

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Apabila dilihat dari karakteristik historis, konsep Pendidikan Indonesia banyak dipengaruhi oleh peninggalan penjajah, baik yang bersifat tradisional (konvensional) maupun yang bersifat modern. Keduanya menjadi konsep Pendidikan yang saling melengkapi satu sama lain, di samping tentu saja mempunyai kelebihan dan kelemahan. Namun dalam perkembangannya, masing-masing konsep Pendidikan disesuaikan dengan kebutuhan jaman. Sejalan dengan itu, maka Pendidikan mengalami perubahan, sebab proses Pendidikan yang tidak sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman tidak akan mencapai sasaran yang tepat.

Pendidikan dibutuhkan untuk mempersiapkan manusia demi menunjang perannya di masa yang akan datang. Upaya Pendidikan yang dilakukan oleh suatu bangsa memiliki hubungan yang signifikan dengan tujuan bangsa tersebut. Pendidikan merupakan sarana terbaik untuk menciptakan suatu generasi baru bagi masa depan bangsa.

Konsep Pendidikan pada akhirnya akan disesuaikan dengan kebutuhan manusia pada masa yang bersangkutan. Pengaruh digitalisasi menjadi era yang perlu dicermati, apabila Pendidikan ingin tetap menjadi program kemanusiaan yang akan selalu menghasilkan manusia-manusia berkarakter. Dalam rangka itu dua faktor penting perlu diperhatikan, yakni guru dan siswa.

“Integrating digital technologies in schooling and activating digital learning must occur in and through teacher practice within a specific educational context.”¹⁰⁷

Teknologi digital dalam dunia Pendidikan modern berperan memfasilitasi perubahan di sekolah, menjadi alat mediasi yang mampu menjembatani Pendidikan dengan realitas milenium ketiga. Karena berbagai macam bidang kehidupan kini semakin dikelola oleh teknologi. Pada abad 21 ini, siswa yang tidak dibekali dengan kemampuan teknologi yang mumpuni akan sulit berkembang dan beradaptasi dengan dunianya.

Yuval Noah Harari mengemukakan empat metode dasar yang sekiranya relevan dalam sistem Pendidikan abad 21. Secara umum, Harari menyarankan supaya Pendidikan melakukan transformasi yang berguna bagi penerimaan siswa terhadap hal-hal baru yang kerap terjadi pada milenium ketiga ini. Dalam metode empat C, Harari menekankan pentingnya mengalami secara langsung peran digitalisasi dalam proses belajar-mengajar. Pentingnya pengalaman, secara langsung membantu siswa untuk semakin menginkorporasi nilai-nilai teknologi sebagai bagian esensial dalam dunia modern. Proses inkorporasi yang telah diterapkan setidaknya memudahkan siswa untuk menciptakan (*create*) dan mengalami (*experience*). Nantinya, proses itulah yang akan mempermudah mereka untuk mengakses informasi, berkomunikasi secara kolaboratif dan menciptakan

¹⁰⁷ Pengintegrasian sistem Pendidikan digital di sekolah harus didasari oleh transformasi praktik guru. Transformasi praktik pembelajaran nyatanya belum terpenuhi. Ada unsur intrinsik yang menjadi faktor penghalang yang berasal dari individu guru tersebut. Sikap guru, suka atau tidak suka terhadap teknologi digital menjadi prediktor utama bagi keterlibatan dan penerimaan pembelajaran digital. Bdk. Christopher Blundell, “Digital Learning in Schools: Conceptualizing the Challenges and Influences on Teacher Practice,” *Journal of Information Technology Education* 15 (2016) 537.

konten menggunakan perangkat seluler.¹⁰⁸ Realitas perusahaan- perusahaan besar yang merekrut sumber daya manusia unggul dengan indeks prestasi yang tinggi sudah menjadi hal yang biasa. Ada pula perusahaan yang mencari sumber daya manusia yang memiliki *mindset* tetap. Masalahnya, sesuatu yang sudah bagus ini kelak akan menghadapi serangan disrupsi, Jadi, pilihannya adalah memperbaharui dan merobohkan sesuatu yang sudah usang atau menunggu dirobokkan oleh pendatang baru.¹⁰⁹

Dweck (2013)¹¹⁰ dalam sebuah studi memetakan dua jenis *mindset* bagi setiap pembelajar:



Dari gambar tersebut, ia menguraikan bahwa sesuatu yang sudah ter-*update* mempunyai daya tarik yang cukup memengaruhi pasar digital. Mereka yang

¹⁰⁸ Bdk. Greg L Witt, *The Gen Z Frequency* (New York: Kogan Page Ltd, 2018) 34.

¹⁰⁹ Bdk. Rhenald Kasali, *Disruption* (Jakarta: Gramedia, 2017) 339.

¹¹⁰ Carol Dweck adalah seorang Profesor Psikologi dari Stanford University. Saat ini, dia sedang berupaya menjembatani psikologi perkembangan, psikologi sosial, dan psikologi kepribadian, dan mengkaji konsep-konsep diri yang digunakan orang untuk menyusun diri dan membimbing perilaku mereka. Penelitian ini bertujuan melihat asal-usul konsep-diri, peran mereka dalam motivasi dan pengaturan diri, dan dampaknya terhadap pencapaian dan proses interpersonal.

<https://profiles.stanford.edu/carol-dweck> (13.07.2021).

Gambar diambil dari dari <https://www.prepgurus.com/blog/2016/4/14/carol-dweck-a-study-on-praise-and-mindsets> (13.07.2021).

mampu memperbarui diri dengan pengetahuan-pengetahuan baru itulah yang dianggap sebagai pribadi yang mempunyai *growth mindset*. Dunia yang semakin maju tidak akan pernah lepas dari serangan disrupsi. Oleh karena itu, sistem Pendidikan harus semakin mengenal pola pembelajaran yang relevan dengan situasi abad 21. Pendidikan kini mempunyai peranan yang sangat penting untuk mempersiapkan kehidupan yang layak bagi setiap manusia di masa yang akan datang.

6.2 Tantangan

Dalam proses pemerataan sistem Pendidikan berbasis digital, terdapat beberapa tantangan yang menjadi perhatian utama. Di samping pentingnya pemahaman mengenai era digital, Pendidikan harus menghadapi masalah pendanaan untuk mewujudkan sistem Pendidikan berbasis digital. Tidak bisa dipungkiri lagi, bahwa penerapan metode empat C membutuhkan media-media digital sebagai sarana pendukung utama sistem pembelajaran. Oleh karena itu, kebutuhan terhadap berbagai jenis peralatan digital menjadi perhatian utama, apabila Pendidikan menerapkan metode empat C sebagai pijakan dunia Pendidikan modern kelak. Selain itu, penerapan metode empat C dalam sistem Pendidikan, mau tidak mau harus mengubah pola pengajaran guru secara praktis. Ter-realisasinya metode tersebut akan sangat dipengaruhi oleh dan melalui praktik guru dalam konteks Pendidikan masa kini.¹¹¹ Permasalahan ini merupakan permasalahan yang berasal dari dalam sistem Pendidikan sendiri (*intrinsic influences*). Pentingnya transformasi tidak hanya berkaitan dengan perkara penerimaan metode baru yang

¹¹¹ Christopher Blundell, "Digital Learning in Schools: Conceptualizing the Challenges and Influences on Teacher Practice," *Journal of Information Technology Education* 15 (2016) 537.

lebih modern, namun juga menyangkut kesiapan tenaga pengajar untuk mentransformasi banyak hal sebagai faktor pendukung sistem pengajaran modern.

Hal tersebut menyangkut beberapa hal:

- a. *Attitudes and beliefs*
- b. *Innovation and routine*
- c. *Knowledge and skill*
- d. *Teacher vision & design thinking.*¹¹²

6.3 Wawasan Ke Depan

Setelah melihat beberapa tantangan dalam upaya penerapan metode empat C, penulis hendak menyampaikan saran yang bisa menjadi alternatif dan opsi yang mendukung transformasi Pendidikan lama menjadi baru. Pendidikan perlu menyadari peran besar guru dalam dunia Pendidikan modern. Seberapa bagus dan benar metode yang diterapkan tidak akan berfungsi dengan baik, apabila guru sebagai tenaga pengajar tidak mempunyai pemahaman yang mumpuni terhadap perubahan yang terjadi. Tenaga pengajar ibarat pintu yang menjadi tujuan utama untuk masuk dalam suatu ruangan. Maka, penerapan metode Pendidikan baru yang relevan dengan konteks abad 21 harus memperhatikan aspek sumber daya manusianya. Dari pihak guru sendiri harus mau bertransformasi dengan praktik pengajaran baru yang lebih kontekstual dengan situasi generasi Z.

¹¹² Christopher Blundell, "Digital Learning in Schools: Conceptualizing the Challenges and Influences on Teacher Practice," *Journal of Information Technology Education* 15 (2016) 537.

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka Utama

Harari, Y. N. (2011) *21 Lessons for the 21st Century*. London: Jonathan Cape.

Harari, Y. N. (2018) *21 Lessons for the 21st Century: 21 Adab untuk Abad 21*.
Algebra, Haz. (2018). Globalindo: Manado.

Harari, Y. N. (2015) *Homo Deus: Masa Depan Umat Manusia*. Mustofa, Y. (2018).
Tangerang: PT Pustaka Alvabet.

Naomi, I. O. (ed.) (1998) *Menggugat Pendidikan: Fundamentalisme, Konservatif,
Liberal, Anarkis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Pustaka Pendukung

Adian, D. G (2002). *Martin Heidegger*. Jakarta Selatan: Teraju.

Bayti, T. N. Ariani, D. dkk. (2020) *Gagasan Milenial dan Generasi Z Untuk
Indonesia Emas 2045*. Wekatimun: Fianosa Publishing.

Creber, G. and Martin, R. (2009) *Digital Cultures: Understanding New Media*.
Glasgow: Open University Press.

Darley, A. *Visual Digital Culture. Surface Play and spectacle in new media genres*.
London: Routledge.

Drost, J. I. (1998). *Sekolah: Mengajar atau Mendidik?* Yogyakarta: Kanisius.

Haefner, G. (1989) *The Human Situation: A Philosophical Anthropology*. Indiana:
University of Notre Dame Press.

Harari, Y. N. (2011) *Sapiens: Riwayat Singkat Hidup Manusia*. Palar Wulandari,
D. T. (2014). Gramedia: Jakarta.

Kasali, R. (2017) *Disruption*. Jakarta: Kompas Gramedia.

- Levine, R. I, Drang, D. E and Edelson, B. (1991) *AI and Expert System: A Comprehensive Guide*. Singapore: McGraw Hill Book.
- Nash, C. (2001) *The Unravelling of the Postmodern Mind*. Edinburg: Edinburg University Press Ltd.
- Peterson, M. L. (1986) *Philosophy of Education: Issues and Options*. Leicester: InterVarsity Press.
- Schmidt, E. and Cohen, J. (2013) *The New Digital Age: Reshaping the Futures of People Nations and Business*. Great Britain: John Murray.
- Surya, H. (2011) *Strategi Jitu Mencapai Kesuksesan Belajar*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Witt, G. L and Baird, D. E. (2018) *The Gen Z Frequency: How Brands Tune In & Build Credibility*. Great Britain and United States: Koganpage.

Jurnal

- Baedhowi. 2007. "Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP): Kebijakan dan Harapan". Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Volume 13.
- Blundell, C. Lee, K. and Shaun Nykvist, (2016). "Digital Learning in Schools: Conceptualizing the Challenges and Influences on Teacher Practice," Journal of Information Technology Education: Volume 15.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. "Grand Design: Pengembangan Teaching Factory dan Technopark di SMK," Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Magerski, C. 2020. "Gehlen, Arnold Karl Franz (1904-1976)," Bloomsbury Publishing.

Rizki S. A. 2018. “Ketakutan akan kehilangan momen (FOMO) Pada Remaja Kota Samarinda,” *Psikostudia: Jurnal Psikologi* Volume 17.

Internet:

<https://profiles.stanford.edu/carol-dweck>

<https://www.kff.org/about-us/>

<https://www.sciencedirect.com/journal/computers-in-human-behavior/about/aims-and-scope>

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Haifa>

<https://www.ynharari.com/about/>

Bdk Jakarta kementerian agama RI, *Teknologi Pendidikan Era Digital dan Tantangan Indonesia Menghadapi Dinamika Peradaban Milenium Sebagai Era Robotic*. Diakses pada 5 Juli 2021, dari <https://bdkjakarta.kemena.go.id/berita/teknologi-pendidikan-era-digital-dan-tantangan-indonesia-menghadapi-dinamika-peradaban-milenium-sebagai-era-robotic>

Dweck, C. (2016). *A Study on Praise and Mindsets*. Diakses pada 13 Juli 2021, dari <https://www.prepgurus.com/blog/2016/4/14/carol-dweck-a-study-on-praise-and-mindsets>

Fitwiethayalisi, *Permasalahan Pendidikan Masa kini*. Diakses pada 22 April 2021, dari <https://fitwiethayalisi.wordpress.com/teknologi-pendidikan/permasalahan-pendidikan-masa-kini/>

Fristadi, R. dan Bharata, H. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan “Problem Based Learning”*. Diakses pada 15 Juni 2021, dari <http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/files/banner/PM-86.pdf>

Helaluddin, H.W. *Terjemahan Esensialisme, Pendidikan Dasar, Dan Standar-Standarnya* (G. L.Gutek), Diakses pada 22 Maret 2021, dari https://www.researchgate.net/publication/323113878_Terjemahan_Esensialisme_Pendidikan_Dasar_Dan_Standar-Standarnya_G_L_Gutek

Herman, D. *The Fear of Missing Out (FOMO)*. Diakses pada 16 Juli 2021, dari [http://www.danherman.com/The-Fear-of-Missing-Out-\(FOMO\)-by-DanHerman.html](http://www.danherman.com/The-Fear-of-Missing-Out-(FOMO)-by-DanHerman.html) (access 16.07.2021).

Janwar, W. (2020). *dari kaum rebahan jadi generasi perubahan*. Penerbit Kampus Identitas. Diakses pada 15 Juni 2021, dari <https://identitasunhas.com/dari-kaum-rebahan-jadi-generasi-perubahan/>

Ma, H. (2013). *Apa Sih Arti Kata “Kolaborasi”?* Kompasiana. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/hendrimmahfuzh/552894b16ea834d1278b45bb/apa-sih-arti-kata-kolaborasi>

Nuridin, B, (2015). *Problematika pendidikan modern*. Diakses pada 15 Juni 2021, dari <http://bhakti-ardi.blogspot.com/2015/06/problematika-pendidikan-modern.html>

Peniel Maiaweng, *Analisis Konsep Pemikiran John Dewey*. Diakses pada 15 Juli 2021, dari <https://media.neliti.com/media/publications/103588-kajian-analisis-terhadap-konsep-pemikiran-454c6616.pdf>

Riandi, A. P. (2021). *Imbauan McD Indonesia soal BTS Meal Agar ARMY Tak FOMO*. Diakses pada 15 Juli 2021, dari <https://www.kompas.com/hype/read/2021/06/10/111105766/imbau-mcd-indonesia-soal-bts-meal-agar-army-tak-fomo>

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, (2003). Diakses pada 22 April 2021, dari <http://pendis.kemena.g.go.id/file/dokumen/uuno20th2003ttgsisdiknas.pdf>

