

**PENDIDIKAN DAN LITERASI TEKNOLOGI:  
MALANG TAK DAPAT DITOLAK, UNTUNG TAK DAPAT DIRAIH \***

Firmina A. Nai

[firminanai@gmail.com](mailto:firminanai@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Salah satu ciri manusia selain sebagai *homo sapiens* dan *homo socius* adalah sebagai *homo educandum*, yakni manusia terdidik yang selalu mendidik dirinya sendiri. Ciri atau identitas ini melekat dalam diri setiap insan manusia yang sering sekali dinarasikan melalui performansi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks. Narasi manusia sebagai *homo educandum* yang paling sederhana adalah performansinya ketika menyatakan rasa ingin tahu atau yang dalam bahasa gaul disebut *kepo*. Ada dorongan yang sangat kuat dalam diri manusia untuk *kepo* dalam semua hal. Manusia sangat kepo terhadap urusan orang lain, *kepo* dalam peristiwa apa saja yang sedang terjadi di lingkungan sekitar, *kepo* terhadap isu yang bahkan kebenarannya baru sekitar 10 % bahkan tidak benar sama sekali, *kepo* terhadap diri sendiri? *Kepo* terhadap suara-suara intelektual yang tertuang dalam buku-buku referensi? *Kepo* terakhir ini adalah performansi tingkat tinggi dari seorang *homo educandum*.

Semua keingintahuan manusia terhadap dan tentang segala sesuatu adalah representasi dari upaya manusia yang sedang mendidik dirinya sendiri. Para makhluk *homo educandum* pada saat ini telah dikotak-kotak berdasarkan kecepatannya ketika terjun ke dalam tanah air generasi teknologi yakni tanah air milenial. Bahkan kualitas kemanusiaan seseorang saat ini tidak lagi ditentukan oleh pahit manisnya asam garam dunia pendidikan, melainkan oleh jenis teknologi yang mengiringi proses kehidupannya sejak lahir sampai saat ini.

Berdasarkan hal tersebut, maka manusia terbagi ke dalam beberapa generasi teknologi, seperti generasi pendiam, generasi *baby boomer*, generasi X, generasi Y, atau yang saat ini disebut generasi Milenial, yakni kalian semua yang sedang membaca refleksi saya ini.

Oleh karena manusia terkotak dalam ruang dan waktu seperti itu, maka Jean Baudrillard (1983) dalam Bukunya berjudul *In the Shadow of the Silent Majorities*, pernah mengungkapkan bahwa “Massa menyerap setiap energi sosial, akan tetapi tak mampu membiaskannya. Manusia menyerap setiap tanda, setiap makna, akan tetapi tak mampu memantulkannya. Mereka menyerap setiap pesan dan hanya mampu memamah-biaknya”. Representasi dari perkataan Baudrillard adalah adanya generasi *gatek* atau gagap teknologi, generasi *hoaks* atau generasi pembohong dan suka dibohongi. Dan mungkin segera akan muncul istilah lain dari pengotakkan generasi ini, seperti generasi jempol, yang sangat lincah mengangkat jempol untuk melakukan *searching* di *google* semua hal namun hanya untuk sesaat saja. Kelincahan menggunakan jempol untuk mencari jawaban instan untuk segera menjawab secara instan pula, sehingga tidak meninggalkan jejak pada ruang kognisi.

Ruang dan waktu telah menggolong-golongkan manusia dalam berbagai generasi seperti di atas. *Malang tak dapat ditolak, untung tak dapat diraih*, ini adalah Pepatah *jadul* yang maknanya tetap eksis dalam menyikapi fenomena kehidupan yang berlandaskan kebudayaan kontemporer saat ini. Kita semua tidak dapat menolak kenyataan kehidupan saat ini. Mau atau tidak mau, kita harus masuk ke dalamnya, bahkan lebih vulgar lagi kita harus terjun bebas ke dalamnya, seperti kata makna pepatah di atas. Perubahan dalam ruang dan waktu saat ini terjadi dengan sangat cepat, sehingga setiap 5 tahun, setiap orang, terutama kaum *homo educandum* harus selalu melakukan *re-learn* untuk semua hal yang sudah

dan pernah diketahuinya. Karena dalam 5 tahun segala sesuatu telah mengalami perubahan dengan sangat cepat dalam ekosistem yang baru, yakni ekosistem digital.

### A. PENGELOMPOKKAN GENERASI

Pada Bagian Pendahuluan, penulis telah merilis jenis-jenis manusia berdasarkan generasi teknologi yang mengiringi kehidupannya. Secara sekilas, pada bagian ini, kita cermati jenis-jenis manusia tersebut. Pengelompokan tersebut dirujuk dari Artikel Majalah Vox Seri 64/01/2018 yang ditulis oleh Agustinus B. Araujo Siga yang telah mengutipnya dari berbagai sumber. Penulis juga merujuk *Grail Research, a division of Integreon; Education 3.0 (2013)*, James G. Lengel, *Teachers College Press tentang generation era, (2013, Consumers of Tomorrow, Insights and Observations About Generation Z*, November 2011, Diunduh tanggal 10-10-2017).

*Grail Research, a division of Integreon; Education 3.0 (2013)*, James G. Lengel, *Teachers College Press tentang generation era, (2013, Consumers of Tomorrow, Insights and Observations About Generation Z* membagi generasi manusia sebagai berikut:

Tahun 1945-1965: Disebut Era Pembangunan atau Generasi *Baby Boomers*: Lahir pada Pasca-Perang Dunia II di dunia yang semakin optimis dan stabil secara finansial; Disaksikan beberapa perubahan sosial yang penting seperti Gerakan Perempuan, Gerakan Hak Sipil, Gerakan Perdamaian, dan lain-lain; Peningkatan kemakmuran menyebabkan konsumerisme tumbuh; Ditandai dengan idealisme dan kompetitif.

Tahun 1960-1980: Disebut *Generation X* atau *Latchkey Kids*: Lahir ke dunia menyaksikan tren yang kuat terhadap “broken homes” dan ketidakpastian ekonomi; Menyukai popularitas dengan budaya disko dan hip-hop, dan era

teknologi seperti Radio, TV, TV kabel dan *video game*; Ditandai sebagai individualis dan skeptis terhadap otoritas.

Tahun 1980-2000: Disebut *Era Generation Y* atau *Millennial Generation*: Lahir ke dunia ditandai dengan meningkatnya konflik antarmasyarakat inter-regional; Lahir di era teknologi digital, budaya komunikasi instan melalui email dan pesan teks (SMS); Ditandai dengan optimisme, *techcomfortable*, *styleconscious*, dan *brand loyal*.

Tahun 1995-2010: Disebut *Era Generation Z* atau *Digital Natives*: Lahir ke dunia menghadapi tantangan seperti melimpahnya informasi dan masalah lingkungan; Era meluasnya penggunaan *gadget* elektronik dan teknologi digital seperti situs internet dan jejaring sosial; Ditandai sebagai *Tech-Savvy*, terhubung secara global (di dunia maya), fleksibel dan lebih cerdas, dan toleran terhadap beragam budaya.

Tahun 2010-2025: Disebut *Generation α* atau *Google Kids*: Lahir ke dunia dalam era pertumbuhan ekonomi yang meluas; Lebih *Tech-Savvy*, lebih cepat mengadopsi teknologi, berpendidikan, dan materialistis daripada generasi sebelumnya, dan lebih fokus pada teknologi. Era yang juga disebut era digital.

Agustinus B. Araujo Siga (dalam Majalah Vox Seri 64/01/2018, hal. 88-89), menggolongkannya sebagai berikut:

1. *Generasi Pendiam*: Lahir di antara 1925-1942, mengalami masa kanak-kanak dalam kecamuk perang dan ketidakpastian, menjadi remaja ketika negara-negara di dunia sedang terpolarisasi dalam kelompok-kelompok ideologi dan politik yang tajam;
2. *Generasi Baby Boomer*: Lahir di antara 1960-1970, mengalami masa kanak-kanak dalam kecamuk Perang Dunia Kedua, karena mereka pada umumnya anak-anak dari generasi pendiam, belum kenal media sosial, dan masa remaja yang dilalui di depan televisi dan dengan rindu menantikan

tayangan Aneka Ria Safari, sebuah gambaran virtual tentang kecantikan, kekayaan, kejayaan, yang hari ini bukanlah virtual melainkan kenyataan itu sendiri;

3. Generasi X: Lahir di antara 1970-1980, mengalami masa kanak-kanak ketika masalah sosial ekonomi berada pada level menengah sampai puncak, masa remaja dilalui pada transisi teknologi yang bersifat analog ke teknologi digital;
4. Generasi Milenial atau Generasi Y: Lahir di antara 1980-2000, mengalami masa kanak-kanak ditengah pergantian millennium baru yakni era 1900 ke era 2000. Mereka saat ini berada pada rentang usia 17-37 tahun, generasi sangat spesial karena sangat mahir teknologi.

Havard University (2014) mensinyalir bahwa pada tahun 2014, hanya tinggal 2% anak muda Indonesia yang tidak mengenal internet. Waktu berkelebat begitu cepat, bukan tidak mungkin, bahwa saat ini, 100% anak muda Indonesia sudah berselancar di dunia internet melalui berbagai *platform* yang ditawarkan seperti *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, *youtube*, *messenger*, dan lain-lain. Hal ini menegaskan bahwa dengan berselancar setiap hari di media sosial (Laporan *Social Media Tracker* tahun 2016, bahwa anak-anak muda berusia 13-33 tahun, menghabiskan waktu 11 jam 26 menit setiap hari bersama media sosial), generasi milenial, selain sedang meningkatkan dirinya secara positif sebagai *homo educandum*, juga sedang meningkatkan dirinya secara positif sebagai *homo dyctious* yang berarti manusia jejaring (*homo*=manusia, *dycty*=jejaring). Hampir 50% waktunya berselancar di media sosial, diharapkan hanyalah hal positif yang sedang berkembang dan dikembangkan untuk menjadi *homo educandum* dan *homo dyctious*. Istilah *homo dyctious* merupakan perkembangan lebih lanjut dari *homo socius*.

## PERANAN DUNIA PENDIDIKAN

Peringatan Hari Pendidikan Nasional hari ini, 02 Mey 2019, dicanangkan Pemerintah dengan tema “Menguatkan Pendidikan Memajukan Kebudayaan”, merupakan upaya sadar Pemerintah dalam menyikapi kenyataan generasi milenial atau Gen Y yang adalah para *cyborg* pada era sekarang ini. Yasraf Amir Pilliang (1998:351-352), menutup tulisan dari refleksi panjangnya dalam Buku *Sebuah Dunia Yang Dilipat*, dengan mengatakan bahwa *cyborg* adalah organisme hibrida yang telah diperluas atau dioptimalisasikan fungsi-fungsi normalnya melalui penggunaan dan pencangkokan alat-alat buatan, obat-obatan atau bahan-bahan buatan lainnya agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya”.

Sebagai ilustrasi: rambut harus ditarik dengan obat-obat tertentu agar menjadi lurus, karena yang cantik dan menarik hanyalah yang berambut lurus. Bibir harus dibedah dan diubah bentuknya karena yang cantik itu adalah bibir yang seksi dan selalu berwarna merah. Alis mata harus dicukur semuanya dan digambar baru dan ditusuk-tusuk dengan jarum tato, karena yang cantik itu adalah alis yang persegi panjang di bagian tengah dan meruncing tajam di sudut mata. Ini adalah gambaran para *cyborg* untuk dapat masuk dan diterima dalam dunia simulasi atau *cyberspace*. Itu baru satu gambaran yang kasat mata dari dunia simulasi tersebut. Masih banyak yang lainnya yang kini melanda umat manusia termasuk dalam dunia kesehatan, makanan, minuman dan dunia pendidikan? Aktif kuliah, hanyalah simulasi agar terpenuhi 80% tatap muka. Mengerjakan tugas hanya mengandalkan *copy paste* merupakan simulasi predikat mahasiswa yang cara belajarnya melalui system andragogi. UTS dan UAS bukan ajang menguji pemahaman teori pada tataran praksisnya, melainkan simulasi dari pemenuhan 80% tatap muka, dan masih banyak lagi simulasi yang sedang melanda dan mengubah peran kita dalam banyak hal.

Pemerintah merasa sangat perlu untuk menyadarkan selalu manusia-manusia *cyborg*, agar tetap berpijak pada spritit kebudayaannya masing-masing. Berbagai upaya dalam rangka peningkatan mutu pendidikan pun senantiasa dilakukan, demi penyesuaiannya dengan perkembangan situasi dan kondisi, serta generasi saat ini. Fenomena Pendidikan di Abad-21 ini dapat dilihat sebagai sebuah peluang, namun dapat juga menjadi tantangan atau hambatan, atau cara-cara lain dalam menyikapinya, tergantung dari kemampuan serta cara pandang masing-masing.

Terdapat beberapa tantangan Pendidikan di Abad-21 antara lain adanya Pergeseran Paradigma yang telah dilakukan melalui penjabaran Kurikulum 2013 yang disusun dengan penyempurnaan paradigma sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 (2-3), yakni:

- (1) Pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama;
- (2) Pola pembelajaran satu arah (interaksi guru - peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik–masyarakat- lingkungan alam, sumber/media lainnya);
- (3) Pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet);
- (4) Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif/mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains);
- (5) Pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis *team*);
- (6) Pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia;

- (7) Pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (*user*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik;
- (8) Pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodicipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*monodiciplines*); dan
- (9) Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.

Pergeseran paradigma di atas mewajibkan para mahasiswa untuk *melek* baca seperti motto Program Studi PBSI yakni *pionir-pionir literasi*. Dengan motto tersebut, dosen dan mahasiswa PBSI harus berada pada garda terdepan dalam menyuarakan budaya membaca dan menulis. Iklan tentang karya dosen dan mahasiswa harus berkelebat secara cepat memenuhi dinding-dinding bahasa Program Studi sebagaimana ketika kita menyaksikan *trailer film Avengers - Endgame* yang berhasil merayu mata dan mannah manusia Indonesia sehingga ketika filmnya mulai diputar, “...*belum ada seat kosong...*”, demikian jawaban Mas Iman, sang penjual tiket di bioskop Twenty One, Mall Trans Mart Kupang.

Sembilan gagasan tentang pergeseran paradigma pendidikan yang dicanangkan Pemerintah tersebut, sudah ditulis oleh para pakar pendidikan dari waktu ke waktu melalui berbagai teori belajar dan pembelajaran yang relevan seperti, untuk mempreskripsikan pembelajaran yang berpusat pada siswa (1), yang membuat siswa aktif mencari yang diperkuat dengan pendekatan sains (4), dan pembelajaran kritis (9) dapat direlevansikan dengan teori pembelajaran yang digagas oleh Robert Gagne, Albert Bandura, Jerome Bruner, dan pembelajaran menurut paradigma konstruktivis dan kognitif yang digagas Jean Piaget dan Vygotsky.

Pola pembelajaran berbasis multimedia yakni pola pembelajaran jejaring atau *daring* dan pembelajaran berbasis multimedia dapat dicapai siswa jika pembelajaran dilakukan dengan mengadaptasi prinsip-prinsip pembelajaran yang



digagas Robert Gagne tentang kapabilitas belajar. Kapabilitas dan seluruh komponennya dapat memungkinkan siswa memanfaatkan internet dan multimedia.

Tiga pola pembelajaran yakni yang berbasis *team* sangat erat kaitannya dengan teori-teori pembelajaran sosial sebagaimana digagas Jerome Bruner, Albert Bandura, dan Vygotsky. *Zona of Proximal Development (ZPD)* dan *scaffolding* dari Vygotsky serta determinisme resiprokal dari Bandura memungkinkan siswa meningkatkan hasil belajarnya melalui kerja sama dengan orang lain. Pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (*user*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik. Pola ini menyarankan kepada pemupukan jiwa kewirausahaan dapat dibina melalui pembelajaran dengan paradigma kognitivisme dan konstruktivisme terutama yang menekankan pada *Contextual Teaching and Learning (CTL)* serta *Problem Based Learning (PBL)* yang sedikit banyak juga sudah dipikirkan para ahli pembelajaran seperti Jerome Bruner, Robert Gagne, Albert Bandura, Jean Piaget, dan Vygotsky. Berkaitan dengan upaya untuk memupuk jiwa kewirausahaan pada para siswa, maka Pemerintah melalui Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 juga menetapkan adanya pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodicipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*monodiciplines*). Siswa tidak lagi diberikan informasi yang terkotak-kotak melalui pola pembelajaran tunggal, namun dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran melalui tema-tema yang sesuai. Hal ini berpijak pada asumsi realitas kehidupan yang saling kait mengait.

Di tangan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang baru saja dilantik Presiden Jokowi, ke-9 paradigma di atas mungkin akan berubah, ditambah atau dikurangi, karena menurut *Mas* Menteri Nadiem Makarim (sapaan kepada beliau ketika masuk kerja hari pertama di Kantor Kemendikbud Jakarta, 25 Oktober 2019), bahwa hal yang wajib hukumnya, perlu dipelajari di sekolah sekarang ini, bukanlah *contentnya* melainkan *skill* dari apa yang dipelajari peserta didik. Bagaimana cara


berpikir, bagaimana cara berkolaborasi, dan bagaimana melakukan *problem solving*, dan lain-lain.

## PENUTUP

Merujuk anak judul tulisan ini yakni “Malang Tak Dapat Ditolak, Untung Tak Dapat Diraih”, maka ada banyak hal yang perlu segera direvisi dalam dunia pendidikan kita saat ini. Kurikulum kita selalu diperbarui setiap lima tahun. Namun apakah isinya sudah selaras dengan kebutuhan ekosistem digital? Apakah sasaran pendidikan sudah pada kemampuan mengaplikasikan *skill* atau masih terbatas memahami isi?

Mata pelajaran Bahasa Indonesia harus benar-benar memampukan para siswa dalam berkomunikasi lisan dan tulisan dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan alam, sosial, ekonomi, dan matematika. Sejalankah hal tersebut dengan isi perkuliahan di kampus-kampus penghasil calon guru Bahasa Indonesia? Maukah para mahasiswa membagi-bagi waktunya untuk membaca, menulis, berdiskusi, dan

berselancar di dunia maya? Semuanya kembali kepada kita seperti bunyi puisi Melkisedek Deni berikut ini:



**AKU, ADALAH PELELANG KATA  
AKU SELALU MENENUN KATA-KATA  
TUK JADIKAN SYAIR DI SUDUT-SUDUT DINDING  
BAHASA  
AKU MENJAHIT KAIN-KAIN ASA  
YANG KIAN BERGELORA DALAM GELOMBANG  
KARSA  
DENGAN BENANG-BENANG KATA**

**YANG TELAH TERTAHBIS WAKTU  
BILA KATA-KATA MULAI DIABORSI  
SYAIR-SYAIR SABDA BERKELANA, DI TENGAH-  
TENGAH GILANYA DUNIA FANA  
DAN KARSA DICULIK PERGI MANGSA**

**AKU TETAP SETIA MENGANYAM KEMBALI  
TIKAR-TIKAR CITA-CITA  
TUK JADI PELELANG KATA**

**SEMOGA!!!!!!**

**Daftar Putaka**

- Degeng, I Nyoman S. 2013. *Ilmu Pembelajaran. Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Penerbit Kalam Hidup.
- Degeng, I Nyoman S. 2017. "Revolusi Mental dalam Pendidikan Guru Masa Depan". Artikel dalam Seminar Nasional FKIP Universitas Nusa Cendana Kupang.
- Gredler, Margaret E. Bell. 1991. *Belajar Dan Membelajarkan*. Jakarta: Penerbit CV Rajawali. Alihbahasa: Munandir: Diterjemahkan atas ijin khusus dari McMillan Publishing Company. Buku asli berjudul: *Learning and Instruction. Theory Into Practice*.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2008. Edisi Keenam *Psikologi Pendidikan. Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang..* Jilid I. Jakarta: Penerbit Erlangga. Alihbahasa: Wahyuni Indiaty, DKK. Editor: Rikard Rahmat. Copyright 2008 © by Pearson (Merrill Prentice Hall). Buku asli berjudul: *Sixth Edition Educational Psychology. Developing Learnes*.
- Piliang, Amir Yasraf. 1998. *Sebuah Dunia Yang Dilipat. Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*. Bandung: Mizan.
- Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan (Lembar Negara RI Tahun 2013 No.71, Tambahan Lembar Negara)
- Permendikbud No.54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah;
- Permendikbud No.64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud No.65 Tahun 2013 tentang Standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Siga, Agustinus Bu'u Araujo. 2018. Komunitas Buku Bagi NTT: Potret Generasi Milenial Peduli Pembangunan Lewat Gerakan Sadar Literasi. Artikel dalam *Vox Seri 64/01/2018, halaman 87-98*). Jogjakarta: Moya Zam Zam.