

STKIP PGRI JOMBANG

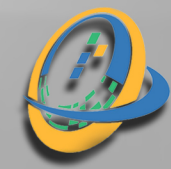
Pengembangan
Pembelajaran
Inovatif
dan
Inspiratif:

Menjawab
Tantangan
Era
Milenial



PROSIDING

HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INSPIRATIF:
Menjawab Tantangan Era Milenial



www.stkipjb.ac.id



Jombang, 7 April 2018
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI JOMBANG
Jl. Pattimura II/20 Jombang
Telp. (0321) 861319-854318 FAX (0321) 854319





PROSIDING

ISSN 2443-1923

SEMINAR NASIONAL

Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

*“Pengembangan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif:
Menjawab Tantangan Era Milenial”*

STKIP PGRI JOMBANG
7 APRIL 2018

VOLUME 4

No. 1 2018



HAK CIPTA

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
“PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INSPIRATIF :
MENJAWAB TANTANGAN ERA MILENIAL”**

**STKIP PGRI JOMBANG
07 APRIL 2018**

Editor/Reviewer

Agus Prianto	STKIP PGRI Jombang
Adib Darmawan	STKIP PGRI Jombang
Siti Maisaroh	STKIP PGRI Jombang
Khoirul Hasyim	STKIP PGRI Jombang
Banu Wicaksono	STKIP PGRI Jombang
Fahimul Amri	STKIP PGRI Jombang
Suminto	STKIP PGRI Jombang
Slamet Boediono	STKIP PGRI Jombang
Ahmad Sauqi Ahya	STKIP PGRI Jombang
M. Fajar	STKIP PGRI Jombang
Wahyu Indra Bayu	STKIP PGRI Jombang
Anton Wahyudi	STKIP PGRI Jombang
Henky Muktiadji	STKIP PGRI Jombang
M. Farhan Rafi	STKIP PGRI Jombang
Yunita Puspitasari	STKIP PGRI Jombang
Tatik Irawati	STKIP PGRI Jombang
Rukminingsih	STKIP PGRI Jombang
Safil Maarif	STKIP PGRI Jombang

Mitra Ahli

Dr. Widyo Winarso, M.Pd.	(Sekretaris Pelaksana Kopertis Wilayah VII Jatim)
Prof. Dr. Djatmika, M.A.	(Guru Besar Universitas Sebelas Maret Solo)
Dr. Firman, M.Pd.	(Dosen PPKn STKIP PGRI Jombang)

Diterbitkan Oleh:
STKIP PGRI Jombang

Hak Cipta © 2018
Panitia Semnas
STKIP PGRI Jombang

ISI DI LUAR TANGGUNG JAWAB EDITOR/PENERBIT



PERSONALIA

SEMINAR NASIONAL

HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN "PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INSPIRATIF : MENJAWAB TANTANGAN ERA MILENIAL"

STKIP PGRI JOMBANG

07 APRIL 2018

Munawaroh	Ketua STKIP PGRI Jombang
Heny Sulistyowati	Wakil Ketua 1
Nurwiani	Wakil Ketua 2
Nanik Sri Setyani	Wakil Ketua 3
Agus Prianto	Koordinator Seminar Nasional
Adib Darmawan	Anggota
Siti Maisaroh	Anggota
Khoirul Hasyim	Anggota
Banu Wicaksono	Anggota
Fahimul Amri	Anggota
Suminto	Anggota
Slamet Boediono	Anggota
Ahmad Sauqi Ahya	Anggota
M. Fajar	Anggota
Wahyu Indra Bayu	Anggota
Anton Wahyudi	Anggota
Henky Muktiadji	Anggota
M. Farhan Rafi	Anggota
Yunita Puspitasari	Anggota
Tatik Irawati	Anggota
Rukminingsih	Anggota
Amir Hamzah	Anggota
Abdillah	
Rizki Brilian Sandi	Anggota
Safiil Maarif	Anggota

_____Kata Pengantar_____



Millennials, atau juga dikenal sebagai generasi millennial, adalah kelompok generasi yang lahir antara tahun 1980-an sampai dengan tahun 2000-an. Dengan demikian generasi millennial adalah generasi muda yang sekarang berusia antara 17 – 37 tahun. Tidak dapat dielakkan, kelompok generasi inilah yang mulai sekarang akan banyak mengisi dan berwarna corak kehidupan masyarakat *jaman now* dan kehidupan masyarakat pada masa yang akan datang. Generasi millennial inilah yang akan menentukan apakah bangsa kita akan mampu tampil setara dan mampu bersaing dengan bangsa lain dalam komunitas global.

Hasil riset yang dirilis oleh *Pew Riset centre* menjelaskan keunikan generasi millennial yang tidak bisa *dilepaskan* dari keberadaan teknologi internet dan budaya pop. Generasi millennial memiliki ketergantungan yang sangat tinggi dengan teknologi internet. Mereka juga lebih terbuka dengan berbagai ide baru dan gagasan dari sumber mana pun.

Porsi kelompok generasi millennial di Indonesia diperkirakan sebanyak 34% dari total penduduk. Kelompok generasi inilah yang dalam kehidupannya selalu mengandalkan kecepatan, dan cenderung suka pada hal-hal yang serba instan. Bila hal ini terus dijadikan pedoman dalam berperilaku, *maka* dikawatirkan akan memunculkan perilaku *cuek* dengan lingkungan sosialnya, individualis dan egosentris, cenderung mencari hal yang serba mudah, dan kurang menghargai sebuah proses. Kecenderungan ini menjadi tantangan utama bagi semua pendidik *jaman now*. Kegiatan pendidikan dan pembelajaran ditantang untuk mampu memberikan jawaban riil, bagaimana para pendidik harus mengembangkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi millennial. Bagaimana keberadaan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat justru dapat digunakan untuk membangun karakter positif generasi millennial agar kelak mereka dapat bersaing dalam komunitas global.

Saat ini, kajian tentang pendekatan pendidikan, pembelajaran, dan pengembangan sumber daya manusia yang secara spesifik diperuntukkan untuk memperkuat peran generasi millennial dalam era global *masih* belum banyak dikaji oleh para peneliti, akademisi, dan para pengembang sumber daya manusia. Kegiatan Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan

Pembelajaran dengan tema: “Pengembangan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif: Menjawab Tantangan Era Millennial” ini dirancang untuk mewadai hasil pemikiran, kajian, dan penelitian para akademisi yang menaruh perhatian besar pada isu tentang bagaimana mengembangkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang mampu menjawab tantangan era millennial. Hasil pemikiran, kajian, dan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi para pendidik dan pengembang sumber daya manusia untuk mengantarkan tumbuhnya insan millennial yang berkarakter, cerdas, dan kompetitif.

Jombang, 31 Maret 2018

Panitia Seminar Nasional

Daftar Isi



Halaman Sampul	i
Halaman Hak Cipta	ii
Personalia	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi-x
<i>Keynote Speaker</i>	
Kompetensi Wacana sebagai Kecakapan Literasi dalam Proses Pembelajaran <i>Prof. Dr. Djatmika, M.A</i>	1-11
Pembelajaran Inovatif-Inspiratif pada Generasi Milenial Artikulasi dan Tantangannya <i>Dr. Firman, M.Pd</i>	12-21
<i>Penguatan Budaya Literasi Peserta Didik dalam Era Milenial</i>	
Tingkat Tutur Bahasa Jawa Krama dalam Sandiwara Ludruk “Sarip Tambak Oso” Oleh Mahasiswa STKIP PGRI Jombang <i>Kiki Andri Yanil, Heny Sulistyowati</i>	23-34
Menggal Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Cerita Babad Kebo Kicak Karang Kejambon di Kabupaten Jombang <i>Anton Wahyudi, Banu Wicaksono</i>	35-50
Pengaruh Kompetensi Profesional terhadap Kinerja Guru Ekonomi SMA di Kabupaten Jombang <i>Diah Dinaloni</i>	51-60
The Implicature of Cigarette Adversement <i>Computri Febriana, Ika Lusi Kristanti</i>	61- 64
Program Pojok Baca Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui GLS (Gerakan Literasi Sekolah MAN 5 Jombang) <i>Kiswati</i>	65-72
Considering Translator’s Background in Translating Fugures of Speech in Novel of Mice and Man <i>Lailatun Najakh, MR Nababan, Djatmika</i>	73-81

Eskpresi yang Memitigasi Tindak Tutur Mengkritik pada Novel To Kill A Mockingbird Karya Harper Lee <i>Luthfiyah Hanim Setyawati, M.R. Nababan, Djatmika</i>	82-92
Strategi Pengembangan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Melalui Marketing <i>Online</i> di Dinas Koperasi dan UMKM Kabupaten Banyuwangi <i>Mohamad Regalfa Margiono</i>	93-102
Analysis of Greeting and Verbs in Accomodating Honorifics Expression of Okky Madasari Novel (Entrok, 86, Maryam, Pasung Jiwa, and Kerumunan Terakhir) Through Sociolinguistics Approach <i>Mochamad Nuruz Zaman, .M. R. Nababan, Djatmika</i>	103-114
Kecenderungan Pengamanan Diri pada Tokoh Utama dalam Novel Kroco Karya Putu Wijaya sebagai Salah Satu Media Literasi <i>Mu'minin, Ahmad Sauqi Ahya</i>	115-122
Kegagalan Metakognitif dalm Memahami dan Menganalisis Masalah Matematika <i>Abd. Rozak</i>	123-134
Pengetahuan (Connaissance) Sejarah dan Moral Zaman dalam Trilogi Novel Rara Mendut Karya Y.B. Mangunwijaya <i>Siti Maisaroh</i>	135-153
Meronim dalam Video Pengangkatan Gubernur DKI Jakarta Anies Baswedan Masa Jabatan 2017-2022 <i>Wildan Mahmudi, Susi Darihastining</i>	154-163
A Critical Study of Implicature and Taboo Language in The Subtitling Japanese Animeinto English and Its Effect on EFL <i>Didik Setiawan, Tatik Irawati</i>	164-169
Technology and Literature: The Duo (Contradictive) Dinamic in Rising <i>Zulidyana Dwi Rusnalarari, Retno Danu Rusmawati, Fitri Rofiyarti</i>	170-174
The Strengthening of an Integrated Entrepreneurship Education for Encouraging Indonesia National Entrepreneurship Movement, <i>Ninik Sudarwati</i>	175-183
Literasi Digital di Era Milenial <i>Heru Totok Tri Wahono, Yulia Effrisanti</i>	185-193
Historical Gap in Troy Movie : A Mimesis Approach <i>Royan Wulandari, M. Syaifuddin S.</i>	194-198

Kecakapan Peserta Didik dalam Era Milenial

Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri Kesamben Jombang <i>Nur Iffah, Miftakhul Rohman</i>	200-204
Investigating Effect Information Transfer Technique Toward Students' Reading Acievement <i>Vinie Aji Sukma, Rosi Anjarwati</i>	205-214
Menakar Efektifitas Poa Pembelajaran Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Kompetensi dan Minat Berwirausahaan Peserta Didik SMK di Jawa Timur <i>Agus Prianto, Siti Zoebaidha, Ahmad Sudarto, Retno Sri Hartati</i>	215-228
Implementasi Assurance, Relevance, Interest, Assessment and Satisfaction Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1Mojowarno <i>Nurul Aini, Ama Noor Fikrati</i>	229-235
Scrutinizing Discourse Markers in English Listening Section of Senior High School National Examination in 2015/2016 <i>Asep Budiman</i>	236-244
Simplex and Complex Thinking Through Reading in Javanese for Children at the Fifth Grade Students of Elementary School : Psycholinguistic Approach <i>Chalimah</i>	245-257
Analisis Pengaruh Kompetensi Profesional dan Kometensi Pedagogik Guru terhadap Sikap Belajar Siswa <i>Dwi Wahyuni</i>	258-267
Evaluasi Instrumen Karakter Teacherpeneur dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru SMK Bisnis dan Manajemen di Era Milenial <i>Fahmi Ulin Ni'mah</i>	268-274
Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dalam Pembelajaran Matematika <i>Failatul Faridloh, Safiil Maarif</i>	275-283
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Hasil Belajar Passing Bolavoli Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Ploso Tahun Pelajaran 2017/2018 <i>Aguk Sumarioko, Joan Rhobi Andrianto</i>	284-294
Higher Order Thinking Skills pada Pembelajaran Abad 21 (Pre Research) <i>Leni Widiawati, Soetarno Joyoatmojo, Sudyanto</i>	295-301

Pengaruh Modeling The Way terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X-MIPA 3 SMAN Bandarkedungmulyo Jombang Tahun Pelajaran 2017/2018 <i>Anggita Dyah Pusparini, Mindaudah</i>	302-311
Meningkatkan Self Directed Learning melalui Problem Based Learning Mahasiswa Prodi Matematika STKIP PGRI Jombang <i>Rifa Nurmilah</i>	312-318
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VIII SMP Terpadu Darul Dakwah Mojokerto <i>Syarifatul Ma'ulah, Anni Rufaizah</i>	319-325
Deskripsi Keterampilan Pengetahuan Prosedural Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Kemampuan Matematika <i>Ervin Yulianingtyas, Wiwin Sri Hidayati</i>	326-338
Reader's Theater pada Pembelajaran Speaking <i>Muhammad Farhan Rafi, Aang Fatihul Islam</i>	339-345
Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI pada Materi Pola Bilangan <i>Moch. Noer Arief Basuki Rachmadhani</i>	346-356
 <i>Penerapan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif</i>	
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Ella Sukriya Yusnita, Ririn Febriyanti</i>	358-362
Pengaruh Pembelajaran PPKn dengan Model Role Playing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Jombang <i>Ulil Istibsyaroh, Rr. Agung Kesna Mahatmaharti, Siyono</i>	363-371
Dampak Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Berbasis Karakter Guru PPKn di SMKN 1 Mojoagung <i>Syahnur Karmi Enda, Diah Puji Nali Brata</i>	372-383
Inovasi Media Literasi Melalui Analisis Wacana Kritis Perspektif Michel Foucault dalam Novel 3 Sri Kandi Karya Silvarani <i>Diana Mayasari, Fetty Afrianti</i>	384-392
Penerapan Teknik Ice Braking untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Materi Bilangan Bulat <i>Esty Saraswati Nurhartiningrum, Zuli Retno Wati</i>	393-402

Debat Sebagai Metode Pembelajaran untuk Melatih Sikap Kritis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X (Sepuluh) Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Serang <i>Ita Purwati, Jedah Nurlatifah</i>	403-413
Ujian Nasional Berbasis Komputer di MADrasah Aliyah Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang: Mafaat dan Kesiapan <i>Moh. Nasrudin, Lailatus Sa'adah</i>	414-422
Merancang Perangkat Pembelajaran Simulasi Digital SMK X Materi Masalah TIK dan Cara Mengatasinya dengan Pendekatan Saintifik <i>Masruchan</i>	423-431
Pengembangan Model Pembelajaran dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Metode APBL (Authentic Problem Based Learning)) pada Mata Pelajaran Kewirausahaan <i>Munawaroh</i>	432-446
Pembelajaran Berbasis Proyek pada Matakuliah Kewirausahaan <i>Shanti Nugroho Sulityowati</i>	447-454
The Effectiveness of Using Collaborative Storytelling Game in Teaching Speaking <i>Faidza Saskia Putri, Ima Chusnul Chotimah</i>	455-459
Collaborative Strategic Reading (CSR) Strategy for Improving Teaching Reading Class <i>Hartia Novianti, Afi Ni'amah</i>	460-468



PEMBELAJARAN INOVATIF-INSPIRATIF PADA GENERASI MILENIAL: ARTIKULASI DAN TANTANGANNYA¹

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

Abstract

Humans are educational beings who always do transformation in their life process, through various challenges and creativity 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 langsung dan tidak langsung mempengaruhi bagaimana siswa mengikuti sebuah proses pembelajaran. 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

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 anggota penuh suatu masyarakat, menghayati dan mengamalkan suatu kebudayaan yang dianutnya. Pendidikan adalah proses penyampaian kebudayaan yang didalamnya termasuk berisi keterampilan, sikap, nilai-nilai, serta pola perilaku tertentu. Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan bersifat sistematis untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan berpikir, dan tingkah laku yang dituntut harus dimiliki oleh manusia yang akan mengantarkannya 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 pengetahuan dan bermoral.

Pendidikan merupakan gejala yang universal, karena pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia itu sendiri. Driyarkara memandang intisari atau *eidos* 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 Hutchin (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 fisik. Manusia sebagaimana makhluk biologis yang ada di muka bumi ini dengan sendirinya akan mengalami pertumbuhan. 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 mengontruksi 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 kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, 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

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

Belajar pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada 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 et al (1990) mendefinisikan *an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning 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 sangat cepat, dan membentuk budaya baru secara signifikan. Budaya baru ini, secara langsung dan tidak langsung memengaruhi 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 “gagap teknologi”, karena akan berakibat kurang positif 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:

- a. Media asli dan tiruan: dapat berupa benda-benda asli ataupun tiruan,
- b. Media grafik: semua media yang berupa grafik (tulisan/gambar),
- c. 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),
- d. Media dengar (*audio media*): media bisa berupa kaset, radio, dll,
- e. Media pandang dengar (*audio visual aids*): media yang bisa dilihat dan dengar seperti televisi,
- f. 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

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 dipertimbangkan 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 berbagi 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. Mengenal 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 lainnya 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

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 berhubungan 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.

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 proses 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 pergerakan 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 dunia 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 budaya global (*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 menduniannya sistem sosial-ekonomi-politik-teknologi dan budaya sehingga dunia seperti menjadi tanpa tapal batas (*the borderless world*) yang sering dipahami pula sebagai suatu bentuk penyeragaman, dominasi, dan bahkan hegemoni negara-negara maju (barat) terhadap negara-negara terbelakang atau bangsa yang sedang berkembang.

Dalam era sebagaimana disebutkan daiatas Neil Howe dan William Strauss 1987,menamainya era *Millenial*. Mereka menciptakan istilah ini dengan merujuk di saat anak-anak yang lahir di tahun 1982 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 *Millennials 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 lebih pas 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 para orangtua yang menyatakan bermain internet hanya membuang waktu saja. Berdasarkan survei tersebut membuktikan bahwa penggunaan teknologi ini bukan berdampak negatif untuk pendidikan tetapi bisa 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 penggalian informasi bagi seluruh masyarakat pengguna internet termasuk remaja. Di sana dapat dengan cepat

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 pelatihan ke penampilan, pergeseran dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja pembelajaran dapat dilaksanakan, 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 siklus ke waktu nyata.

Disamping itu juga 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 memandirikan 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 menyebabkan 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

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 karakter yang kuat serta penguasaan kecakapan hidup (*soft skills*), juga dapat dengan memberikan kondisi motivasional 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.co.id: <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: P2LPTK Depdikbud.
- Ramly, N. (2005). *Membangun Pendidikan yang Memberdayakan dan Mencerahkan*. Grafindo 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-Bash Publishers.