

## GLOBALISASI PENDIDIKAN

### A. Tantangan Pendidikan di abad 21

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia pada abad ke 21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Dikatakan abad ke 21 adalah abad meminta kualitas dalam segala usaha dan hasil kerja manusia. Dengan sendirinya abad ke 21 meminta sumber daya manusia yang berkualitas, yang dihasilkan oleh lembaga-lembaga yang dikelola secara professional sehingga membuahkan hasil unggulan. Tuntutan-tuntutan yang serba baru tersebut meminta berbagai terobosan dalam berfikir, penyusunan konsep, dan tindakan-tindakan. Dengan kata lain diperlukan suatu paradigma baru dalam menghadapi tantangan-tantangan yang baru, demikian kata filsuf Khun. Menurut filsuf Khun apabila tantangan-tantangan baru tersebut dihadapi dengan menggunakan paradigma lama, maka segala usaha akan menemui kegagalan.

Tantangan yang baru menuntut proses terobosan pemikiran (*breakthrough thinking process*) apabila yang diinginkan adalah *output* yang bermutu yang dapat bersaing dengan hasil karya dalam dunia yang serba terbuka (Tilaar, 1998:245). Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat serta perkembangan otomatisasi dimana banyak pekerjaan yang sifatnya pekerjaan rutin dan berulang-ulang mulai digantikan oleh mesin, baik mesin produksi maupun komputer. Sebagaimana sudah diketahui dalam abad ke 21 ini sudah berubah total baik masyarakat maupun dunia pendidikannya.

Abad ke-21 juga dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), dalam era ini, semua alternatif upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih berbasis pengetahuan. Upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan (*knowledge based education*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*) (Mukhadis, 2013:115)

Di abad ke 21 ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Abad 21 juga ditandai dengan banyaknya (1) informasi yang tersedia dimana saja dan dapat diakses kapan saja; (2) komputasi yang semakin cepat; (3) otomasi yang menggantikan pekerjaan-pekerjaan rutin; dan (4) komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja (Litbang Kemdikbud, 2013). Saat ini, pendidikan berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway* (Gates, 1996).

Gaya kegiatan pembelajaran pada masa pengetahuan (*knowledge age*) harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa pengetahuan (*knowledge age*). Bahan pembelajaran harus memberikan desain yang lebih otentik untuk melalui tantangan di mana peserta didik dapat berkolaborasi menciptakan solusi memecahkan masalah pelajaran. Pemecahan masalah mengarah ke pertanyaan dan mencari jawaban oleh peserta didik yang kemudian dapat dicari pemecahan permasalahan dalam konteks pembelajaran menggunakan sumber daya informasi yang tersedia Trilling and Hood (1999 : 21).

Perubahan yang terjadi pada abad ke-21 menurut Trilling and Fadel (2009) adalah: (a) dunia yang kecil, karena dihubungkan oleh teknologi dan transportasi; (b) pertumbuhan yang cepat untuk layanan teknologi dan media informasi; (c) pertumbuhan ekonomi global yang mempengaruhi perubahan pekerjaan dan pendapatan; (d) menekankan pada pengelolaan sumberdaya: air, makanan dan energi; (e) kerjasama dalam penanganan pengelolaan lingkungan; (f) peningkatan keamanan terhadap privasi, keamanan dan teroris; dan (g) kebutuhan ekonomi untuk berkompetisi pada persaingan global.

Untuk menghadapi pembelajaran di abad 21, setiap orang harus memiliki keterampilanberpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi

(Frydenberg & Andone, 2011). sejumlah penelitian tentang pemanfaatan teknologi informasi yang mendukung pembelajaran abad 21 telah dilakukan di berbagai Negara

Kemdikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Litbang Kemdikbud, 2013). Adapun penjelasan mengenai framework pembelajaran abad ke-21 menurut (BSNP:2010) adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah;
2. Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak;
3. Kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif;
4. Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*), mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari;
5. Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*) , mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi, dan
6. Kemampuan informasi dan literasi media s, mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak.



**Gambar 3. Pergeseran Paradigma Belajar Abad ke-21**

## B. Generasi Milenial

*Millennial* adalah istilah *cohort* dalam demografi, merupakan kata benda yang berarti pengikut atau kelompok. Saat ini ada empat *cohort* besar dalam demografi, yaitu *Baby Boomer* (lahir pada tahun 1946-1964), Gen-X (lahir pada tahun 1965-1980), *Millennial* (lahir pada tahun 1981-2000), dan Gen-Z (lahir pada tahun 2001-sekarang). Dalam literatur lain, Menurut Ali dan Lilik Purwandi dalam jurnal yang ditulis oleh Iffah Al Walidah, bahwa generasi *millennial* merupakan generasi yang lahirnya berkisar antara 1982 sampai dengan 2002, selisih yang tidak terlalu signifikan.

Selain itu Strauss dan Howe juga menjelaskan bahwa generasi millennial adalah generasi yang lahir di atas tahun 1983 adalah sebuah kelompok kelahiran yang pada tahun 2000 mencapai usia kurang dari 17 tahun, masa remaja akhir dimana fase akhir

pembentukan identitas terjadi sebelum umur 18 tahun dimana manusia diharapkan mempunyai komitmen terhadap kehidupan sosial bermasyarakatnya di Indonesia. Kelompok kelahiran ini disebut dengan bermacam-macam peristilahan, *Strauss-Howe* menyebutnya dengan istilah generasi milenial, sedangkan Don Tapscott menyebutnya dengan istilah “*Net Generation*”, penelitian Graham Brown menyebutnya dengan istilah “*Mobile Generation*”.

Dalam jurnalnya Retnaya Prastiani, mengatakan bahwa generasi Y (generasi *millennial*) adalah generasi yang lahir pada era 80-90an. Generasi *millennial* merupakan generasi modern yang aktif bekerja, penelitian, dan berpikir inovatif tentang organisasi, memiliki rasa optimisme dan kemauan untuk bekerja dengan kompetitif, terbuka, dan fleksibel. Namun ternyata generasi Milineal ini tercatat banyak berperan dalam berbagai bidang, baik ekonomi, sosial politik, dan IPTEKS. Di Tiongkok, Joshua Wong yang masih berumur 17 tahun, berhasil memobilisasi 120.000 orang yang menentang kurikulum berbau komunis. Dalam dunia sosial politik, keriuhan di Timur Tengah yang dikenal dengan *arab spirin*, misalnya, berasal dari mobilitas melalui *facebook* oleh para pemuda belia. Di Amerika, keberhasilan Barack Obama dalam Pemilu presiden memperoleh 66% suara dan John McCain hanya memperoleh 23% suara yang langsung dipilih oleh generasi muda di bawah usia 30 tahun.

Caraka dan nindia mengatakan bahwa, generasi ini memiliki ciri khas dimana internet telah berkembang pesat seiring dengan perkembangan media elektronik dan digital. Anak-anak dapat dengan mengakses informasi dengan cepat dan mudah. Mereka tidak mengetahui bahwa tidak semua persoalan hidup bisa diatasi dengan teknologi. Beberapa persoalan hidup yang harus dipecahkan melalui proses yang panjang oleh dirinya sendiri, melalui perenungan, usaha fisik, usaha psikis, dan juga memerlukan bantuan orang lain secara nyata, bukan maya.

Anak-anak yang termasuk generasi Z sudah terbiasa berkomunikasi menggunakan internet, BB, facebook, dan twitter. Mereka hidup dalam budaya yang serba cepat, sehingga tidak tahan dengan hal-hal yang lambat. Mereka adalah anak-anak dari budaya instan yang serba ingin berhasil dalam waktu cepat dan kalau bisa

tanpa usaha keras. Anak-anak ini sering mengerjakan berbagai persoalan dalam satu waktu. Kalau mereka mengerjakan PR, mereka sekaligus juga membuka web lain, sambil masih bicara dengan teman lewat HP, dan ceting dengan teman lain lagi lewat facebook. Perhatiannya biasa terpecah dalam berbagai hal. Dalam mempelajari suatu bahan mereka tidak mau urut, kadang dari belakang, kadang dari tengah, kadang dari muka, dll. Ini berarti bahwa model pendekatan linear dapat kurang tepat bagi mereka. Kemajuan teknologi internet dan media, menjadikan anak sekarang dipenuhi dengan berbagai informasi dari seluruh penjuru dunia. Mereka dipenuhi dengan berbagai informasi baik yang sesuai dengan moral kita atau tidak. Jelas di tengah kekacauan informasi dan nilai ini mereka dituntut mempunyai ketrampilan menganalisis secara kritis, memilih secara bijak, serta mengambil keputusan bagi hidupnya.

Salah satu ciri utama generasi milenial ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Karena dibesarkan oleh kemajuan teknologi, generasi milenial memiliki ciri-ciri kreatif, informatif, mempunyai passion dan produktif. Dibandingkan generasi sebelumnya, mereka lebih berteman baik dengan teknologi. Generasi ini merupakan generasi yang melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupan. Bukti nyata yang dapat diamati adalah hampir seluruh individu dalam generasi tersebut memilih menggunakan ponsel pintar.

Hasanuddin Ali dan Lilik Purwandi menyimpulkan bahwa masyarakat *Urban Middle-Class Millennial* memiliki tiga karakter utama, yaitu 3C; *connected*, *creative*, dan *confidence*. Pertama, *connected*. Generasi *millennial* adalah pribadi yang pandai bersosialisasi, terutama dalam komunitas yang mereka ikuti serta berkelana di media sosial. Kedua, *creative*. Mereka adalah orang yang biasa berpikir *out of the box*, kaya akan ide dan gagasan serta mampu mengomunikasikannya secara cemerlang yang dibuktikan dengan tumbuhnya industri yang dimotori oleh anak muda. Ketiga, *confidence*. Mereka merupakan orang yang percaya diri, berani mengungkapkan pendapat, serta tidak sungkan berdebat di depan publik, seperti yang terjadi di media sosial.

### ***C. Blended Learning,***

Sebagai suatu model pembelajaran, *blended learning* dihasilkan dari menggabungkan dua metode. *Blended Learning* tidak hanya menggabungkan dua metode begitu saja. *Blended learning* diperoleh dari gabungan metode yang selama ini ada dengan metode yang baru. Bersin dalam Tucker (2009) *Blended Learning instructional approaches are defined as those which combine different training media (technologies, activities, types of events) to create an optimum training program for a specific audience*. Dikuatkan oleh Sutisna (2016) yang mengatakan bahwa *Blended Learning* yang menggabungkan dua atau lebih metode dan pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Dari hal tersebut penggabungan metode yang digunakan menjadi kunci utama dari *Blended Learning*.

Komponen penting tersebut terdiri dari metode tradisional atau *face-to-face* dengan teknologi atau metode yang terbaru. Menurut Garrison (2004) menyatakan bahwa “....*Blended learning is effective integration of the two main components (face-to-face and Internet technology) such that we are not just adding on the existing dominant approach or method.*”. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Krause (dalam Bath and John ,2010) yang mengatakan:

*Blended learning is realised in teaching and learning environments where there is an effective integration of different modes of delivery, models of teaching and styles of learning as a result of adopting a strategic and systematic approach to the use of technology combined with the best features of face to face interaction.*

Dengan demikian, *Blended Learning* merupakan produk gabungan dua metode yang mana menggabungkan metode *face-to-face* (Tradisional) dan *Technology* (Metode baru). Dari kedua metode yang gabungan ini menghasilkan metode baru yang lebih kekinian, lebih menarik dan memiliki gaya yang berbeda.

Penggabungan *Blended Learning* melalui beberapa tahapan. Menurut Saliba(2013) *The key steps involved in designing for Blended Learning should be considered well in advance, and include:*

- *Planning for integration of Blended Learning principles in your unit*

- *Designing the learning activities and assessment and developing them as required*
- *Implementing the Blended Learning design*
- *Evaluating the effectiveness of your Blended Learning designs*
- *Making improvements for the next time you teach your blended unit*

Dengan demikian, dalam proses penggabungan suatu metode, tahapan-tahapan tersebut sangat diperlukan agar menghasilkan metode yang baik dan optimal.

Oleh karena itu, *Blended Learning* dapat dikatakan sebagai hasil dari penggabungan yang dilalui dengan proses yang terstruktur. Hal ini perlu dilakukan agar *Blended Learning* sendiri dapat menjadi metode yang tepat dalam pengajaran. Hal ini dikarenakan tujuan dari *blended learning* yang cocok untuk meningkatkan berbagai macam keterampilan. Dikuatkan oleh Neumeir (2005) yang mengatakan *The most important aim of a Blended Learning design is to find the most effective and efficient combination of the two modes of learning for the individual learning subjects, contexts and objectives*. Dengan demikian, apabila *Blended Learning* dapat diimplementasikan secara optimal, maka metode ini dapat meningkatkan berbagai macam potensi serta kemampuan siswa.

Blended learning pada dasarnya adalah suatu sistem belajar yang mana dalam hal ini memadukan antara belajar secara *face to face* atau tatap muka dengan belajar secara online yaitu melalui internet. Menurut beberapa ahli pengertian blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (faceto-face) dengan e-learning. Blended learning merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan online (Bielawski dan Metcalf dalam Deklara dkk 2018).

Lebih lanjut, John Merrow (2012) menyatakan “*blended learning is some mix of traditional classroom interaction (which in it self variesconsiderably) and instraction mediated by technology*”. Dengan kata lain, pembelajaran campuran atau Blended learning merupakan perpaduan pembelajaran kelas tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi (modern).

Annisa (2014: 108) yang menyatakan bahwa blended learning merupakan suatu sistem belajar yang memadukan antara belajar secara face to face (bertatap muka/klasikal) dengan belajar secara online (melalui penggunaan fasilitas/media internet).

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, maka pengertian dari blended learning adalah penggabungan pembelajaran dengan menggunakan media internet atau biasa disebut dengan e-learning dengan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) yang menggunakan media pembelajaran serta teori-teori pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

Blended learning dikembangkan karena kelemahan-kelemahan yang muncul pada pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan e-learning. Selain dikembangkan karena munculnya kelemahan dari kedua pembelajaran tersebut, blended learning dikembangkan karena kelebihan dari pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan e-learning. Adapun kelebihan dari blended learning yang diungkapkan oleh Kusairi (dalam Deklara dkk 2018), yaitu:

- a. peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi materi yang tersedia secara online
- b. peserta didik dapat berkomunikasi/ berdiskusi dengan pengajar atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan saat di kelas (tatap muka)
- c. kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar
- d. pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet
- e. pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran
- f. pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- g. peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari blended learning yaitu kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan di luar jam tatap muka atau dilakukan melalui internet (*online*). Sehingga peserta didik bisa mempelajari

dan memanfaatkan materi yang sudah disiapkan oleh guru selain itu siswa bisa berkomunikasi saling berdiskusi dan berbagi wawasan lain terkait dengan pelajaran yang di sampaikan yang mana dari kegiatan tersebut komunikasi siswa dan guru pun terjalin lebih baik yang mana komunikasi berperan penting dalam proses pembelajaran.

Carman, (2005) mengungkapkan bahwa terdapat lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan blended learning:

1. Live Event

Pembelajaran langsung atau tatap muka (instructorled instruction) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (classroom) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (virtualclassroom). Bagi beberapa orang tertentu,pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama.

2. Self Paced Learning.

Yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (self paced learning) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja,dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat textbased maupun multimedia based (video, animasi, simulasi, gambar,audio, atau kombinasi dari kesemuanya).

3. Collaboration

Mengkombinasikan baik pendidik maupun peserta didik yang keduanya bisa lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang blended learning harus meramu bentukbentukkolaborasi, baik kolaborasi antar temansejawat atau kolaborasi antar peserta didikdan pendidik melalui tooltool komunikasi yang memungkinkan seperti chatroom,forum diskusi, email, website/webblog,dan mobile phone.

4. Assessment

Dalam blended learning,perancang harus mampu meramu kombinasi jenis penilaian baik yang bersifat tes maupun nontes, atau tes yang lebih bersifat otentik (authentic assessment/portfolio). Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan ramuan antara bentuk bentuk assessmen online dan assessmen offline. Sehingga

memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan penelitian tersebut.

#### 5. Performance Support Materials.

Jika kita ingin mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, perhatikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara offline (dalam bentuk CD, MP3 dan DVD) maupun secara online.

### **Daftar Pustaka**

- Al Walidah, Iffah, (2017). *Tabayyun Di Era Generasi Millennial*. Jurnal Living Hadis, Vol. 2 Nomor 1.
- Ghiffar, Muhammad A N, Eliza Nurisma, dkk. (2018). Model Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep*.
- Kejasama Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Dengan Badan Pusat Statistik. (2018). Profil Generasi Milenial Indonesia.
- Muarif, Ahmad Syamsul. (2019). Tawaran: Layanan Konseling Berbasis Meditasi Dalam Mengurangi Stres Pada Generasi Millennial. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* Vol. 9, No. 01.
- Nurpitasari, Emilia, Nuni Nurajizah, dkk. (2019). *Blended Learning: Metode Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Di Abad 21*. Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN).
- Widiara, I Ketut. (2018). *Blended Learning Sebagai Alternatif pembelajaran Di Era Digital*. Purwadita volume 2, No.2.
- Wijaya, Etistika Yuni, Dwi Agus Sudjimat, Amat Nyoto. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global*. Volume 1.