

Sumber	: Kompas, Repubblica, Koran Tempo, Suara Pembaharuan, Media Indonesia, Surabaya Pos, Surya, <u>Malang Post</u> , Bhirawa, Suara Indonesia, Koran Pendidikan, Majalah Tempo, Majalah GATRA, Jawa Pos/ Radar Malang, Seputar Indonesia, Pena Pendidikan ...												
Tahun	: 2016												
Bulan	: JAN, FEB, MAR, APRIL, MEI, JUNI, JULI, AGUST, <u>SEPTEMBER</u> , OKTOBER, NOV, DES												
Tanggal	: 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	<u>13</u>
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
	27	28	29	30	31	hal							

Metamorfosa Pembelajaran Generasi Z

TAK terbandungnya teknologi menuntut kreativitas tiada tara. Pemegang andil terbanyak dan pejuang terkeras adalah tenaga pendidik baik orang tua maupun guru yang dalam wadah pendidikan formal disebut sekolah. Mengapa tidak mudah? Karena kami (*generasi A-Y) harus berusaha dengan keras dalam menyesuaikan diri dengan segala kemajuan teknologi yang ada. Pembahasan ini telah diulas di kuliah umum bertajuk pembelajaran berbasis komunikasi teknologi (ICT) yang diselenggarakan oleh Pascasarjana Universitas Negeri Malang bersama bapak Dr. Gumawang Jati, M. A. (dosen di Institut Teknologi Bandung). Beliau menerangkan bahwa generasi Z merupakan anak yang lahir mulai tahun 1995 ke-atas. Mereka sangat cepat beradaptasi dalam pengaruh teknologi.

Salah satu yang teknologi berikan adalah layanan sosial media, contohnya "facebook". Kalau saat ini, detik ini, masih ada yang tidak tahu facebook, kemungkinan besar akan dicap "Ndeso". Namun demikian tidak sedikit yang menganggap bahwa kebebasan dan kemudahan akses internet berdampak buruk dalam perkembangan anak apabila tidak diawasi penuh oleh orangtua. Kebebasan dalam mengakses internet adalah salah satu wujud dari kemajuan teknologi.

Dalam 5-10 tahun ke depan, anak-anak peserta didik akan memiliki pola belajar dan berpikir yang semakin canggih. Mereka memiliki wawasan global, tentang apa yang terjadi dibelahan dunia manapun. Anak-anak hanya membutuhkan waktu maksimal 8-10 detik untuk memusatkan perhatiannya

pada sesuatu, selepas 10 detik dirasa tidak menarik maka dengan segera ia akan pergi mencari hal lain yang lebih menarik (Jati, 2016). Begitu pula dalam pembelajaran antara guru dan murid dalam proses belajar mengajar di kelas, jika awalnya saja tidak menarik, membosankan, atau bahkan out-of-date dapat dipastikan motivasi mereka dalam pembelajaran kedepannya akan semakin menurun turun bebas bahkan cenderung "ngglambyar".

Sekilas nampak tidak masalah jika guru atau tenaga pendidik tetap memakai metode pembelajaran yang itu itu saja. Bahkan tidak sedikit yang melarang pengoperasian mobile phone di dalam kelas saat proses belajar mengajar. Bagaimana dengan akses internet yang menyediakan jutaan bahkan miliaran informasi mengenai apa yang guru ajarkan dan apa yang ingin murid ketahui? Apakah tidak terpikir oleh guru akan kekhawatiran bahwa murid tidak akan lagi tertarik pada pelajaran jika metodenya membosankan? Itu semua merupakan PR besar yang harus segera dijawab untuk semua tenaga pendidik. Sebut saja salah satu aplikasi pembelajaran yang "in" dalam dunia matematika yaitu photomath. Dengan hanya memotret soal matematika yang guru berikan, dalam hitungan detik aplikasi dapat dengan rinci memaparkan jawaban lengkap dengan proses penyelesaiannya.

Amazing bukan? Lalu apakah ada yang salah dengan teknologinya? Apakah guru berhak melarang kepemilikan aplikasi tersebut dalam gadget anak-anak? Apakah itu menyelesaikan masalah?



Oleh

CINTYA EL MEYSARAH

Penerima beasiswa LPDP di Pascasarjana Universitas Negeri Malang-Magister of English Education

Jika pertanyaan-pertanyaan yang terlontar ini membuat Anda galau, maka Anda adalah orang-orang yang positif ingin dan harus berubah, beradaptasi dengan perubahan signifikan yang menuntut keselarasan pola berpikir dengan kemajuan jaman (Jati, 2016).

Kreativitas, integritas, dan profesionalitas sangat diperlukan untuk menghadapi pembaharuan-pembaharuan teknologi yang berdampak besar dalam kemajuan pendidikan generasi Z. Mereka lebih tertarik untuk bermain game online, berlama lama scrolling up & down di timeline akun media sosial, hingga stay tune on youtube channel. Kenapa tidak berusaha melibatkan mereka ke dalam teknologi dan pembelajaran? Seperti yang pernah dikatakan oleh Benjamin F. (1988), "tell me and I forget, teach me and I remember, involve me and I learn". "involve" yang berarti "libatkan" memiliki efek yang lebih besar daripada hanya sekadar