan Indonesia. Dan akan dibarengi kemunculan fenomena '*terjebak hingar-bingar masa lalu*', karena tidak mampu berkarya maka kita akan membangga-banggakan karya para pendahulu bangsa. Tanpa mengurangi rasa hormat terhadap para pendahulu bangsa ini, dengan segala kelebihan yang bangsa ini miliki saat ini mestinya jauh lebih banyak karya yang bisa kita buat dibandingkan pada masa lalu.

Fenomena seperti ini tidak hanya terjadi di Indonesia. Keresahan yang sama juga dialami oleh seorang Psikolog dari Universitas Harvard yang bernama Howard Gardner. Maka pada tahun 1983 melalui bukunya *Frame of Mind* diluncurkanlah sebuah konsep kecerdasan majemuk (*multiple intelegence*) yang terus dikembangkan hingga saat ini. *Multiple Intelegence* melihat bahwa manusia memiliki beberapa kecerdasan. Setidaknya terdapat 8 kecerdasan yang dimiliki manusia yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis-logis,kecerdasan spatial, kecerdasan kinestetik-jasmani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal,kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalistik.

Sekolah kecerdasan majemuk

Sekolah kecerdasan majemuk didirikan tidak sekadar menyediakan kesempatan bagi siswanya untuk menerima beraneka ragam pelajaran sekolah. Tetapi juga ,didalam bukunya mengenai teori kecerdasan majemuk, Gardner (1993) merumuskan pandangannya tentang sekolah kecerdasan majemuk yang ideal. Secara khusus, Gardner menggunakan dua model non-sekolah ketika menganjurkan bagaimana seharusnya mendirikan sekolah kecerdasan majemuk. *Pertama*, Gardner melihat adanya bagian dari sekolah kecerdasan majemuk yang didasarkan pada museum anak-anak kontemporer. Menurut Gardner, lingkungan ini menyediakan tatanan belajar yang memungkinkan keterlibatan individu, kondisi yang interdisipliner dan didasarkan pada kehidupan yang nyata, serta ditata dalam suasana yang informal, sehingga mendorong kebebasan mencari tahu berbagai materi dan suasana yang baru. *Kedua*, Gardner melihat pada model magang, yaitu orang yang ahli dalam bidang tertentu mengawasi jalannya proyek yang dikerjakan oleh junior-juniornya.

Gardner menyarankan bahwa di sekolah kecerdasan majemuk, siswa dapat menerima mata pelajaran tradisional dengan cara yang non-tradisional pada pagi hari. Secara khusus, Gardner menganjurkan penggunaan pengajaran yang berpusat pada proyek. Siswa mempelajari secara mendalam suatu wilayah studi (konflik historis, prinsip ilmiah, gaya sastra) dan mengembangkan suatu proyek (esai, foto,eksperimen, jurnal) yang mencerminkan proses berlangsungnya penerimaan informasi di berbagai dimensi topik. Siswa kemudian terjun ke masyarakat pada paruh kedua waktu sekolah dan mengembangkan lebih jauh pemahaman mereka tentang topik yang dipelajari di sekolah. Siswa yang lebih kecil, menurut Gardner dapat secara teratur mengunjungi museum anak-anak, museum seni atau sains, atau tempat-tempat lain yang mendorong proses pembelajaran dan permainan yang melibatkan eksplorasi mencipta perseorangan, serta melibatkan interaksi dengan pengajar dan pemandu ahli yang lain. Sedangkan siswa

yang lebih senior dapat memilih kegiatan magang berdasarkan kecenderungan intelektual, minat, dan sumber daya yang tersedia. Kemudian, mereka dapat melanjutkan pelajaran siang hari dengan belajar bersama para ahli di bidang seni, keterampilan, kerajinan, olah raga, atau bidang-bidang kehidupan lainnya.

Hal yang mendasar dalam pandangan Gardner tentang sekolah kecerdasan majemuk adalah kegiatan tiga anggota kunci staf sekolah. Mereka menjalankan fungsi yang tidak dijumpai di kebanyakan sekolah dewasa ini. Menurut Gardner, setiap sekolah harus memiliki staf yang menjalankan peran-peran berikut:

Spesialis Penilaian. Anggota staf ini bertanggung jawab mengembangkan gambaran atau 'catatan' yang berkesinambungan tentang kekuatan, keterbatasan, dan minat siswa dalam delapan aspek kecerdasan majemuk. Dengan menggunakan penilaian yang seimbang terhadap salah satu kecerdasan, staf ahli penilaian ini mendokumentasikan pengalaman belajar-mengajar siswa di sekolah dengan berbagai cara (melalui observasi, penilaian informal, dan dokumentasi multimedia), serta memberikan gambaran umum mengenai kecenderungan intelektual siswa kepada guru, orang tua, dan siswa yang bersangkutan.

Penghubung Antara Siswa dan Kurikulum. Staf ini berperan sebagai jembatan antara bakat dan kemampuan siswa dalam kedelapan kecerdasan dan ketersediaan sumber daya di sekolah yakni menjembatani antara siswa dan kurikulum, mencocokkan siswa dengan sejumlah mata pelajaran dan pilihan bebas tertentu, serta memberikan informasi kepada guru tentang cara mempresentasikan topik secara maksimal kepada siswa (misalnya melalui film, pengalaman yang melibatkan gerak tubuh, buku, dan musik).

Penghubung Antara Sekolah dan Masyarakat. Anggota staf ini menjadi penghubung kecenderungan intelektual siswa dengan sumber-sumber yang tersedia di masyarakat luas yakni menjembatani antara sekolah dan masyarakat, serta harus memiliki informasi

yang luas tentang jenis kerja magang, organisasi, mentoring, tutorial, program-program masyarakat, dan pengalaman belajar lain yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah. Anggota staf ini kemudian berusaha mencocokkan minat, keterampilan, dan kemampuan siswa dengan pengalaman-pengalaman yang sesuai di luar sekolah (misalnya mencari ahli biola untuk mengarahkan perkembangan minat bermain biola).

Sekolah Kecerdasan Majemuk Percontohan: *Key Learning Community*.

Upaya menciptakan sekolah kecerdasan majemuk telah berlangsung selama beberapa tahun. Ada satu sekolah yang secara khusus mendapatkan perhatian yakni *Key Learning Community* di Indianapolis, Indiana. Pada tahun 1984, sebuah kelompok yang terdiri dari delapan guru sekolah negeri Indianapolis menghubungi Howard Gardner untuk meminta bantuan dalam memulai sekolah baru di wilayah itu. Kemudian *Key School* berdiri secara resmi pada September 1987. Sejak 1994, sekolah yang semula hanya setingkat sekolah dasar ini mengalami perluasan sehingga jangkauannya meliputi taman kanak-kanak hingga sekolah menengah dan berubah nama menjadi *Key Learning Community*.

Key Learning Community menggabungkan beberapa aspek pendidikan kecerdasan majemuk untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh, yang meliputi:

Pengajaran Sehari-hari Melalui Delapan Kecerdasan. Siswa sekolah menengah di *Key Learning Community*, di samping menerima mata pelajaran tradisional (matematika, ilmu alam, bahasa dan seni, sejarah, geografi, bahasa Jerman), juga menerima pelajaran pendidikan jasmani, seni, dan musik dalam porsi yang sama besar dengan mata pelajaran tradisional. Dibandingkan dengan sekolah nasional, siswa-siswi di *Key Learning Community* mendapatkan porsi pelajaran seni, musik, dan pendidikan jasmani dua kali lipat lebih banyak dibandingkan dengan siswa Amerika pada umumnya. Setiap anak belajar memainkan satu alat musik, dimulai dengan biola sejak duduk di sekolah taman kanak-kanak.

Tema Berskala Sekolah. Setiap tahun, staf sekolah memilih dua tema, satu tema untuk satu semester, untuk memusatkan kegiatan kurikuler. Tema-tema yang sudah pernah dipilih oleh *Key Learning Community* adalah Persahabatan, Perilaku Binatang, Perubahan dalam Ruang dan Waktu, Marilah Kita Menciptakan Sesuatu—Fokus Lingkungan, Tradisi, dan Renaisans—Dahulu dan Sekarang. Selama proses pengembangan tema, seluruh sekolah terlihat mencerminkan proses belajar yang sedang berlangsung. Misalnya, tema lingkungan, beberapa bagian sekolah diubah menjadi hutan hujan tropis tiruan. Siswa dapat memilih dan mengembangkan proyek untuk setiap tema, yang kemudian akan mereka presentasikan di hadapan guru dan siswa lain dalam sesi khusus, dan direkam dengan video.

Kelompok Minat. Kelompok belajar khusus ini dipilih sendiri oleh siswa berdasarkan minat mereka. Kelompok minat dibentuk berdasarkan disiplin tertentu (berkebun, arsitektur, atau drama) atau studi kognitif tertentu (berpikir matematis, pemecahan masalah, dan "pikiran dan gerakan"). Siswa bekerja sama dengan guru yang memiliki kemampuan khusus di wilayah yang dipilih, dalam kondisi yang serupa dengan kegiatan magang yang menekankan penguasaan pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kelompok arsitektur, misalnya, siswa "mengadopsi" sembilan bangunan di sekitar sekolah dan mempelajari desain bangunan rumah-rumah tersebut melalui tur-keliling atau kegiatan lain.

"Ruang Mengalir". Siswa masuk ke dalam kelas ini beberapa kali dalam seminggu untuk mengikuti kegiatan yang dirancang dengan tujuan mengaktifkan kecerdasan mereka secara terbuka dan menyenangkan. "Ruang mengalir" ini dilengkapi dengan permainan papan, teka-teki, program-program piranti lunak komputer, dan materi-materi pelajaran lain. Siswa dapat memilih sendiri kegiatan di ruangan tersebut. Guru membantu memfasilitasi kegiatan mereka dan mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan materi (masing-masing materi ditujukan pada aspek kecerdasan tertentu).

Komisi Sumber Daya Masyarakat. Kelompok ini, yang merupakan wakil-wakil dari kalangan pengusaha, seniman, organisasi budaya, pemerintah, dan kalangan akademisi di tingkatan yang lebih tinggi, menggabungkan program mingguan bagi keseluruhan populasi siswa yang didasarkan pada tema antarbidang studi.

Kelompok Usia-Campuran Heterogen. Siswa yang belajar di *Key Learning Community* dipilih secara acak dengan sistem undi. Sehingga siswa di satu kelas memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Faktor ini justru memperkaya program dengan keragamannya. Dan dapat terjadi pertukaran informasi antara siswa senior dan junior.

Demikian bentuk dari sekolah kecerdasan majemuk yang pernah ada. Jika kita tarik pada konteks kehidupan di Indonesia mungkin akan mengalami beberapa kendala terutama dalam hal pengajar dan dana. Namun demikian, ada beberapa celah yang masih bisa dimodifikasi tanpa menghilangkan esensi sekolah kecerdasan majemuk. Meski diperlukan *effort* yang besar untuk mewujudkannya.

Sebagai penutup, DR. Anis Baswedan, seorang tokoh generasi muda Indonesia dan Rektor Universitas Paramadina, pernah berujar, *“Seorang aktor yang hebat tidak bergantung kepada film dan peran yang diberikan. Tetapi mengandalkan kepada kemampuan diri untuk memerankan peranan dan menghasilkan film yang bagus. Ketika memainkan peran antagonis akan sama baiknya dengan memainkan peran protagonis. Bagaimanapun peran dan film yang diberikan akan diselesaikan dengan baik”*. Melalui tulisan ini ingin disampaikan bahwa sebaiknya generasi muda berhenti menghabiskan waktu untuk mengeluh dan mengutuk keadaan. Apapun keadaan yang sedang dialami bangsa ini harus mampu kita lewati dengan segenap kontribusi sekecil apapun bentuknya. Terakhir, *lebih menyalakan lilin daripada mengutuk kegelapan*. Untuk Indonesia yang lebih baik, Untuk *“menjadi Indonesia”* !

Referensi

Damono, Sapardi Djoko. (2009). *Kebudayaan (di sekitar) kita*. Orasi ilmiah dalam rangka Seminar 'Wajah Kebudayaan Indonesia' Universitas Indonesia, Depok.

Schunk, D. H., Paul R. Pintrich, & Judith L. Meece. (2008). *Motivation in Education: Theory, Research, and Application*. New Jersey: Pearson Education, Inc.