

PEMBELAJARAN INOVATIF- INSPIRATIF PADA GENERASI MILENIAL: ARTIKULASI DAN TANTANGANNYA

by Firman Firman

Submission date: 27-May-2023 06:28PM (UTC+0700)

Submission ID: 2103062015

File name: IF_PADA_GENERASI_MILENIAL-ARTIKULASI_DAN_TANTANGANNYA_FIRMAN.pdf (3.91M)

Word count: 5095

Character count: 34538



PEMBELAJARAN INOVATIF-INSPIRATIF PADA GENERASI MILENIAL: ARTIKULASI DAN TANTANGANNYA¹

Dr. Firman, M.Pd.² (namrif63@gmail.com)

Abstract

Humans are educational who always do transformation in their life process, through various challenges and **37** to achieve the level of humanity by learning. In the process to improve man as man. Therefore, it can be said that education is a humanization process, or in Indonesia we called it as "pemanusiaan". Innovative learning is a student centered learning. Which means, in the learning process, it more provides opportunities for students to construct knowledge independently (self directed). Hence, the role of teachers is creating and understanding innovative learning models. Information technology develops fast, and forms a new culture significantly. This new culture, directly and indirectly influences how students follow a learning process. For inspiring teachers, this new cultural presence should be placed as a potential and a challenge to develop a more innovative and inspiring learning model. Professional teachers in every lesson, need to utilize learning sources as optimal as possible, this thing is very important, because the effectiveness of learning is also determined by the willingness and ability to utilize learning sources.

Keywords: innovative, learning, millennial

Abstrak

Manusia adalah makhluk pendidikan yang senantiasa melakukan transformasi dalam proses kehidupannya, melalui berbagai tantangan dan kreatifitasnya untuk mencapai derajat kemanusiaannya dengan belajar. Dalam proses tersebut to improve man as man. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah sebagai proses humanisasi, atau yang dalam kosa kata bahasa kita sering disebut "pemanusiaan". Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang lebih bersifat student centered. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (self directed). Untuk itu peran guru adalah mengkreasi dan memahami model-model pembelajaran inovatif. Perkembangan teknologi informasi telah berlangsung dengan sangat cepat, dan membentuk budaya baru secara signifikan. Budaya baru ini, secara **10** dan tidak langsung mempengaruhi bagaimana siswa mengikuti sebuah proses **10** belajar. Bagi seorang guru yang inspiratif, kehadiran budaya baru dan era milenial ini selayaknya ditempatkan sebagai potensi dan tantangan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan inspiratif. Guru yang profesional dalam setiap pembelajaran, perlu mendayagunakan sumber belajar seoptimal mungkin, hal ini sangatlah penting, karena keefektifan pembelajaran ditentukan pula oleh kemauan dan kemampuan mendayagunakan sumber-sumber belajar.

Kata kunci: inovatif, milenial, pembelajaran

14

¹ Makalah ini disampaikan pada acara Seminar Nasional Pengembangan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif: Menjawab Tantangan Era Milenial di STKIP PGRI Jombang pada tanggal 7 April 2018.

² Dr. Firman, M.Pd., Dosen Lektor Kepala STKIP PGRI Jombang.



PENDAHULUAN

Sebagai makhluk yang dianugerahi Tuhan berupa akal/pikiran, manusia merupakan satu-satunya makhluk Tuhan yang dapat dididik, bukan hanya dilatih. Hal ini berbeda dengan binatang yang batas maksimalnya hanya sampai pada tingkatan dilatih. Itulah sebabnya salah satu predikat yang melekat pada diri manusia adalah disebut sebagai "makhluk pendidikan".

Bagi umat manusia, pada dasarnya pendidikan adalah proses pembudayaan manusia, yang dilahirkan dengan potensi dapat dididik, untuk menjadi warga negara penuh suatu masyarakat, menghayati dan mengamalkan suatu kebudayaan yang dianutnya. Pendidikan adalah proses penyampaian kebudayaan di dalamnya termasuk berisi keterampilan, sikap, nilai-nilai, serta pola perilaku tertentu. Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan bersifat sistematis untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku yang dituntut harus dimiliki oleh manusia yang akan mengamalkannya sebagai anggota masyarakat yang baru. Sedangkan Nazali Salih Ahmad (1978) menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk membentuk manusia menjadi pribadi yang utuh, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang sehat jasmani dan rohani, berilmu, berpengetahuan dan bermoral.

Pendidikan merupakan gejala yang universal, karena pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia itu sendiri. Driyarkara memandang intisari atau *elidos* pendidikan adalah untuk membudayakan manusia, pengangkatan manusia muda ketaraf insani, dan itulah yang menjelma dalam perbuatan mendidik yang jumlah dan macamnya tidak terhitung (Driyarkara, 1980). Tujuannya menurut Huchin (1952), adalah *to improve man as man*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah sebagai proses humanisasi, atau yang dalam kosa kata bahasa kita sering disebut pemanusiaan.

Pemahaman terhadap konsep ini tidaklah sederhana, tetapi memerlukan suatu perenungan secara filosofis. Sebab apa yang dimaksud dengan pemanusiaan di sini lebih dari proses yang bersifat fisiologis sebagaimana makhluk biologis yang ada di muka bumi ini dengan sendirinya akan mengalami perubahan. Ini merupakan proses alami. Ini mengandung pengertian, bahwa dalam pertumbuhannya yang bersifat fisiologis manusia tidak jauh berbeda dengan makhluk biologis lainnya.

Meskipun tetap akan bersentuhan dengan realitas fisiologis manusia, tapi fungsi yang paling esensial dari pendidikan adalah melakukan penyadaran terhadap manusia sebagai subyek didik mengenai kedudukannya dan perannya dalam kehidupan ini. Kata penyadaran jelas mengandung makna dan implikasi yang mendasar karena akan bersentuhan dengan aspek yang paling dalam dari kehidupan manusia, yaitu dinamika kejiwaan dan kerohanian. Dua aspek inilah yang dapat menjadi pendorong manusia dalam membangun kehidupan yang berkebudayaan dan berperadaban.

HAKEKAT PEMBELAJARAN

Istilah pembelajaran dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang. Dari sudut pandang behavioristeknologi, pembelajaran sebagai proses pengubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. Sejalan dengan banyaknya paham behavioristeknologi yang dikembangkan para ahli, pembelajaran ditafsirkan sebagai upaya pemahiran ketrampilan melalui pembiasaan siswa secara bertahap dan terperinci dalam memberikan respon atau stimulus yang diterimanya yang diperkuat oleh tingkah laku yang patut dari para pengajar. Pembelajaran dari sudut pandang teori kognitif, didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan materi yang baik terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan pengertian ini, pembelajaran dapat dikatakan sebagai upaya guru untuk memberikan stimulus, arahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Sedangkan pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki esensi yang baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, dan siswa-sumber belajar, dan siswa-lingkungan belajar (Yunus, 2014). Belajar pada dasarnya merupakan peristiwa yang bersifat individual yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari



26

pengalaman individu. Sementara itu, pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Ridwan Abdullah, 2013).

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi terhadap situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan pada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru. Menurut Sudjana (1989) belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang harus dikembangkan guru, yaitu tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Istilah umum yang dikenal dalam kegiatan belajar mengajar adalah model pembelajaran dan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran.

PEMBELAJARAN INOVATIF DAN EKSPRESIF

Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang lebih bersifat *student centered*. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*). Terkait dengan desain pembelajaran, peran guru adalah mengkreasi dan memahami model-model pembelajaran inovatif. Gunter (1990) mendefinisikan *an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specifying outcomes*.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Briggs, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Lilik Wahyu Utomo, 2008).

Perkembangan media telah berlangsung dengan cepat, dan membentuk budaya baru secara signifikan. Budaya baru ini, secara langsung mempengaruhi bagaimana siswa mengikuti sebuah proses pembelajaran. Bagi seorang guru yang inspiratif, kehadiran budaya baru ini selayaknya ditempatkan sebagai potensi dan tantangan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih inspiratif. Pada zaman sekarang ini seorang guru jangan sampai "gagal teknologi", karena akan berakibat negatif bagi pengembangan tugas dan profesinya. Pada kondisi seperti inilah, guru merespon secara kreatif terhadap perkembangan teknologi dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran untuk memaksimalkan hasil belajar. Untuk penerapannya ada dua pendekatan dalam proses pembelajaran, yaitu: pertama, pendekatan visual-auditif. Pendekatan ini digunakan untuk mengajak siswa mendalami materi dengan menggunakan berbagai sarana visul-auditif, seperti gambar, poster, lukisan, karikatur, film-film animatif, lagu-lagu, dan lain-lain. Kedua pendekatan populer. Pendekatan ini digunakan untuk mengajak siswa mendalami materi dengan berbagai teknik yang populer.

Adapun jenis-jenis media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis:

- Media asli dan tiruan: dapat berupa benda-benda asli ataupun tiruan,
- Media grafik: semua media yang berupa grafik (tulisan/gambar),
- Media proyeksi (*visual aids*) seperti gambar-gambar yang diproyeksikan diam (*slide, flip film*) dan proyeksi gerak (*movie projection*): dapat berupa film atau gambar yang hidup (bergerak),
- Media dengar (*audio media*): media bisa berupa kaset, radio, dll,
- Media pandang dengar (*audio visual aids*): media yang bisa dilihat dan dengar seperti televisi,
- Media cetak (*printed materials*): media yang berupa hasil cetakan.

Agar pemberdayaan media pendidikan ini efektif dan berhasil seorang guru harus memilih secara tepat media yang akan digunakan untuk materi pembelajarannya. Seorang guru harus tahu tujuan dalam menggunakan media tersebut, mengenal ciri-ciri dan sifat media tersebut, dan seorang guru harus melihat/menyediakan media lain sebagai perbandingan.

Disamping faktor media, peran guru tidak kalah pentingnya. Guru inspiratif tidak hanya melahirkan daya tarik dan spirit perubahan terhadap diri siswanya dari aspek diri pribadi semata, tetapi guru juga

14



harus mampu mendesain iklim dan suasana pembelajaran yang juga inspiratif. Penciptaan iklim dan suasana pembelajaran yang inspiratif akan semakin memperkokoh karakter dan sifat inspiratif yang ada pada diri guru. Perpaduan keduanya akan menjadikan dimensi inspiratif semakin menemukan momentum untuk mengkristal dan membangun energi perubahan positif dalam diri setiap siswa. Dalam usaha untuk menciptakan iklim pembelajaran yang inspiratif, aspek paling utama yang harus diperhatikan oleh guru adalah bagaimana guru mampu untuk menarik dan mendorong minat siswa untuk senang dan menyukai pelajaran. Rasa senang terhadap pelajaran ini akan menjadi modal penting dalam diri siswa untuk menekuni pelajaran secara lebih maksimal. Rasa senang juga akan menghilangkan rasa jenuh, acuh, dan rasa yang membebani pikiran.

Ada beberapa aspek yang dapat dilakukan oleh guru untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang inspiratif, yaitu pribadi guru dan suasana pembelajaran. Aspek mendasar yang penting untuk diperhatikan adalah bagaimana sebuah pembelajaran itu bisa membangkitkan minat siswa, memberdayakan potensi, menggerakkan jiwa, dan pada akhirnya mampu mendorong perbaikan diri siswa secara total. Banyak sekali model-model pembelajaran yang dapat dipilih seorang guru sebagai bagian penting untuk membangun iklim belajar yang inspiratif. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran yang inspiratif dapat mengelaborasi dari berbagai konsep yang ada dengan menyesuaikan konteks kelas masing-masing.

Informasi mengenai motivasi belajar peserta didik akan sangat diperlukan oleh guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan strategi penyampaian materi pelajaran serta strategi pengelolaan motivasional. Sedangkan informasi mengenai gaya belajar peserta didik sangat diperlukan oleh guru dalam mengembangkan strategi penyampaian materi pelajaran serta dalam mengembangkan sumber-sumber belajar. Produksi media pembelajaran misalnya, memerlukan informasi mengenai bagaimana kecenderungan peserta didik dengan gaya belajar yang bermacam-macam. Dengan mengetahui kecenderungan tersebut, strategi dan media pembelajaran yang akan diproduksi dapat disesuaikan, sehingga mampu melayani masing-masing gaya belajar peserta didik.

Paradigma pembelajaran yang menginspirasi yaitu pembelajaran yang membuahkan bukan saja dasar-dasar penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, melainkan juga sekaligus menumbuhkan karakter yang kuat serta penguasaan kecakapan hidup (*soft skills*), sehingga tampil sebagai manusia yang penuh kasih terhadap sesama (*compassion*) serta menjunjung tinggi teknologi di samping berjuang dalam bekerja (Raka Joni, 2006). Hanya gurulah yang dalam tugas kesehariannya mampu melaksanakan pembelajaran yang menginspirasi tersebut, dan yang layak dihargai oleh masyarakat dan pemerintah.

Untuk menunaikan tugasnya guru yang profesional memiliki kompetensi akademik yang meliputi kemampuan (Raka Joni, 2006):

1. Mengetahui peserta didik secara mendalam serta memiliki visi yang jelas tentang lintasan perkembangannya (*developmental trajectory*) dalam peta tujuan utuh pendidikan.
2. Menguasai bidang studi dari sisi keilmuan dan kependidikan.
3. Menyelenggarakan pembelajaran yang menginspirasi meliputi: perancangan, implementasi, penilaian proses dan hasil pembelajaran, dan pemanfaatan hasil penilaian untuk melakukan perbaikan secara sistematis dan berkelanjutan, sehingga dapat memfasilitas perkembangan karakter, *soft skills* dan pembentukan *hard skills*.
4. Mengembangkan profesionalitas secara berkelanjutan.

Faktor lainya adalah motivasi, motivasi berasal dari kata bahasa Latin *movere* yang berarti "menggerakkan". Berdasarkan pengertian ini makna motivasi adalah menjadi berkembang. Wlodkowski (1985) menjelaskan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, dan yang memberi arah dan ketahanan (*persistence*) pada tingkah laku tersebut.

Ames dan Ames (1984) menjelaskan motivasi dari pandangan kognitif. Menurut pandangan ini motivasi didefinisikan sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya. Sebagai contoh, seorang siswa yang percaya bahwa dirinya memiliki kemampuan yang



25

diperlukan untuk mengerjakan suatu tugas, akan termotivasi untuk mengerjakan tugas tersebut. Konsep diri yang positif ini menjadi motor penggerak bagi kemauannya.

Dari berbagai teori motivasi yang ada, Keller (1983) telah menyusun seperangkat prinsip-prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yang disebut model ARCS. Guru seringkali berasumsi bahwa motivasi belajar siswa merupakan masalah siswa itu sendiri, dan merekalah yang bertanggungjawab untuk berusaha agar memiliki motivasi yang besar. Namun guru sebenarnya dapat berusaha untuk menerapkan prinsip-prinsip motivasi dalam proses dan cara mengajar, untuk meningkatkan dan memelihara motivasi siswa dalam belajar.

Di dalam model ARCS, terdapat empat kategori kondisi motivasional yang harus diperhatikan oleh guru dalam usaha menghasilkan pembelajaran yang menarik, bermakna dan memberikan tantangan bagi siswa. Keempat kondisi motivasional tersebut adalah perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*).

a. Perhatian

Perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh sebab itu rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan, sehingga siswa akan memberikan perhatian, dan perhatian tersebut terpelihara selama pembelajaran, bahkan lebih lama lagi. Rasa ingin tahu ini dapat dirangsang atau dipancing melalui elemen-elemen yang baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, kontradiktif atau kompleks. Apabila elemen-elemen seperti itu dimasukkan dalam rencana pembelajaran, hal ini dapat menstimulus rasa ingin tahu siswa. Namun perlu diperhatikan agar stimulus tersebut digunakan tidak berlebihan, akibatnya stimulus menjadi hal yang biasa dan efektivitasnya hilang.

b. Relevansi

Relevansi menunjukkan adanya hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan terpelihara apabila mereka menganggap apa yang dipelajari memenuhi kebutuhan pribadi, atau bermanfaat sesuai dengan nilai yang dipegang. Kebutuhan pribadi (*basic needs*) dikelompokkan ke dalam 3 kategori yaitu motif pribadi, motif instrumental dan motif kultural. Yang pertama, nilai motif pribadi (*personal motive value*), menurut McClelland mencakup tiga hal yaitu (1) kebutuhan untuk berprestasi (*needs for achievement*), (2) kebutuhan untuk memiliki kuasa (*needs for power*) dan (3) kebutuhan untuk berafiliasi (*needs for affiliation*). Yang kedua adalah nilai yang bersifat instrumental, dimana keberhasilan dalam mengerjakan suatu tugas dianggap sebagai langkah untuk mencapai keberhasilan lebih lanjut. Ketiga, nilai kultural, apabila tujuan yang ingin dicapai konsisten atau sesuai dengan nilai yang dipegang oleh kelompok yang diacu siswa, seperti orang tua, teman, dsb.

c. Kepercayaan Diri

Merasa diri kompeten atau mampu, merupakan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Bandura (1977) mengembangkan lebih lanjut konsep tersebut dengan mengajukan konsep *self-efficacy*. Konsep tersebut berkaitan dengan keyakinan pribadi bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan suatu tugas yang menjadi syarat keberhasilan. Prinsip yang berlaku dalam hal ini adalah bahwa motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Harapan ini seringkali dipengaruhi oleh pengalaman sukses di masa lampau. Dengan demikian ada hubungan spiral antara pengalaman sukses dan motivasi. Motivasi dapat menghasilkan ketekunan yang membawa keberhasilan (prestasi), dan selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas berikutnya.

d. Kepuasan

Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan, dan siswa akan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuan yang serupa. Kepuasan karena mencapai tujuan dipengaruhi oleh konsekuensi yang diterima, baik yang berasal dari dalam maupun dari luar siswa.

11



TANTANGAN PEMBELAJARAN DI ERA MILENIAL

Arus globalisasi sudah tidak terbendung masuk ke Indonesia. Disertai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, dunia kini memasuki era revolusi industri 4.0, yakni menekankan pada pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. Menghadapi tantangan tersebut, pendidikan pada umumnya maupun pembelajaran pada khususnya dituntut untuk berubah, termasuk dalam hal ini LPTK agar menghasilkan guru berkualitas bagi generasi masa depan.

Dunia hari ini sedang menghadapi fenomena *disruption* (disrupsi), situasi di mana pergantian dunia industri atau persaingan kerja tidak lagi linear. Perubahannya sangat cepat, fundamental dengan mengacak-acak pola tatanan lama untuk menciptakan tatanan baru. Disrupsi menginisiasi lahirnya model bisnis baru dengan strategi lebih inovatif dan disruptif. Cakupan perubahannya luas mulai dari industri bisnis, perbankan, transportasi, sosial masyarakat, hingga pendidikan. Era ini akan menuntut kita untuk berubah atau punah.

Tidak diragukan lagi, disrupsi akan mendorong terjadinya digitalisasi sistem pendidikan. Munculnya inovasi aplikasi teknologi menginspirasi lahirnya aplikasi sejenis di bidang pendidikan. Misalnya *MOOC*, singkatan dari *Massive Open Online Course* serta *AI (Artificial Intelligence)*. *MOOC* adalah inovasi pembelajaran daring yang dirancang terbuka, dapat saling berbagi dan saling terhubung, atau berjejaring satu sama lain.

Fenomena lain yang menarik dalam kehidupan masyarakat dewasa ini adalah maraknya *multicultural* (*global culture*) dan gaya hidup (*life style*). Fenomena ini terjadi sebagai dampak dari arus globalisasi yang sudah tidak bisa dibendung lagi. Globalisasi yang sering dimaknai sebagai proses mendunia sistem sosial-ekonomi-politik-teknologi dan budaya sehingga dunia seperti menjadi tanpa batas (*the borderless world*) yang sering dipahami pula sebagai suatu bentuk penyempurnaan, dominasi, dan bahkan hegemoni negara-negara maju (barat) terhadap negara-negara berkembang yang sedang berkembang.

Dalam era sebagaimana disebutkan di atas Neil Howe dan William Strauss 1987, memunculkan istilah *Millennial*. Mereka menciptakan istilah ini dengan merujuk di saat anak-anak yang lahir di tahun 1980 masuk pra-sekolah, dan saat itu media mulai menyebut sebagai kelompok yang terhubung ke milenium baru di saat lulus SMA di tahun tahun 2000. Mereka menulis tentang kelompok ini dalam buku-buku mereka *Generations: The History of America's Future Generations, 1584 to 2069* (1991) dan *Millennium Rising: The Next Great Generation* (2000).

Salah satu fenomena penting proses globalisasi dan era milenial telah melahirkan generasi *gadget*, istilah yang digunakan untuk menandai munculnya generasi milenial. *Gadget* sebenarnya istilah yang diartikan dengan peralatan, sehingga generasi *gadget* dimaksudkan dengan generasi yang dalam kehidupannya selalu bersinggungan dengan yang namanya peralatan yang mengandung unsur *teknologi* informasi. Jadi seolah-olah berbagai peralatan tersebut telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Seolah-olah berbagai alat *high-technology* telah menjadi bagian penting dalam kehidupannya.

Menurut survei di Amerika Serikat membuktikan bahwa berselancar di dunia maya, bermain *game online*, dan bermain situs jejaring sosial justru baik bagi perkembangan remaja. Survei ini berhasil membuktikan teknologi internet baik bagi perkembangan remaja. Hal ini juga mematahkan anggapan orang tua yang menyatakan bermain internet hanya membuang waktu saja. Berdasarkan survei tersebut membuktikan bahwa penggunaan teknologi *gadget* berdampak negatif untuk pendidikan tetapi juga mendapatkan dampak positifnya.

Menurut Severin dan Tankard (2005), sejumlah penelitian tentang dampak positif dan pemanfaatan internet menunjukkan bahwa internet menjadi sumber utama untuk belajar tentang apa yang sedang terjadi di dunia seperti untuk hiburan, bergembira, relaksasi, untuk melupakan masalah, menghilangkan kesepian, untuk mengisi waktu sebagai kebiasaan dan melakukan sesuatu dengan teman atau keluarga. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari internet, terutama dalam proses komunikasi dan pengalihan informasi bagi seluruh masyarakat pengguna internet termasuk remaja. Di sana dapat dengan mudah



mendapatkan informasi, bisa mencarinya dengan menggunakan *google* atau dengan cara yang lain, tetapi kebanyakan remaja menggunakan internet untuk mencari teman, *chatting*, berkirim *e-mail* dan mencari tugas-tugas kuliah atau tugas sekolah. Dikalangan remaja masa kini yang lagi marak-maraknya adalah "*facebook*" dan "*twitter*". Mereka mencari teman melalui *facebook* maupun *twitter* dan dapat juga saling berkirim foto atau dan lain sebagainya.

Di era global seperti saat ini, seseorang memerlukan pengendali yang kuat agar ia mampu memilih dan memilah nilai-nilai yang banyak sekali ditawarkan kepadanya. Oleh karena itu, agar seseorang tahan banting, maka bisa dilakukan dengan pendidikan, sebab jalan terbaik dalam membangun seseorang ialah pendidikan. Jalan terbaik dalam membangun masyarakat adalah pendidikan. Jalan terbaik dalam membangun negara adalah pendidikan. Jalan terbaik membangun dunia juga pendidikan. Secara sederhana, fokus pendidikan hanya tiga, yaitu membangun pengetahuan, membangun keterampilan (*skill*), dan membangun karakter. Berdasarkan ketiga elemen pendidikan tersebut, intinya hanya satu yakni basis utamanya adalah karakter dan karakter adalah buah dari kebudayaan.

Proses pembelajaran mengaplikasikan teknologi yang berbasis internet dengan bahan ajar digital menyebabkan terjadinya pergeseran proses belajar mengajar dari yang biasa dilakukan guru. Pergeseran tersebut yaitu pergeseran dari *classroom* ke penampilan, pergeseran dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja pembelajaran dapat dilakukan, pergeseran dari kertas ke digital dan *online* sehingga *paperless* atau tanpa kertas, pergeseran dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja atau populer dengan sebutan *network*, dan dari waktu *school* ke waktu nyata.

Disamping itu terjadi pergeseran paradigma pembelajaran yang dianut sekarang kepada konstruktivisme. Jika selama ini proses belajar di sekolah lebih ditandai oleh proses mengajar guru melalui ceramah dan proses belajar peserta didik melalui menghafal. Pengawasan terhadap keberhasilan mengajar selama ini lebih didasarkan pada tingginya "daya serap" dalam pengertian yang sangat sulit akan ditinggalkan. Guru bukan lagi sebagai sumber belajar utama yang menyampaikan informasi atau bahan ajar dimana peserta didik dianggap sebagai gelas kosong yang siap diisi. Paradigma baru, peserta didik dianggap telah memiliki pengetahuan awal, dan tugas guru hanya mengkonstruksinya saja. Peserta didik dianalogikan tanaman yang sudah punya potensi untuk tumbuh dan berkembang, sedangkan guru hanya berfungsi sebagai penyiram yang membantu tanaman tumbuh dan berkembang dengan baik. Akibatnya, peran guru dalam mengajar berubah dari pengajar menjadi fasilitator dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*), tidak lagi berpusat pada guru (*teacher center*). Pembelajaran mendatang bersifat menandirikan siswa dalam mengeksplorasi rasa keingintahuan mereka dengan pendekatan memecahkan masalah yang diberikan guru.

Konsekuensi dari bergulirnya paradigma konstruktif ini berdampak terhadap sumber daya belajar, diantaranya perpustakaan sekolah dan sumber daya fasilitas teknologi informasi sekolah termasuk fasilitas internet. Kita tidak menutup mata akan kondisi sekolah saat ini yang sangat memprihatinkan. Sekolah dihadapkan pada kenyataan bahwa sumber belajar yang ada di perpustakaan sangat terbatas. Tetapi dengan kreatifitas dan inovasi guru terutama dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran akan dapat membantu mengurangi permasalahan tersebut.

Alasannya, telah terjadinya revolusi pengetahuan dimana dunia sudah semakin *go digital*. Makin banyak buku yang telah dirubah ke dalam format *digital book* dan dengan mudah diakses melalui internet. Juga sudah seharusnya pemerintah, termasuk pemerintah provinsi, kabupaten dan kota untuk membiayai penerbitan *electronic book* (*e-book*) sebagai buku pedoman bagi peserta didik terutama sekali bagi jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah yang dapat diakses dengan mudah dimana saja dengan fasilitas internet. Dengan adanya buku digital tersebut akan memudahkan mencari informasi sebagai bahan ajar secara cepat.

Keuntungan yang didapatkan bagi guru adalah kesanggupan komputer untuk menyajikan teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut akan membuat peserta didik lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahaminya. Hal ini dapat mengakomodasi mereka yang lamban menerima pelajaran. Komputer tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang



diinginkan. Kondisi ini sungguh sangat berbeda sekali dengan guru yang tidak mungkin sabar menjelaskan hal yang sama terus menerus pada peserta didik yang daya cernanya termasuk papan bawah. Selain itu peserta didik yang pintar dan cepat mengerti dapat terus langsung melanjutkan materi pelajarannya tanpa perlu dihalangi dan distandarisasi sama dengan peserta didik lainnya. Inilah iklim efektif dari pemanfaatan teknologi dengan bahan ajar digital.

Menurut Suparno dan Waras Kamdi, (2010), Pengembangan profesionalitas secara berkelanjutan hendaknya dilakukan secara terus menerus dalam rangka meningkatkan kinerja profesionalnya, melalui:

- a. Melakukan refleksi terhadap apa yang telah dan akan dilakukan,
- b. Melakukan interaksi informal kesejawatan berkaitan,
- c. Menjaring balikan dari pemangku kepentingan mengenai apa yang telah dan masih perlu dilakukan,
- d. Mengakses informasi melalui internet,
- e. Melakukan penelitian tindakan,
- f. Melakukan konsultasi dengan pakar dalam bidang-bidang yang relevan,
- g. Mengikuti pelatihan dalam rangka meningkatkan kinerja profesional,
- h. Mengikuti pendidikan lanjut dalam rangka meningkatkan kinerja profesional.

Kemampuan teknologi merupakan prasarat guru profesional karena penguasaan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran merupakan elemen penting profesionalitas guru. Kecakapan teknologis guru sangat dibutuhkan saat ini, sekurang-kurangnya meliputi kecakapan dalam berbagai aplikasi komputer dan internet, mendesain pembelajaran, mengembangkan dan menggunakan multimedia pembelajaran.

Mulyasa (2005), menjelaskan bahwa guru yang profesional dalam setiap pembelajaran, perlu mendayagunakan sumber belajar seoptimal mungkin, hal ini sangatlah penting, karena keefektifan pembelajaran ditentukan pula oleh kemauan dan kemampuan mendayagunakan sumber-sumber belajar. Manfaat pendayagunaan sumber-sumber belajar antara lain adalah memperoleh fakta yang diperlukan, belajar menemukan jawaban yang berkaitan dengan tugas-tugas, mendapatkan kepuasan pada waktu menelusuri dan menemukan informasi mengenai bidang yang diminati, serta membiasakan diri untuk belajar, dimana saja kapan saja, sehingga terciptanya masyarakat belajar.

Oleh karena itu dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, guru harus bekerja keras dalam memprogram pembelajaran. Guru juga harus mengenal kemampuan dan keterbatasan teknologi dan harus mengetahui dalam hal mana guru harus berperan untuk membantu peserta didik. Selain semua itu harus menjadi kompetensi guru, pembelajaran berbasis teknologi tentu menuntut guru memiliki kompetensi dalam bidang pembelajaran berbasis teknologi.

MENGEFEKTIFKAN PERAN GURU

Mengutip dari Abduhzen (KOMPAS, 2 Januari 2018) bahwa sejak gagasan profesionalisme ditetapkan, berbagai program peningkatan mutu guru yang dijalankan boleh dibilang tidak berdampak signifikan atau gagal dalam mencapai tujuannya, kecuali efek sampingannya seperti perbaikan ekonomi sebagian besar guru dan meningkatnya minat anak muda menjadi guru. Secara normatif beberapa kebijakan sudah cukup tepat dan baik untuk memajukan pendidikan nasional, diantaranya tentang anggaran dari APBN dan APBD, tentang definisi pendidikan yang partisipatif, dan profesionalisme guru. Namun implementasinya tidak substansial sehingga tidak berdampak positif secara kualitatif.

Kemajuan teknologi informasi yang menerobos dinding-dinding sekolah sering membuat guru kewalahan dan semakin tidak penting di mata siswa dan masyarakat. Perkembangan isu hak asasi manusia yang masif serta perlindungan terhadap anak dari kekerasan yang begitu luas definisinya menjadikan guru sering salah tingkah dan apatis. Kemajuan ekonomi guru berkat tunjangan profesi ⁶ yebabkan sebagian guru mengalami semacam kejutan budaya dan makin transaksional. Sementara itu, belum ada sentuhan signifikan, baik dari pemerintah maupun organisasi profesi, untuk mengubah pola pikir serta meniupkan roh keguruan yang memungkinkan guru secara dinamis melakukan pengembangan



diri terus-menerus (*continues improvement*) sehingga kompatibel dengan tantangan dan perkembangan zaman.

Berbagai program yang dijalankan pemerintah selama ini kebanyakan sekedar proyek formalitas yang telah terformat sejak dulu mengikuti daftar anggaran belanja yang kaku sehingga meski kegiatan kurang efektif dan kontekstual harus diteruskan agar anggaran dapat diserap. Sementara program organisasi profesi karena keterbatasan berbagai sumber daya tidak banyak dapat memberdayakan guru. Seharusnya, pemerintah dan/atau pemerintah daerah—menurut UUGD Pasal 41 Ayat (5)—memfasilitasi dan bekerja sama dengan organisasi profesi agar pengembangan dan peningkatan kompetensi guru menjadi terarah, sinergis dan efektif.

Mengefektifkan peran guru makin urgen mengingat *ultimate goal* dari seluruh proses pendidikan kita adalah membentuk watak dan peradaban bangsa. Pembentukan karakter melalui persekolahan mengandalkan peran guru tidak sebatas menyampaikan konten pengetahuan dari mata pelajaran yang diampunya. Lebih daripada itu, setiap guru harus mengambil dan mengembangkan peran profektif, yaitu membentuk kepribadian produktif dengan mengajak siswa pada kebenaran/kebaikan serta mencegah kesesatan/kemaksiatan. Meski dalam profesionalisme keahlian dan linieritas bidang ilmu sangat diperlukan, guru tidak boleh terpaku hanya pada linieritas dengan mengabaikan fungsi-fungsi edukasi.

PENUTUP

18

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh guru terhadap siswanya. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa cara yang dapat diterapkan oleh guru. Pembelajaran inovatif, yaitu pembelajaran yang lebih bersifat *student centered*, memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dan juga pembelajaran dengan menggunakan media. Pembelajaran inspiratif, yaitu pembelajaran yang bukan saja dasar-dasar penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, melainkan juga sekaligus menginspirasi dan menumbuhkan semangat yang kuat serta penguasaan kecakapan hidup (*soft skills*), juga dapat dengan memberikan kondisi motivasi seperti perhatian, relevansi, kepercayaan diri dan kepuasan dalam usaha menghasilkan pembelajaran yang menarik, bermakna dan memberikan tantangan bagi siswa.

Di era milenial ini, dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, terjadi pergeseran proses pembelajaran, yaitu dengan mengaplikasikan teknologi yang berbasis internet dengan bahan ajar digital. Oleh karena itu dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, guru harus bekerja keras dalam memprogram pembelajaran dan juga memiliki kompetensi dalam bidang pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga dapat tercipta sistem pembelajaran yang baik dan menghasilkan masyarakat yang berpendidikan dan berkompeten.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduhzen, M. (2018). *Mengefektifkan Peran Guru*. Jakarta: KOMPAS.
- Abdullah, R. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ahmad, N. S. (1978). *al-Tarbiyah wa al-Mujtami*. Kairo: al-Maktaba al Anjlu al-Misriyah.
- Ames, R., & Ames, L. (1984). *Research on Motivation Education: Student Motivation (Vol. 1)*. Orlando: Academic Press, Inc.
- Anshori, S. (2016). Strategi Pembelajaran di Era Digital (Tantangan Profesionalisme Guru di Era Digital). *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VIII*.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.



- Damhuri, E. (2018, Maret 20). *Republika*. Retrieved from REPUBLIKA.com
<http://republika.co.id/berita/jurnalisme-warga/wacana/17/11/24/ozw649440-menghadapi-era-disrupsi>
- Driyarkara, F. (1980). *Driyarkara Tentang Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Fahyuni, E. F., & Nurdyansyah. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Gunter, M., & et al. (1990). *Instruction: A Models Approach*. Boston: Allyn & Bacon.
- Gusmarina, D. (2014). *Membangun Iklim Pembelajaran yang Inspiratif*.
- Howe, N., & Strauss, W. (2000). *Millenials Rising: The Next Great Generation*. New York: Vintage Books.
- Hutchin, R. M. (1953). *The Conflict in Education*. New York: Harper and Brothers.
- Keller, J. M. (1983). *Motivation Design of Instruction, in Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- McClelland, D. (1985). *How Motives, Skills, and Values Determine What People Do*. *American Psychologist*, 40, 812-825.
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Raka Joni, T. (1985). *Strategi Belajar-Mengajar, Suatu Tujuan Pengantar*. Jakarta: PUSPUS Depdikbud.
- Ramly, N. (2005). *Membangun Pendidikan yang Memberdayakan dan Mencerahkan*. Grafindia: Khazanah Ilmu.
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2005). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: the history of America's future, 1584 to 2069*. New York: William Morrow and Company, Inc.
- Suciati, & Irawan, P. (2005). *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: PAU-PPAI-UT.
- Sudjana, N. (1989). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suparno, & Kamdi, W. (2010). *Pengembangan Profesionalisme Guru*. Panitia Sertifikasi Guru Rayon 15 Universitas Negeri Malang. Malang.
- Utomo, L. W. (2008). *Psikologi Belajar*. Purworejo: UMP.
- Wahana, H. D. (2015). *Pengaruh Nilai-Nilai Budaya Generasi Milenial dan Budaya Sekolah Terhadap Ketahanan Individu*.
- Wlodkowski, R. (1985). *Enhancing Adult Motivation to Learn*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

PEMBELAJARAN INOVATIF- INSPIRATIF PADA GENERASI MILENIAL: ARTIKULASI DAN TANTANGANNYA

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.qitepinscience.org Internet Source	1%
2	zh.scribd.com Internet Source	1%
3	ejurnal.binawakya.or.id Internet Source	1%
4	repo.sttsetia.ac.id Internet Source	1%
5	media.neliti.com Internet Source	1%
6	Submitted to Lambung Mangkurat University Student Paper	1%
7	engkuskosasih.blogspot.com Internet Source	1%
8	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
9	guru-merdeka.blogspot.com Internet Source	1%

10	jurnalptiq.com Internet Source	1 %
11	repository.bsi.ac.id Internet Source	1 %
12	p4tkpknips.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
13	evie05.wordpress.com Internet Source	1 %
14	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	1 %
15	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
16	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
17	jed.revolutia.info Internet Source	<1 %
18	Nofriyanti Nofriyanti. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK", Jurnal Tunas Pendidikan, 2021 Publication	<1 %
19	mgmpipakarangnunggal.wordpress.com Internet Source	<1 %
20	repository.syekhnurjati.ac.id Internet Source	<1 %

21

www.infodiknas.com

Internet Source

<1 %

22

Oo Kosidin. "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE KAHOOT DALAM MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (TEAM GAME TURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATERI HAK ASASI MANUSIA DALAM PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKN", CIVICS EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL (CESSJ), 2020

Publication

<1 %

23

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

24

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

25

smakfides.wordpress.com

Internet Source

<1 %

26

Submitted to Ajou University Graduate School

Student Paper

<1 %

27

Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Student Paper

<1 %

28

Desi Intan Romadhona, Muhlasin Amrullah. "Strategy for SMA Muhammadiyah 3 Pandaan in Learning during the Covid-19 Pandemic", Proceedings of The ICECRS, 2021

<1 %

29	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
30	Submitted to Universitas Siswa Bangsa Internasional Student Paper	<1 %
31	cholilnafis.com Internet Source	<1 %
32	www.alvirzy.tk Internet Source	<1 %
33	blog.umy.ac.id Internet Source	<1 %
34	core.ac.uk Internet Source	<1 %
35	menzour.blogspot.com Internet Source	<1 %
36	www.journal.unitas-pdg.ac.id Internet Source	<1 %
37	acikbilim.yok.gov.tr Internet Source	<1 %
38	nanopdf.com Internet Source	<1 %
39	ejournal.iainmadura.ac.id Internet Source	<1 %

40

erzuhedi.wordpress.com

Internet Source

<1 %

41

mardoto.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On