

SERUAN MARABOUT DARI SAHARA

BALIS

menembus fakta



A. Sudarso
**Liberalisme dan
Pendidikan
Kemasyarakatan**

Hery Bahasa
**Fides Querens Intellectum
dalam Ilmu kalam
dan Tasawuf**

Martinus Dan Subrianto
**Mahatma Gandhi:
Nilai Edukatif
Penderitaan**

SIUPP No. 213/SK/MENPEN/SIUPP/D.1/1986.

Jo Ditjen PPG

Nomor 32/Ditjen/PPG/K/1996, 27 Maret 1996

Penerbit

Yayasan BP Basis

Anggota SPS ISSN: 0005-6138

Penasihat

Franz Magnis-Suseno

Pemimpin Umum

Sindhunata

Pemimpin Redaksi

A. Setyo Wibowo

Wakil Pemimpin Redaksi

A. Sudiarja

Dewan Redaksi

B. Hari Juliwani

Heru Prakosa

B. Rahmanto

A. Bagus Laksana

Redaktur Pelaksana

C. Bayu Risanto

Francisca Purnawijayanti

Redaktur Artistik

Hari Budiono

Promosi/ Iklan

Slamet Riyadi, A. Yulianto

Willy Putranta

Administrasi/ Distribusi

Anang Pramuriyanto

Maria Dwijayanti

Widarti

Keuangan

Francisca Triharyani, Ani Ratna Sari

Alamat

Jl Pringgokusuman No. 35, Yogyakarta

Telepon: 081225225423, Faks: (0274) 546811

Surel administrasi/distribusi:

basis.adisi@gmail.com

Surel redaksi: majalahbasis@gmail.com

Rekening:

BCA No. 1263333300 a.n. Yay Basis,

BRI No. 0029-01-000113-56-8 a.n. Sindhunata

BNI No. 1952000512 a.n. Bpk Sindhunata

TANDA TANDA ZAMAN / Heru Prakosa

Seruan *Marabout* dari Sahara ... 2

KACABENGGALA / A. Sudiarja

Liberal Arts dan Pendidikan Kemanusiaan ... 6

FILSAFAT / Heru Prakosa

Fides Quaerens Intellectum

dalam Ilmu Kalam dan Tasawuf ... 19

PENDIDIKAN / Martinus Dam Febrianto

Nilai Edukasi Penderitaan: Mahatma Gandhi ... 26

SOSIAL / Mathando Hinganaday

Perempuan Indonesia Timur: Wiyah dan Wiwiek,

Penjaga dan Pengembang Tradisi ... 38

PENDIDIKAN / Cilia Damayanti

Perubahan Zaman: Dedikasi Guru ... 48

PSIKOLOGI / Naufil Istikhari

Freud, Cade, dan Popper

di Arena Balap Kelinci

dan Kura-kura ... 58

PUISI / Jane Ardaneshiwari

Tot Ziens ... 62

Surat dari Menoreh ... 63

Cemara Enam Bulan Juni ... 64

Eulogy untuk Dewi Dewo ... 65

CERPEN / Hilmi Faiq

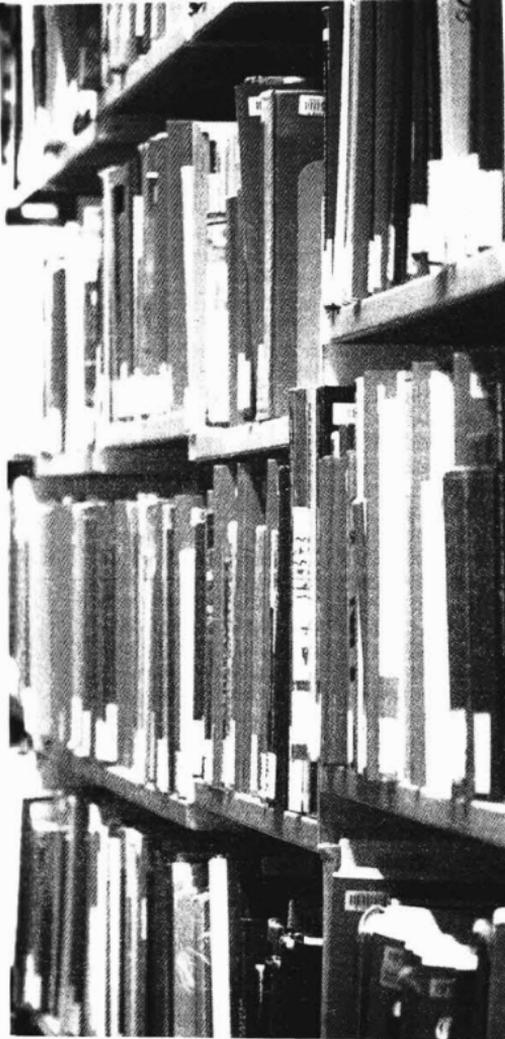
Lelaki dengan Busa-busa di Mulutnya ... 66



Perubahan Zaman: Dedikasi Guru

CICILIA DAMAYANTI

Perubahan zaman yang semakin tidak dapat diprediksi ini membuat para guru harus dapat mengikuti perkembangan para siswanya, yang tidak dapat dipungkiri semakin maju dalam hal teknologi. Saat ini para guru sedang menghadapi generasi Alpha.



Generasi Alpha adalah generasi yang sejak kecil sudah terbiasa hidup dengan gawai. Mereka terlahir pada tahun 2010 dan sudah terbiasa menggunakan ponsel pintar dan tablet secara alami.

Para Gen Alpha ini memiliki karakteristik antara lain:

1. terdidik dalam sejarah, teknologi dan informasi yang tersedia membantu mereka belajar lebih banyak dan lebih dalam tentang dunia daripada para pendahulunya.
2. paham teknologi, mereka adalah generasi pertama yang memiliki integrasi teknologi yang memadai ke dalam setiap aspek kehidupannya.
3. AI (*Artificial Intelligence*, kecerdasan buatan) adalah suatu realitas, di mana generasi ini menyadari bahwa AI mendominasi realitas dan merupakan bagian alami dari kehidupan mereka, yang membantu mereka membuat pertimbangan di dalam setiap langkah hidup praktis.
4. media sosial menjadi cara berinteraksi yang dominan, cara mereka berinteraksi sebagian besar dilakukan melalui media sosial dan terhubung sepanjang hari.
5. mereka adalah generasi yang terus berubah, mereka cenderung individualistik, mengikuti perkembangan zaman, dan tidak termasuk dalam kategori orang yang dominan.

Menurut Thanh Trúc T. Nguyễn (Blackburn, 2018: 28–29), seorang Specialist Faculty di University of Hawaii, Manoa, mereka adalah generasi yang akan menjadi anggota masyarakat digital abad ke-21. Tepat di sini para guru diharapkan bukan saja berlari tapi sudah bisa berada dua langkah di depan para siswa ini.

Sebagai seorang pendidik, guru adalah garda depan untuk membantu para agen perubahan, yakni para siswa, untuk dapat bertahan hidup menghadapi perkembangan zaman yang kian tak menentu. Pandemi covid-19 telah menciptakan dunia BANI (*brittle, anxious, non-linear, incomprehensible*) yang harus dihadapi anak-anak sebagai generasi penerus (Sridharan, 2021). Situasi di mana perubahan yang terjadi semakin cepat dan tidak dapat diprediksi ini berdampak sangat besar dalam bidang pendidikan. Untuk itu para guru diharapkan mampu beradaptasi dalam mengajar dengan menggunakan gawai. Apa yang bisa para guru lakukan untuk

menghadapi perubahan zaman yang semakin cepat ini?

Tuntutan terhadap Para Guru

Menghadapi perubahan zaman yang semakin tidak pasti, para guru dituntut untuk terus meningkatkan kualitas dan kemampuan mengajar. Pendidikan era modern menuju pascamodern membutuhkan kerja sama yang baik antara para guru, guru dengan sekolah, guru dengan para siswa, dan guru dengan para orang tua siswa. Saat ini kita sedang memasuki era di mana perubahan tidak pernah dapat kita prediksi. Perubahan yang hebat di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, dan terutama karena pandemi covid-19 yang melanda, juga berimbas pada dunia pendidikan. Keberhasilan penilaian produktivitas dan kesuksesan sistem pendidikan akan terus berubah dengan sangat cepat. Tepat di sini sekolah, sebagai institusi pendidikan, memiliki peran dan tanggung jawab yang besar untuk mendukung dan membantu para guru, siswa, dan orang tua. Sekolah diharapkan terlibat untuk selalu meningkatkan dan memperbaharui wawasan dan pengetahuan para anggotanya (guru, siswa, orang tua) melalui berbagai rangkaian pelatihan dan seminar. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendapatkan teori-teori dan metode-metode pendidikan yang terbaru. Guru, memiliki tanggung jawab lebih untuk mampu bekerja sama dengan para guru lainnya. Linda D. Grooms (dalam Khosrow-Pour

D. B. A., 2020: 856–858) menyatakan bahwa melalui kerja sama di antara para guru dapat dibangun proses dialog dan berbagi pengalaman untuk terus belajar tentang hal-hal baru. Terutama untuk meningkatkan metode dan teknik mengajar yang baik, sehingga dapat dicapai hasil pendidikan yang terbaik.

Pendidikan akan semakin efektif bila mampu beradaptasi pada bentuk, sistem, arah, dan metode pendidikan yang terhubung dengan teknologi. Para guru diharapkan mampu melibatkan diri untuk mengembangkan pengetahuan yang berpusat pada pembentukan pengetahuan yang aktif, menciptakan pelajaran yang terpusat pada para siswa, mengembangkan bidang keahlian mereka dengan cara menggabungkan beberapa elemen dari berbagai disiplin ilmu yang berbeda (interdisipliner), sehingga pengalaman belajar dapat tercipta dengan berfokus pada pengalaman manusia. Orientasi pada tujuan belajar adalah untuk membantu para siswa membangun pengetahuan dan mengontrol "kehadiran" (*existence*) mereka selama proses belajar di kelas.

Pendidikan berbasis teknologi membutuhkan peran guru yang mampu bergerak dinamis dalam menghadapi perubahan. Janet Hanson dan Bill Lucas (dalam Williams & Barlex, 2020, p. 56) mengemukakan ada beberapa hal yang dapat dilakukan para guru untuk membentuk kebiasaan pola pikir para siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi, antara lain:

Berpikir Pragmatis	Pergerakan dari penelitian menuju penjelasan, menciptakan penjelasan terbaik yang mungkin orang untuk memahami hal-hal baru
Mengkritisi	Melakukan penelitian, mempertanyaan banyak hal, melakukan evaluasi, berani mengambil resiko, mau menerima masukan dari orang lain, membuat penilaian dan pertimbangan
Berimajinasi	Mampu berpikir fleksibel, membuat penelitian yang kreatif, mampu mengembangkan berbagai alternatif pilihan, menerima ambiguitas, mampu berefleksi, dan berani melakukan perubahan
Proses berkarya	Membuat sketsa dan model, dapat membuat bentuk dasar, mampu memilih bahan-bahan, mencari solusi, dan dapat menerima kegagalan
Desain yang terpusat pada manusia	Mampu memahami keunikan manusia, khususnya pada budaya dan interaksi mereka dengan teknologi, mampu berempati, mampu bekerja sama dengan berbagai lintas ilmu

Di samping itu, menurut Steven Pinker (Pinker, 2021, pp. 27–42) ada empat faktor yang menjadi perhatian para guru saat mengembangkan kebiasaan berpikir terhadap teknologi:

1. Saat para siswa dikenalkan pada cara berpikir yang baru, mereka perlu diajak untuk memahami hal itu terlebih dahulu, apa yang terjadi bila pola pikir baru ini sukses, dan mengapa ini penting.
2. Perubahan pola pembelajaran di kelas harus dapat mendukung dan memberi kontribusi pada cara berpikir yang baru.
3. Pendekatan pola pengajaran sebaiknya dapat mendorong para siswa untuk menggunakan cara berpikir yang baru.
4. Para siswa dapat diajak dan didukung untuk menghidupi pola berpikir yang baru.

Hal penting yang harus diperhatikan para guru adalah tidak menahan kecenderungan alami anak-anak untuk terus bertanya dan menciptakan pola berpikir kritis mereka. Ada baiknya guru mulai melakukan pendekatan dialog dalam sistem pengajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghindari guru terlalu banyak memberi perintah dalam proses belajar mengajar. Di samping itu pola pendekatan pengajaran yang dapat dilakukan adalah dengan metode “berpikir, berkreasi, berdaya guna”. Metode ini dapat dilakukan di luar sekolah seperti di perpustakaan, museum, dan lain sebagainya. Melalui metode ini diharapkan para siswa dapat terlibat langsung dalam penelitian sederhana untuk mendapatkan dan memahami pengetahuan. Faktor penting yang perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan pendekatan pedagogis untuk teknologi digital (Marbach, 2019: 20, 46, 53), yakni:

- Menginspirasi para siswa untuk memiliki ketertarikan dalam menggunakan alat-alat digital
- Mengajarkan para siswa dalam memahami dan mengetahui kegunaan dari alat-alat digital dan menggunakannya untuk proses belajar
- Mendidik para siswa untuk memahami bahasa pemrograman (*coding*) sehingga mereka memiliki kepercayaan diri saat bekerja dengan teknologi
- Membantu para siswa untuk dapat mengenali dan memecahkan masalah, terutama saat menghadapi kegalauan dalam menggunakan alat-alat digital
- Membuat tugas yang terpusat pada kemajuan pribadi para siswa daripada hanya terpusat untuk menyelesaikan suatu materi.

Richard Culata, seorang inovator bidang pendidikan menyatakan bahwa teknologi yang mulai merajai kehidupan memaksa kita untuk menciptakan komitmen yang dapat membentuk para siswa menjadi warga daring (*online citizen*) (Culatta, 2021: 2–10). Komitmen ini diharapkan dapat membantu mereka untuk memiliki sikap dan tindakan peduli pada orang lain. Sebagai calon masyarakat digital (*digital citizenship*), mereka perlu diberikan nilai-nilai keutamaan yang baik, sehingga mereka dapat menjadi manusia yang peduli dan bertanggung jawab, khususnya untuk memanfaatkan teknologi bagi kesejahteraan hidup bersama.

Tranformasi yang Dapat Dilakukan Guru

Saat ini yang menjadi perhatian para guru adalah adanya pergeseran sistem pembelajaran ke arah digital, sehingga yang dibutuhkan para siswa adalah bekal pengetahuan dan keahlian untuk menghadapi perubahan yang konstan serta dunia digital yang penuh dengan kompleksitasnya (Green et al., 2020, pp. 2–8). Sebagai gen Alpha, mereka memiliki tantangan tersendiri yang beda dari generasi pendahulunya, seperti gen Z. Generasi Z adalah generasi yang terlahir pada tahun 1995–2010, merupakan generasi internet yang terhubung dengan dunia maya dan dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi. Era digital dan penyebaran informasi yang kian merata dan cepat membuat para gen Alpha harus bersiap-siap menghadapi para agen kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Anak-anak generasi Alpha adalah para siswa yang sejak kecil sudah terbiasa hidup bersama teknologi (iPods, iPads, *laptop*, *computers*, *smartphone*). Mereka diklaim sebagai para generasi arsitek dunia digital, sebab di tangan mereka lah dunia digital tercipta. Saat ini mereka pun sudah mulai mempelajari pemrograman (*coding*). Apa yang bisa para guru lakukan untuk menemani para gen Alpha ini?

Berikut akan diberikan ilustrasi tentang Olivia dan Hannah, sejak usia 3 tahun mereka sudah terbiasa ditemani dengan gawai (iPads), bahkan oleh orang tuanya mereka diberi akses (uang) untuk membeli aplikasi (*apps*) di gawainya. Suatu hari mereka diajak ke laboratorium teknologi milik teman ibunya, untuk mencoba permainan robot sederhana yang bernama Dot and Dash. Mereka segera membuka kotak permainan itu dan membaca petunjuk dalam buku manual yang berisi cara untuk memprogram (*coding*) robot itu. Dot and Dash adalah robot kecil yang interaktif dan dapat bergerak. Dash dapat diprogram untuk menanggapi suara dan

bunyi, sedangkan Dot dapat diprogram untuk menciptakan beragam permainan yang interaktif.

Melalui robot Dot and Dash ini, Olivia dan Hannah memulai penjelajahan mereka terhadap dunia digital yang baru bagi mereka. Hannah memutuskan untuk memprogram Dash sementara Olivia menggunakan Dot. Mereka menggunakan iPads untuk mencari informasi lebih lanjut tentang cara memprogram robot ini. Kemudian mereka melakukan perubahan untuk membuat robot sesuai keinginannya. Mereka mengubah warna mata dan memberi nama pada robot baru ini. Setelah menjelajah berbagai kemungkinan tentang bagaimana cara robot ini bekerja melalui petunjuk dari iPadnya, Hannah menguji Dash di lantai untuk mengetahui kemampuan yang dimilikinya, dia mencoba bermain melalui bagaimana Dash bergerak dan mengeluarkan suara. Hannah lalu mencoba membuat suara gonggongan anjing, tapi tidak mendapat respon dari orang-orang yang ada di sekitar laboratorium tersebut. Karena penasaran, Hannah lalu mencoba membuat suara ketukan pintu dan membuat Dash berjalan ke salah satu ruangan untuk membuat suara itu. Apa yang terjadi kemudian adalah salah satu orang di ruangan yang pintunya diketuk segera keluar, Hannah dengan cekikikan segera berlari kembali ke ruangnya diikuti Dash di belakangnya, sebelum orang yang membuka pintu mengetahui "kreatifitas" uniknya itu (Green et al., 2020, pp. 145–146).

Pengalaman Hannah dan Olivia dengan robot Dot and Dash hendak menunjukkan kepada kita bahwa anak-anak sangat mudah dan cepat dalam memahami, juga beradaptasi dengan dunia teknologi digital. Dengan imajinasinya, mereka mampu menciptakan "dunia" baru melalui permainan digital. Kedua anak ini hendak menunjukkan kepada orang dewasa bahwa mereka dapat menghubungkan hasrat dan imajinasinya untuk menciptakan dan mengontrol agen kecerdasan bukannya ini. Mereka dapat membuka dan menjelajah perangkat dan kemampuan yang dimiliki robot, termasuk untuk bermain dengan dunia sekitarnya melalui permainan barunya ini. Mereka hendak membuktikan bahwa anak-anak mampu menciptakan dan mengontrol robot, dan bagaimana mereka mampu mengoperasikan program digital melalui instruksi yang dipelajari dengan sangat cepat. Apa yang kedua anak ini lakukan sangat kontras dengan yang dilakukan oleh sekelompok guru yang diundang untuk mencoba permainan robot digital sederhana ini. Para guru ternyata membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempelajari cara kerja yang paling

dasar dari robot ini. Mereka bahkan perlu waktu lebih lama untuk membaca bahasa pemrograman sebelum memulai permainan bersama robot digital ini.

Apa yang bisa dilakukan para guru untuk menemani para siswa, sang arsitektur digital, di sekolah dan terutama di kelas? Mereka perlu mengubah cara pandang dan metode pengajarannya agar dapat diikuti dan diminati para siswa. Permainan membantu para siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran. Sebagai contoh para guru dapat menggunakan permainan Minecraft untuk menjadi metode baru dalam kurikulum di kelas. Apa lagi saat ini pemerintah, dalam hal ini Menteri pendidikan sudah mencanangkan mereka belajar, yang berarti para guru diberi kebebasan dalam mengembangkan potensi para siswanya. Permainan Minecraft dapat menjadi sarana belajar yang mengasyikkan bersama para siswa, di mana guru tidak lagi menjadi "diktator" yang hanya dapat memberi perintah, tetapi menjadi "fasilitator" yang membantu para siswa mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimilikinya.

Minecraft adalah permainan untuk Menyusun, menghancurkan, dan menempatkan balok-balok (seperti lego). Permainan ini dikembangkan oleh Mojang Studios asal Swedia, penciptanya adalah Markus "Notch" Persson, dan menggunakan bahasa pemrograman Java. Permainan ini membutuhkan perangkat komputer dan internet, dapat dimainkan solo maupun bersama-sama. Permainan ini membantu para siswa untuk kreatif dalam mendesain, menciptakan, dan membuat dunia mereka. Minecraft sangat mungkin diaplikasikan dalam kurikulum pelajaran. Dalam pelajaran matematika, permainan ini membantu para siswa untuk membuat skala replika sebuah sekolah dan menghitung luas bangunan kelas. Dalam pelajaran sejarah dapat membantu mereka untuk merekayasa kembali kisah sejarah dengan cara membuat replika lokasi sejarah, seperti ruang diskusi para pendiri bangsa atau lokasi peperangan yang pernah terjadi di masa lampau. Minecraft mengajak para siswa untuk mengembangkan hasrat dan potensinya untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih kreatif dan interaktif. Di samping itu, permainan ini membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan menjadi arsitek dan bersama-sama membangun dunia digital.

Para guru, dengan bantuan permainan Minecraft, dapat mengajak para siswa untuk bekerja sama mendesain dunia baru yang berkelanjutan. Para guru dapat membuat kurikulum belajar untuk rentang waktu 80 jam selama lebih dari 10 minggu melalui skenario cerita

yang dibuat dalam permainan. Sebagai contoh guru dapat membuat skenario tentang "Bumi Dan Antariksa". Para siswa dapat diajak untuk bermain peran bersama teman-temannya di mana pada suatu ketika bumi tiba-tiba luluh lantak dan mereka harus membuat dunia baru melalui versi imajinasi (utopia). Kisah skenario dalam drama ini, yang terinspirasi dari permainan Minecraft, membantu mereka untuk terlibat dalam permainan peran yang menggambarkan bagaimana kehancuran bumi dapat terjadi. Bahwa karena ulah manusia yang tidak mau menjaga alam, menyebabkan terjadinya perubahan iklim yang membuat planet bumi rusak: kekurangan bahan makanan dan air bersih, terjadinya bencana alam, kemiskinan, dan penyebaran penyakit. Melalui drama ini, ajak mereka untuk membuat planet baru baik secara struktural maupun aspek hidup sosial bersama yang lain. Dalam persiapan meninggalkan bumi, mereka harus menciptakan pesawat antariksa sebagai sarana menuju planet yang baru. Saat mengerjakan ini, para siswa dapat menggunakan pengetahuannya baik melalui sains ataupun sains fiksi, menggabungkan hal ilmiah dan imajinasi, dalam mendesain, dan menggambarkan kehidupan baru yang akan mereka jalani, juga tentang apa yang akan dibutuhkan selama perjalanan ke luar angkasa. Bagaimana mereka harus mempersiapkan barang-barang yang dibutuhkan dan sangat penting sehingga harus dibawa ke planet yang baru.

Aktivitas belajar ini membantu mereka untuk menggunakan imajinasi mereka dalam mempersiapkan diri berjuang dan bertahan hidup di dunia yang baru. Permainan ini dapat menggunakan sarana di kelas seperti kursi, meja, kotak penyimpanan, sebagai balok-balok yang diperlukan dalam permainan Minecraft. Mereka dapat menggunakan kursi, misalnya, untuk membuat roket yang dapat membawa mereka ke tempat baru. Para guru dapat membantu mereka saat membuat adegan dalam drama tentang perpisahan dengan sanak saudara, teman, dan keluarga, lalu peluncuran roket ke planet yang baru. Saat roket mendarat, mereka dapat melepaskan sabuk pengaman dan membayangkan mereka dalam dunia virtual Minecraft dan memasuki planet yang baru. Layar laptop yang terbuka menjadi penanda bahwa hidup mereka telah bergeser menuju dunia virtual dan digital, membayangkan mereka berada di planet dalam dunia Minecraft.

Guru dapat ikut berpartisipasi dalam permainan drama Minecraft bersama para siswa. Saat guru mendesain permainan ini, bersama para siswanya mereka su-

dah bekerja sama dan berkolaborasi secara kreatif untuk memutuskan bagaimana dunia baru ini harus berjalan. Guru dapat menyiapkan para siswa untuk bekerja dalam wilayah-wilayah yang berbeda yang memiliki tujuannya masing-masing: wilayah industri, agrikultur, kota, pendidikan, ruang rekreasi, menciptakan adat istiadat serta nilai-nilai moral dan budaya yang disepakati bersama. Ruang kelas dapat dijadikan balai pertemuan rakyat, yang setiap minggunya berdiskusi tentang dunia baru yang akan mereka tempati ini. Saat proyek bersama ini hampir selesai (mendekati akhir semester), guru dapat mundur, dan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengambil alih diskusi pertemuan mingguan ini. Pentas seni yang diadakan setiap akhir semester dapat menjadi ajang mereka untuk menunjukkan kepada para penonton (orang tua, tamu, guru, kepala sekolah) di sekolah proyek yang sudah mereka hasilkan selama satu semester ini di kelas.

Kurikulum dengan permainan ini menuntun para guru untuk selalu memperbaharui pengetahuan dan kemampuannya, khususnya dalam bidang teknologi digital. Mereka dituntut untuk mau menerima perubahan yang terus terjadi tanpa bisa diprediksi apa yang selanjutnya dapat terjadi. Sebaiknya mereka selalu mencari informasi baru yang terjadi, dan harus nyaman dengan perubahan pola mengajar ini. Mereka harus menyadari bahwa faktanya para siswa ini dapat selangkah lebih maju dalam dunia digital, dan dalam hal tertentu kita dapat mempercayai mereka, bahwa mereka dapat bertanggung jawab untuk kelangsungan hidupnya (Tracey & Francesca, 2020, pp. 11-15).

Kemampuan ini merupakan "kemampuan tambahan" yang akan digunakan dalam praktik mengajar sehari-hari di kelas. Para guru tidak perlu mengubah metode ataupun strategi yang sudah ada, tetapi meningkatkannya melalui permainan. Di samping itu dibutuhkan kemampuan untuk bekerja sama dengan para orang tua untuk mensukseskan kurikulum baru ini. Para orang tua perlu diberi masukan dan penjelasan tentang kurikulum yang bagi mereka sangat baru dan mungkin agak aneh. Dalam hal ini sekolah berperan penting dalam menghadapi "kepanikan moral" para orang tua. Terkadang ada hal-hal yang memang tidak dapat mereka terima, seperti kekhianatan tentang adegan kekerasan yang mungkin terjadi dalam drama itu, atau ada adegan yang sepertinya belum pantas untuk anak-anak. Mereka dapat diberi penjelasan bahwa adegan tersebut hanya akting, dan dalam memerankan hal

itu para siswa sudah diberi pengetahuan yang penting untuk mengantisipasi hal buruk terjadi. Kurikulum dengan permainan mengajak para guru untuk memberi kebebasan pada para siswa dalam mendesain metode pembelajarannya, praktik pengajaran para guru dapat berganti secara berkala. Metode pengajaran ini membantu guru untuk memberi kepercayaan pada para siswa untuk bertanggung jawab terhadap materi pelajaran yang dipilihnya, dan perlu membangun komunikasi serta kerja sama dengan para orang tua bahwa kurikulum baru ini dapat meningkatkan potensi yang dimiliki anak-anaknya (Niec, 2018, p. 215).

Kurikulum berbasis permainan arsitektur digital yang didesain para siswa dapat meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam membuat permainan yang ikut melibatkan aspek sosial. Kurikulum ini juga dapat mempersiapkan mereka untuk menjadi masyarakat digital yang bertanggung jawab. Di sini sekolah dan para guru bekerja sama dengan para orang muda, sebagai generasi penerus, untuk membantu mempersiapkan mereka sebagai arsitek dalam dunia digital. Fokus pada kurikulum ini sudah mencakup subjek ilmiah, teknologi, rekayasa, matematika (*Science, Technology, Engineering, Math / STEM*), dengan tetap memasukkan pendidikan humaniora dalam mempersiapkan mereka sebagai masyarakat dunia digital. Julie Bogart, seorang penulis dan pencipta *Brave Writer*, menegaskan bahwa pelajaran matematika dapat mengajak para siswa untuk mendapatkan nilai-nilai yang berguna bagi hidupnya (Bogart & Oakley, 2022, pp. 105–108). Mereka dapat diajak untuk menyadari bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat bermanfaat dalam memperhitungkan segala hal. Sebagai contoh, saat akan belajar masak mereka pasti akan menakar ukuran bahan yang akan dipakai untuk dimasak. Saat akan berkebun, mereka akan menggunakan perbandingan ratio tanah dan pupuk untuk menanam suatu tanaman. Atau ketika ada saudaranya yang demam, matematika akan dipakai untuk mengukur suhu tubuh. Melalui pelajaran matematika, mereka mendapatkan pengetahuan teknis sekaligus dapat membangun kepedulian dan kerja sama. Seperti yang dilakukan Bogart saat dia bersama anaknya membuat eksperimen untuk mengukur jarak planet. Dia membuat simulasi matahari dan planet-planet dari alat-alat yang ada di sekitarnya dan mengajak tetangga sekitar untuk ikut bermain dalam permainan ini. Simulasi permainan sistem solar ini secara tidak langsung sudah membantu

mereka untuk mendapatkan cara mengukur jarak planet sekaligus belajar bekerja sama dengan orang lain di sekitarnya. Saat ini para siswa mulai diberi kesempatan untuk menjadi produsen daripada hanya sekedar menjadi konsumen dalam dunia digital yang akan mereka masuki kelak. Sistem sekolah ini akan menuntun para guru untuk lebih terbuka terhadap perubahan, membangun kerja sama yang baik dengan para siswa, dan menggeser pola pendidikan dari tipe diktator menjadi fasilitator.

Sumbangsih Bagi Para Guru

Priti Joshi, seorang Associate Professor, Department of Human Development and Childhood Studies, Lady Irwin College, University of Delhi, membantu guru dan orang tua untuk membangun kerja sama bagi kemajuan para siswa dan sekolah (Joshi & Shukla, 2019, p. 31). Banyak pendekatan yang dapat dipakai untuk mengajak para orang tua agar mau terlibat dalam pendidikan anak-anaknya. Para orang tua ini perlu dijadikan sebagai partner pengetahuan sekolah. Ajak mereka untuk mau mendukung anak-anaknya dalam mencapai prestasi dengan cara menyediakan atmosfer belajar yang lebih mendukung, tetapi bukan dengan cara mengerjakan tugas mereka dari sekolah! Bagi para orang tua yang kurang paham akan literasi digital, mereka tetap dapat diajak untuk mendukung pendidikan anak-anaknya dengan cara hadir dan menemani mereka di rumah, selalu siap saat dibutuhkan anak-anaknya (ingat, bukan untuk mengerjakan pekerjaan rumah mereka!). Melalui para guru, orang tua bisa mendapatkan masukan tentang anak-anak mereka yang mungkin tidak sempat mereka perhatikan selama di rumah, mulai dari masalah akademik, perkembangan hidup sosial, sampai pada gangguan fisik yang mungkin membutuhkan penanganan lebih lanjut (bdk. Livingstone & Blum-Ross, 2020). Saat anak-anak beranjak dewasa, guru dan orang tua dapat menjadi teman yang dapat diajak berdiskusi bagi mereka untuk meraih cita-citanya, sesuai dengan perannya masing-masing.

Saat ini sekolah perlu membuat terobosan baru dalam bidang pendidikan, salah satunya dengan menggunakan Teknologi Pendidikan (*Educational Technology/edtech*). Sistem pendidikan ini dapat menjadi metode yang lebih efektif bagi guru dan siswa. Di samping itu juga dapat menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, dan dapat mencakup

berbagai subjek pelajaran. Ashley McBride, seorang asisten profesor dalam bidang desain pembelajaran dan program teknologi di Central Michigan University, mencoba menjelaskan peran penting teknologi pendidikan (McBride, 2021, pp. 24–28), antara lain:

1. Meningkatkan kerja sama, Teknologi dan semua perangkatnya mendorong guru dan para siswa untuk membangun kerja sama untuk menciptakan atmosfer pengajaran yang menyenangkan. Gawai dapat dimanfaatkan untuk permainan saat belajar dan pada saat belajar daring. Selain itu aplikasi di dalam gawai dalam membuat guru dan siswa dapat memecahkan masalah bersama-sama. Aplikasi *cloud* dapat digunakan untuk menggunggah tugas sekolah dan berkomunikasi secara digital tentang proses berpikir dan menjadi alat bantu ketika dibutuhkan.
2. Akses pembelajaran setiap saat, *Internet of Thing* (IoT) menjadi perangkat yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam memiliki akses ke ruang kelas dalam dunia digital. Perangkat yang terhubung dengan WiFi dan *Clouds* ini dapat digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan sesuai keinginan tanpa keharusan hadir di kelas. Guru dan siswa dapat menggunakan beberapa aplikasi yang membantu mereka untuk saling berkomunikasi.
3. Mengurangi penggunaan kertas, Teknologi pendidikan menjadi sarana bagi guru untuk menyusun rencana pembelajaran yang lebih personal untuk setiap siswanya. Pendekatan ini dipakai untuk menyesuaikan sistem pengajaran berdasarkan kekuatan, ketrampilan, dan minat. Konten video menjadi sarana untuk membantu siswa belajar karena bisa menunda dan memundurkan tayangan pelajaran.
4. Pelajaran jadi menarik perhatian, Teknologi dapat meningkatkan partisipasi dan inovasi siswa. Interaksi dan kreatifitas dapat tercipta antara guru dan siswa. Konten video memudahkan guru dalam memberi penjelasan kepada siswanya. Tugas dapat dikirimkan melalui *podcast*, surel, hingga aplikasi.
5. Memangkas waktu, Teknologi pendidikan membantu guru dalam memangkas waktu menilai ketrampilan atau bidang peningkatan siswa. Ada banyak alat, platform data, dan aplikasi yang

dapat digunakan untuk melakukan kegiatan tersebut. Teknologi pendidikan dapat mengubah sistem pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

Sekolah dan para guru perlu membangun rencana kurikulum yang lebih dipusatkan pada para siswa. Guru perlu didukung untuk membuat rencana pelajaran yang dapat menarik perhatian siswa di kelas (Ideland, 2018, pp. 5–15). Berikut hal-hal yang dapat dilakukan oleh para guru:

1. Para guru harus dapat saling bekerja sama untuk memecahkan persoalan yang mereka hadapi di kelas masing-masing. Melalui kerja sama ini, para guru diharapkan dapat menciptakan strategi, struktur, dan aktifitas yang dapat melibatkan keaktifan para siswa.
2. Tujuan pendidikan harus diarahkan bagi kepentingan para siswa. Para guru dapat dilatih untuk kreatif dalam memilih perangkat yang tepat dan memanfaatkannya untuk membangun strategi pembelajaran yang terpusat pada keberhasilan kurikulum yang berguna bagi para siswa untuk bertahan hidup dalam dunia digital.
3. Mempersiapkan para siswa menjadi masyarakat digital. Mereka perlu diajak untuk lebih kritis dalam menggunakan media digital yang ada, terutama dalam menyaring informasi yang saat ini mudah didapat. Para guru dapat mengajarkan norma-norma yang relevan dalam wilayah dunia digital. Mereka dapat melakukan contoh berikut ini, "Ingat ya, saat kalian memposting komentar untuk teman-teman, harus tetap memperhatikan perasaan orang lain dan selalu menggunakan bahasa yang sopan. Kita adalah satu tim, dan kita harus saling mendukung dan bekerja sama dalam perjalanan bersama kita di semua pelajaran kelas ini".

Guru berperan penting dalam perkembangan para siswa di sekolah, dengan bantuan dari orang tua mereka dapat menghasilkan implikasi yang baik dalam pendidikan (Gill & Thomson, 2020, pp. 27, 63–67). Antara lain:

1. Mempersiapkan pelajaran yang dibutuhkan para siswa. Saat kita mempersiapkan mereka menjadi masyarakat dunia digital, mereka tetap membutuhkan pelajaran seperti ilmu pengetahuan, atau matematika, atau mata pelajaran yang lain. Ke-

- nyataannya, tuntutan pada kualitas pendidikan yang baik di abad 21 terus meningkat. Seperti literasi contohnya, pelajaran bahasa saat ini lebih dipusatkan pada pemahaman akan sebuah teks, membentuk opini dan mampu menyatakan alasan terhadap pendapatnya itu. Pelajaran matematika dapat dijadikan sarana pembelajaran interdisipliner bagi para siswa. Melalui pelajaran matematika, mereka dapat membuat keputusan, menganalisa data untuk memecahkan persoalan, untuk kemudian menggunakan bahasa yang tepat untuk mengkomunikasikannya secara efektif, juga dapat digunakan untuk melihat hubungan lintas fenomena sosial untuk menilai kehidupan sosial seseorang.
2. Dapat Menjangkau semua siswa. Setiap perubahan dapat diantisipasi bersama-sama dengan cara berdialog untuk mencari jalan keluar dalam menghadapi ketidakpastian hidup. Perubahan yang dibuat harus dapat menjangkau semua siswa.
 3. Memulai pendidikan sejak awal. Mendidik anak sejak awal hal-hal yang penting untuk bertahan hidup dapat membantu mereka mempersiapkan diri berjuang dalam menghadapi abad 21. Kita pasti akan menghadapi kendala untuk mengetahui pengetahuan, perangkat, dan keahlian apa yang dibutuhkan oleh mereka di masa depan. Meski demikian, kita dapat mengantisipasi tantangan-tantangan yang mereka hadapi dengan cara membangun rasa ingin tahu, kreatifitas, inisiatif, dan kemampuan sosial yang mumpuni untuk mereka menghadapi semua tantangan tersebut. Apa yang menjadi dasar pengetahuan pada waktu tertentu, pastinya, membutuhkan kritik untuk menciptakan pengetahuan yang lebih baik. Meski demikian, membuat perbedaan antara intelektual dan kemampuan akademik, dan menghindari mengingat "konten", adalah langkah yang sangat penting untuk anak-anak menghadapi perubahan yang tidak pasti.
 4. Mengajak para siswa untuk kembali alam dan menikmati dunia luar. Batasi *screen time* mereka dan ajak mereka keluar untuk dapat bersosialisasi dengan lingkungan dan orang sekitar. Kurangi jam les mereka sehingga mereka tetap bisa menikmati masa kanak-kanaknya dengan baik. Kita dapat membangun ruang bermain yang bersentuhan dengan alam, dan didesain berdasarkan apa yang mereka butuhkan, sehingga mereka lebih tertarik untuk bermain di luar bersama teman-temannya.
 5. Mempersiapkan teknologi dalam pendidikan. Teknologi adalah bagian tak terpisahkan dalam hidup. Kemajuan teknologi yang kian pesat telah sampai pada penciptaan kecerdasan buatan (AI). Para siswa semakin mendapatkan beragam sumber untuk belajar, mesin pencari telah membantu mereka dalam mengerjakan tugas sekolah. Meskipun teknologi dapat mendukung mereka dalam proses belajar, tetapi peran guru tidak akan pernah tergantikan. Guru akan tetap dibutuhkan para siswa dalam memperoleh hasil pembelajaran dan untuk berinteraksi, ada ikatan emosional yang terjalin antara guru dan siswa dan juga empati yang muncul dari hubungan ini. Teknologi dapat digunakan untuk mendukung para guru dalam membuat keputusan, menciptakan pola pembelajaran yang personal, membuat para siswa lebih interaktif dalam belajar, dapat membuat penilaian, dan membangun kerja sama yang baik.
 6. Mengelola pengetahuan. Teknologi digital memungkinkan para siswa untuk mudah mendapatkan informasi yang membantu mereka dalam meningkatkan wawasan pengetahuannya. Tepat di sini pengetahuan dapat membantu mereka untuk menggunakan nalar kritisnya dalam menerima informasi. Peran guru dibutuhkan untuk mendukung perkembangan pendidikan para siswanya. Bantu mereka untuk memahami pengetahuan apa saja yang layak untuk dipertahankan, mengaturnya, melihat keterkaitan dan mengambil apa yang diperlukan di saat ini atau menguji, atau bahkan memperbaiki pengetahuan yang lama agar dapat digunakan di masa kini. Kemampuan ini perlu dikembangkan dan dipraktikkan para siswa dalam hidup sehari-hari.
- Dunia digital menjadikan guru tidak lagi menjadi sumber utama untuk mendapatkan pengetahuan. Seringkali para siswa saat ini mencari informasi melalui teknologi digital yang tersedia. Perubahan ini membuat mereka terlempar ke dunia baru yang penuh dengan ketidakpastian yang pada akhirnya membuat mereka tumbuh dan berkembang untuk belajar dari situasi baru dan menghadapi tantangan yang baru. Situasi ini mengubah mereka menjadi manusia yang mampu beradaptasi terhadap perubahan yang semakin tidak pasti. Di sini peran guru tergeser menjadi fasilitator yang dapat membangun kerja sama yang baik dengan

para siswa sehingga mereka dapat membangun kembali pengertiannya.

Para guru sebaiknya dapat membangun kerja sama dengan para orang tua, sebab saat ini pola pengasuhan terhadap generasi Alpha mengalami perubahan yang sangat signifikan. Menurut Deanna Kuhn, di saat anak-anak ini tetap membutuhkan kasih sayang dan dukungan, keterlibatan orang tua untuk mendukung anak-anaknya dalam meningkatkan potensinya semakin harus ditingkatkan (Butler et al., 2020, p. 144,212). Para guru dapat menjadi rekan bagi orang tua untuk mengetahui perkembangan anak-anaknya saat mereka di sekolah. Orang tua dapat diajak untuk membangun dialog, saling berbagi pengalaman, menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan anak-anak, mengajak mereka bermain, terlibat dalam penggunaan teknologi digital bersama anak-anak, dan mendukung pembelajaran mereka di rumah. Para orang tua ini perlu dibantu untuk dapat menjadi bagian dari hidup anak-anaknya dan untuk tetap dapat “mengambil jarak” agar tidak menjadi orang tua yang posesif, dan ini adalah kemampuan pengasuhan orang tua yang paling utama.

Kita dapat mempersiapkan anak-anak menjadi bagian dari masyarakat yang cerdas di dunia yang sangat luas. Bantu mereka menyadari bahwa mereka adalah bagian dari masyarakat dunia yang dapat menghargai keragaman nilai di dunia yang mereka tinggali. Saat mereka dipersiapkan menjadi masyarakat digital, kita perlu menekankan kepada mereka untuk tetap menggunakan nalar kritis, bahwa mereka adalah bagian dari komunitas global yang majemuk, dan untuk berempati pada sesama. Pendidikan berperan penting untuk mempersiapkan mereka menjadi masyarakat dunia digital yang cerdas. Di mana perlu dibangun kerja sama yang baik antara sekolah, guru, dan orang tua untuk menciptakan sistem pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan para siswa dalam menghadapi tantangan di era abad ke-21. ●

Dr. Cicilia Damayanti,
konsultan pendidikan.

Daftar Pustaka

- Blackburn, A., Chen, I. L., & Pfeffer, R. (2018). *Emerging Trends in Cyber Ethics and Education*. IGI Global.
- Bogart, J., & Oakley, B. (2022). *Raising Critical Thinkers: A Parent's Guide to Growing Wise Kids in the Digital Age*. Penguin Publishing Group.
- Butler, L. P., Ronfard, S., & Corriveau, K. H. (2020). *The Questioning Child: Insights from Psychology and Education*. Cambridge University Press.
- Culatta, R. (2021). *Digital for Good: Raising Kids to Thrive in an Online World*. Harvard Business Review Press.
- Gill, S., & Thomson, G. (2020). *Ethical Education: Towards an Ecology of Human Development*. Cambridge University Press.
- Green, L., Holloway, D., Stevenson, K., Leaver, T., & Haødon, L. (2020). *The Routledge Companion to Digital Media and Children*. Taylor & Francis.
- Ideland, M. (2018). *The Eco-Certified Child: Citizenship and Education for Sustainability and Environment*. Springer International Publishing.
- Joshi, P., & Shukla, S. (2019). *Child Development and Education in the Twenty-First Century*. Springer Singapore.
- Khosrow-Pour D. B.A., M. (2020). *Handbook of Research on Modern Educational Technologies, Applications, and Management*. IGI Global.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives*. Oxford University Press.
- McBride, A. (2021). *The EdTech Coaching Primer: Supporting Teachers in the Digital Age Classroom*. International Society for Technology in Education.
- Niec, L. N. (2018). *Handbook of Parent-Child Interaction Therapy: Innovations and Applications for Research and Practice*. Springer International Publishing.
- Ofer Marbach. (2019). *Growing the Orchids: The Innovative Educational Method to Help Kids Blossom*. Independently published (February 9, 2021).
- Pinker, S. (2021). *Rationality: What It Is, Why It Seems Scarce, Why It Matters*. Penguin Publishing Group.
- Sridharan, M. (2021). *BANI: A new framework to make sense of a chaotic world?* July 29, 2021. <https://thinkinsights.net/leadership/bani/>
- Tracey, B., & Francesca, G. (2020). *Educational Research and Innovation Education in the Digital Age Healthy and Happy Children: Healthy and Happy Children*. OECD Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=7EADAAAQBAJ>
- Williams, P. J., & Barlex, D. (2020). *Pedagogy for Technology Education in Secondary Schools: Research Informed Perspectives for Classroom Teachers*. Springer International Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=tjPnDwAAQBAJ>