

GURU AGAMA KATOLIK MILENIAL DI PUSARAN PENETRASI DIGITAL DAN URGENSI PENDIDIKAN KRITIS



Dr. Marianus Mantovanny Tapung, S. Fil., M. Pd.

Ruteng, 21 November 2018

Narasi Penetrasi Digital yang Masif

- Dari 7,6 miliar penduduk dunia ada 4 miliar yang bisa mengakses internet (3,2 miliar adalah milenial).
- 57% (143,3 juta) penduduk Indonesia sudah terkoneksi internet . 40% (80 juta pemilih milenial); dari 193 juta wajib pilih.
- Rata-rata orang Indonesia habiskan 3 jam sehari untuk mengakses media sosial (Kompas, 20/09/2018).
- Prensky menyebut generasi zaman *now*/generasi 'Z' sebagai generasi 'digital sejak lahir' (*born digital*) atau 'generasi yang fasih berjaringan' (*net savvy*).

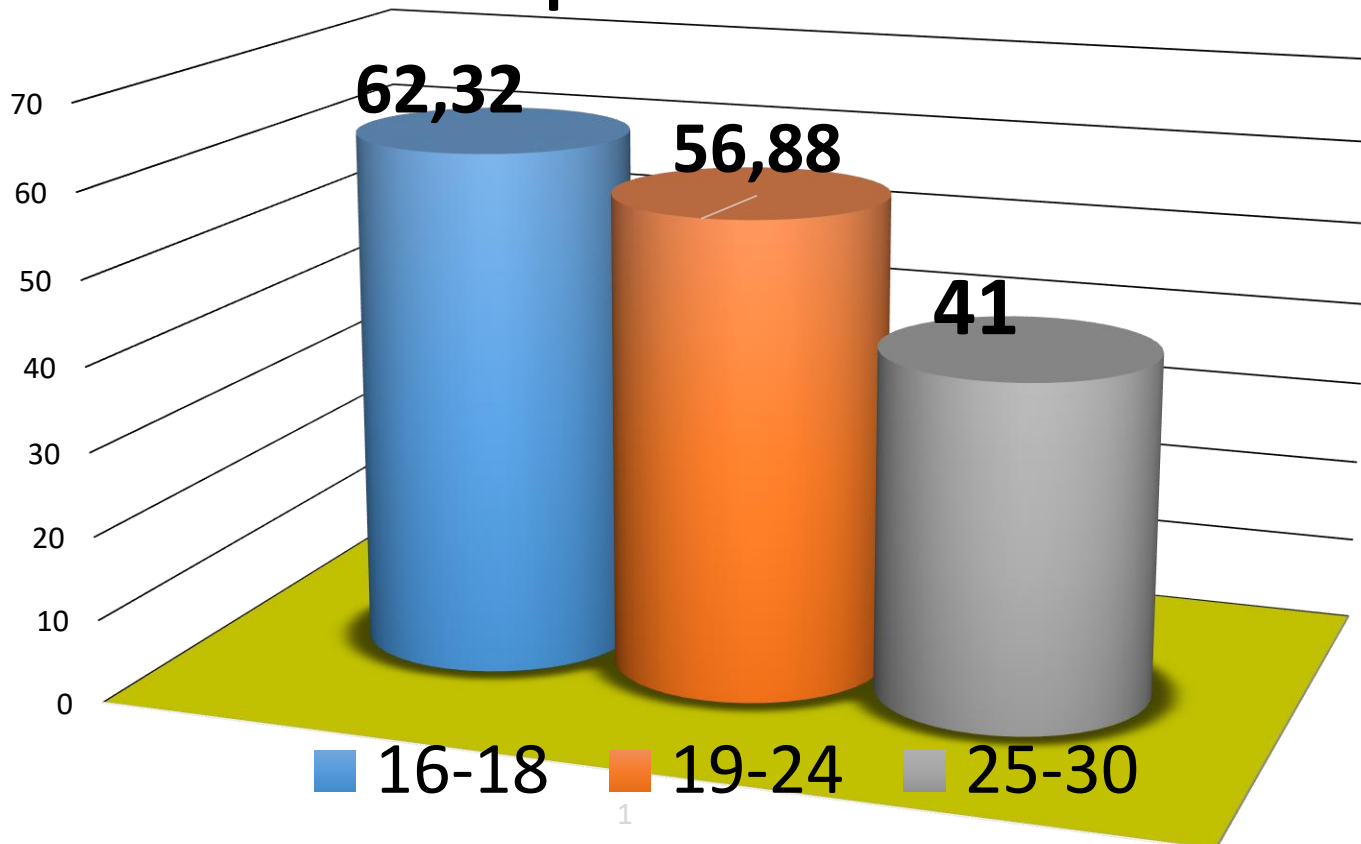
REVOLUSI GENERASI

(Sosiolog Karl Mannheim; 1893-1947)



Penetrasi Digital (Internet) Terhadap Kaum Milienial Indonesia (BPS; Statistik Pemuda 2018)

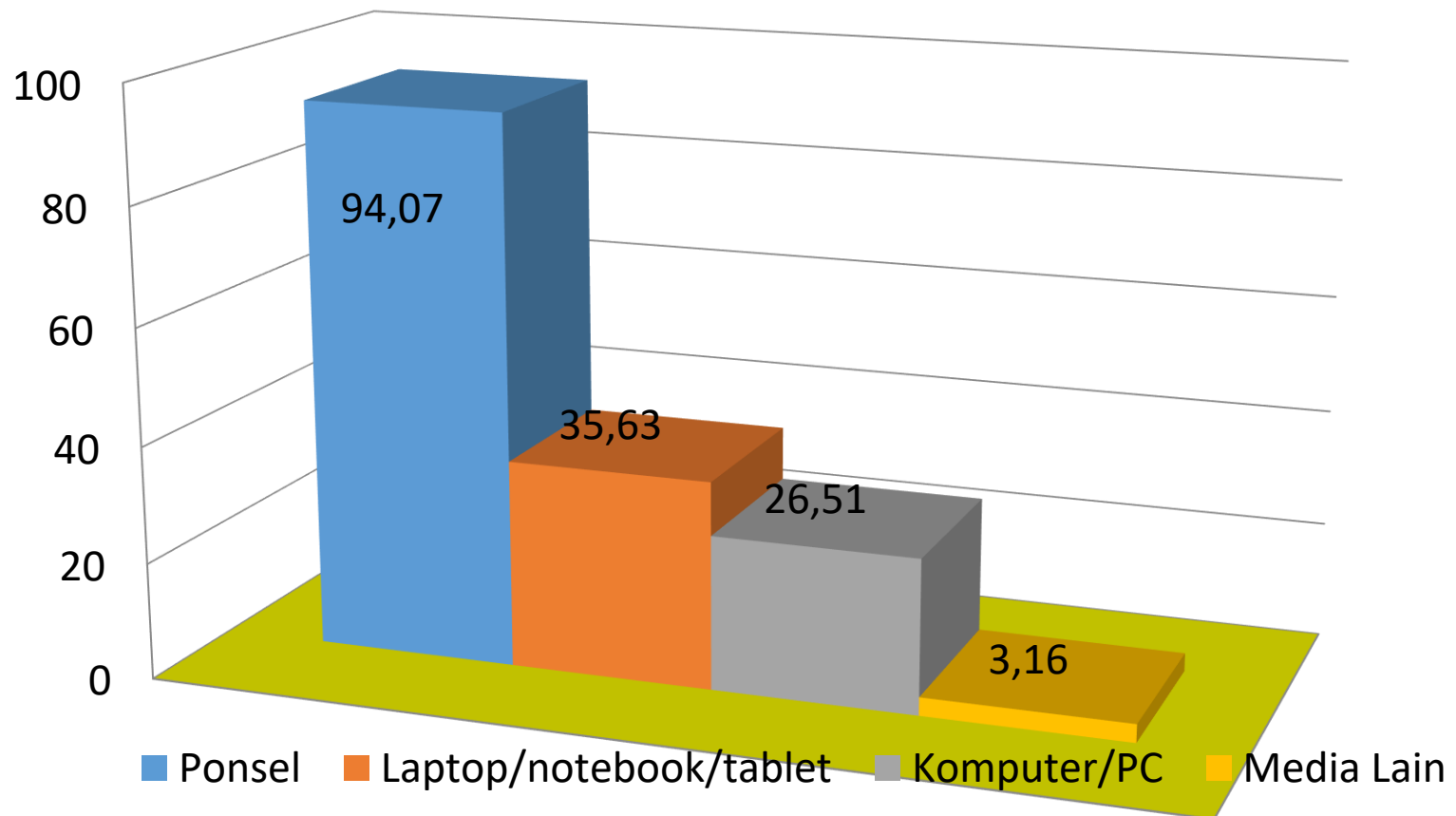
Berdasarkan Kelompok Umur



Falilitas untuk Mengakses

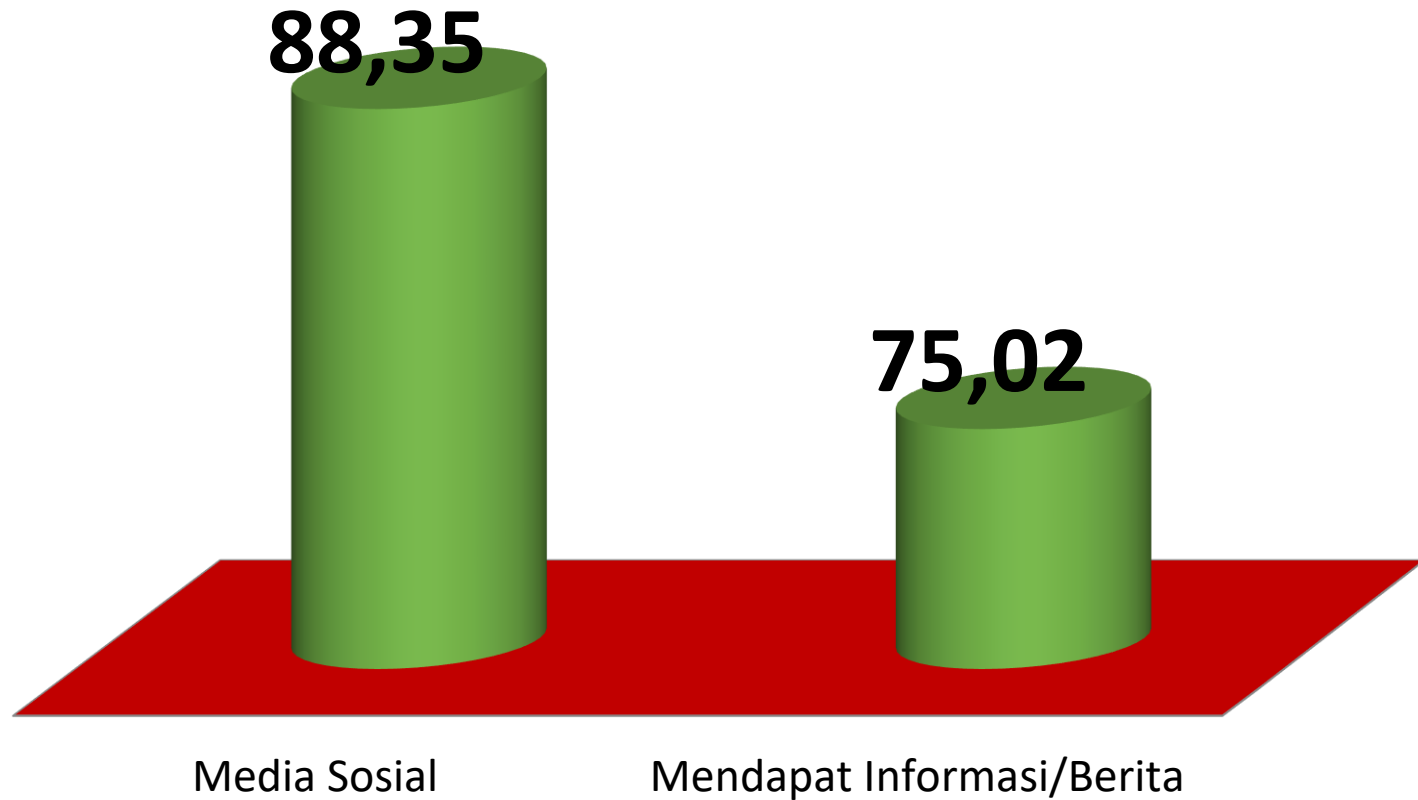
(BPS; Statistik Pemuda 2018)

Berdasarkan Fasilitas yang Digunakan



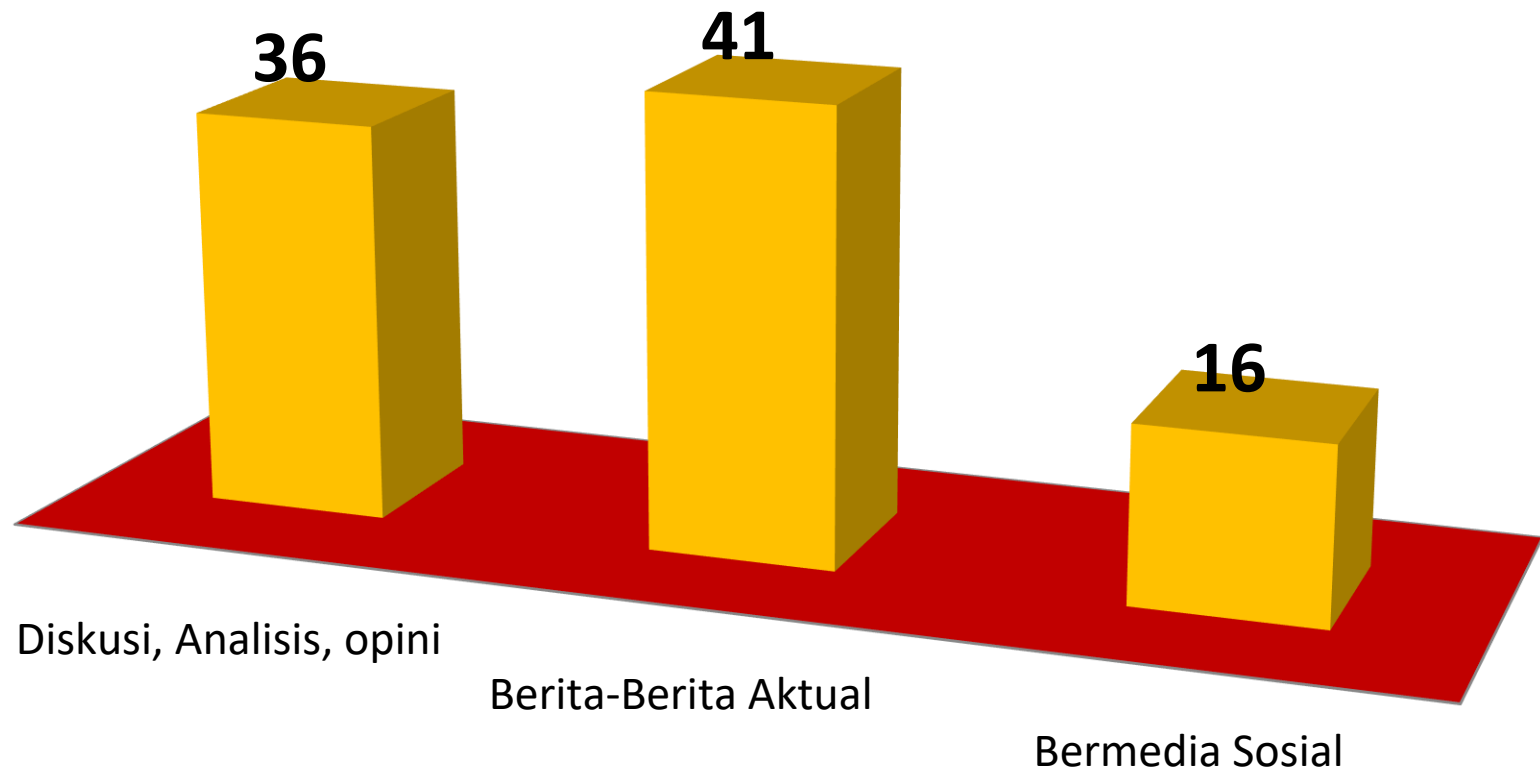
Tujuan Mengakses Internet

(BPS; Statistik Pemuda 2018)



Penetrasi Digital untuk Orang Muda Manggarai sebesar 83%; tingkat kepercayaan kepada media digital hingga 86%

(Redy Jaya & Edu, 2018)



The Millennials



21.7%
More likely to be
MAC USERS



3.1%
More likely to be interested
in **TECHNOLOGY**, in general



21.3%
More interested in
DATA MINING



11.6%
More likely to own
an **iPHONE**



18.8%
More interested in
PHOTOSHOP



12.6%
More interested in
FILE SHARING



Rendahnya Sikap Kritis Bermedia Digital

(Redy Jaya & Edu, 2018)

- 69% orang muda Manggarai langsung membagikan informasi dari medsos, tanpa melakukan analisis kritis terkait kebenaran.
- Mengabaikan perbedaan informasi yang diakses, dan kurang kritis dan selektif dalam melihat kualitas dan kredibilitas sumber.
- Terjebak menyimpulkan berita dari judul saja (*click bait*), dan begitu cepat menelan berita-berita bernarasi palsu (*fake news*), informasi-informasi palsu (*hoax*) dan berita yang dibuat-buat tidak sesuai fakta atau konteks (*fabricated news*).
- Banyak karya ilmiah disitasi dari sumber-sumber anonim, seperti blog/web, yang sebenarnya perlu dipertanyakan identitas publikasi, orisinalitas dan kebenaran akademis-intelektualnya.

Dampak Turunan

- Tingginya kejahatan maya (*cyber-crime*) akibat dari berita atau isu provokatif, aksi saling hujat dengan sebutan tak pantas....., *share* video kekerasan, dan berbagai ujaran kebencian/tak elok.
- Bentuk-bentuk kejahatan maya ini kerap dipertontonkan secara vulgar pada publik, termasuk pada anak-anak.
- Orang bisa melakukan apa saja dan di mana saja tanpa merujuk pada batasan usia, moralitas, norma dan hukum yang berlaku.
- Hilangnya batas privat dan publik menyebabkan bias keterpecahan (segregasi) dalam kehidupan sosial kemasyarakatan.

Menakar Peradaban di Balik Video 'Laos' dan 'Bela'

- Begitu cepat kita menggerakkan jempol untuk meng-*upload* video-video tersebut, lalu membagikan dan menanggapi di media sosial, tanpa mempertimbangkan *legacy*, berikut dampaknya bagi kehidupan sosial.
- Kinerja kinestetik jempol kita lebih cepat dari presisi kognisi dan kesadaran. Baru sadar dan menyesal setelah menjadi viral, heboh dan sangat mengganggu kenyamanan bermasyarakat.
- Diasumsikan, mereka yang terlibat aktif dalam skenario meng-*upload*, membagikan dan menanggapi video tersebut, sudah masuk dalam jejaring patologi sosial yang akut (Kartono, 2014)

Peradaban Nihil vs Rasionalitas dan Moralitas

- Plato dan Aristoteles: bila kerja anggota tubuh lebih cepat dari kerja akal, maka peradaban manusia tersebut masih terbilang mentah.
- Freud: Bila keinginan 'kerja' badan (*id*) lebih dominan menjajal kerja rasionalitas dan moralitas (*ego, superego*) maka akan menyebabkan peradaban kembali ke titik nadir; cenderung merusak (*thanatos*) dan memupuk budaya kematian (*death culture*).
- Popper : musuh (*Thanos*) yang membuat peradaban tercabik-cabik bukanlah perkembangan, namun rasionalitas dan moralitas yang belum matang. Perlu ada perang yang tak berkesudahan (*the infinity war*).

Kajian Kesehatan akibat kecanduan Media Digital

- Psikis: muncul sikap kurang empati, cepat depresi, gampang emosi, cepat mengambil keputusan fatal, dan tak sabar menunggu hasil karena terbiasa berinteraksi dengan sesuatu yang instan (80.000 anak/orang muda Inggris mengalami *facebook Depression*; Kompas -20/09/2018)
- Fisik: sel-sel otak terdegradasi (lelah) karena rangsangan berlebihan; mengakibatkan turunnya konsentrasi dan berkurangnya memori. Kecanduan internet susah ditangani ketimbang kecanduan narkoba/alkohol (narkolema:narkoba lewat mata). Tak ada zat yang bisa diluruhkan karena efeknya langsung pada memori. Obat medis hanya untuk menurunkan *dopamin* dan depresi.
- Psiko-sosial: Konstruksi sosial yang negatif, gaya hidup konsumtif dan instan (fenomena “FOMO”).
- Badan Kesehatan Dunia (WHO) mengklasifikasikan kecanduan internet ini sebagai penyakit internasional ke-11.

Tantangan-tantangan Milenial untuk Guru:

1. Tuntutan akan pribadi yang kreatif, inovatif, kritis, mampu memecahkan masalah, memiliki *multiculture attitude*; memperjuangkan nilai-nilai universal dan inklusif.
2. Tuntutan akan kompetisi berbasis kolaborasi (berjejaring), kematangan emosional spiritual, motivasi bekerjasama dan keterampilan berpikir kritis; kreativitas dan kecerdasan bertindak;
3. Penguasaan ilmu yang empiris faktual untuk kebutuhan masyarakat;
4. Pengembangan diri dan inovasi diri;
5. Kesiapan menghadapi kebutuhan *service industry* dan *creative industry* yang berbasis ICT;
6. Kemampuan beradaptasi dalam menghadapi berbagai bentuk *climate change* atau *global warming*;
7. Keterampilan bertransformasi dengan fenomena disrupsi dalam bidang ekonomi, sosial, budaya dan bahkan agama;
8. Adanya perilaku degradatif, seperti kurang mampu mengontrol emosi, keinginan, nafsu; penuh amarah, gampang marah-marah; radikalisme, persekusi, intoleransi; melanggar hukum, peraturan, norma, dan kepatutan.

Tantangan untuk dunia pendidikan:

1. Mesti dikelola dan didisain secara profesional, terencana, terstandar dan terukur;
2. Fokus pada *character building*;
3. Harus dibangun dan dikembangkan dalam konteks *multiculture competence*;
4. Pembelajaran mesti dikembangkan dengan berbasis teknologi informasi dan pengetahuan (*information technology and knowledge based*); seperti *e-learning, embedded learning, hybrid learning, virtual classroom, mobile learning, long distance learning, e-library*, dll
5. Menumbuhkan kesadaran dan kepedulian terhadap ekologi, perubahan iklim, dan pemanasan global;
6. Mesti menjadi basis nilai untuk membangun generasi muda;
7. Menumbuhkan dan mengembangkan *enterpreneurial mindset* (inisiasi, berani mengambil resiko, berani bertanggung jawab, dan mandiri);
8. Menumbuhkan dan mengembangkan komunitas belajar (*learning community*) dan pembelajaran berkolaborasi (*collaborative learning*).

Alasan guru Menguasai Teknologi

1. Guru-guru yang lahir pada era revolusi industri 3.0 ini, mengajar generasi yang lahir pada era berikutnya.
2. Selain menguasai perkembangan teknologi, guru dituntut juga memahami kecenderungan perubahan teknologi, menjadi agen perubahan (hindari *coat tail effect*; *efek dindur*, ikut populer karena hidup di dunia populer).
3. Tantangan yang tak kalah penting dari para guru adalah bagaimana menjaga karakter kebangsaan yang potensial terkikis oleh berbagai ideologi mulai dari hedonisme hingga radikalisme yang tidak sesuai dengan Pancasila dan NKRI.

Kecenderungan Intoleransi dan Anti NKRI PNS/Guru

- Hasil survei nasional Pusat Pengkajian Islam dan Masyarakat (PPIM) UIN Syarif Hidayatullah (6/08-6/09/2018) menunjukkan data, 57 % guru di Indonesia memiliki pandangan intoleran terhadap agama lain dan 46 % guru memiliki opini radikal (Tempo.Co, 16/10/2018).
- 19,4% PNS menolak Pancasila (Survei Alvara Research, 10 Sept-5 Oktober 2018).
- Survei LSI Denny JA, Juni 2018: Publik yang Pro Pancasila menurun 10% dalam 10 tahun terakhir; 2005=85,2%; 2010=81,7%; 2015=79,4%; 2018=75,3%

Lima Pikiran untuk Masa Depan (*Five mind for the future*) (Howard Gardner, 2007) untuk guru milenial:

1. Pikiran terdisiplin (*disciplined mind*); menguasai satu cara berfikir, suatu perilaku yang mencirikan disiplin ilmu, keterampilan atau profesi tertentu, supaya tidak mengikuti keinginan orang lain;
2. Pikiran menyintesis (*synthesizing mind*) dengan mengambil informasi dari berbagai sumber, memahami dan mengevaluasi secara objektif, dan dielaborasi dengan cara yang masuk akal bagi diri sendiri dan bagi orang lain;
3. Pikiran mencipta (*creating mind*); memanfaatkan disiplin dan sintesis, menghasilkan hal-hal baru, dan memerlukan ide-ide baru, mengajukan pertanyaan-pertanyaan alternatif, futuristik dan prospektif.
4. Pikiran merespek (*respectful mind*); berupaya memahami individu dan kelompok lain dan berkolaborasi secara efektif dalam tatanan saling menghormati antara satu dengan lainnya;
5. Pikiran etis (*ethical mind*); mengonsepan bagaimana seseorang bisa mengejar tujuan yang berada di luar kepentingan pribadinya dan bekerja untuk kemajuan bersama.

Bagaimana Mengatasinya?

- Pengintegrasian Pendidikan Kritis dalam kurikulum pendidikan/pembelajaran
- Transformasi digital dalam dunia pembelajaran
- Membangun kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) melalui penggunaan *smartphone* dan *smart tv* yang bertujuan untuk mendukung dan mempercepat pembentukan kecerdasan alamiah dalam diri peserta didik.
- Kecerdasan artifisial menyokong kegiatan-kegiatan seperti *e-commerce* dan *digital economy* yang merupakan bagian dari semangat Revolusi Industri 4.0.
- Kecerdasan buatan ini dibuat dalam skema seperti *augmented reality* dan *virtual reality* sehingga peserta didik seakan-akan berada pada situasi yang autentik (Tempo, 15 Juli 2018).

Bagaimana Pendidikan Kritis di Manggarai?

(Penelitian Payong & Tapung, tentang pembelajaran di SMP di Ruteng, Manggarai, Pos Kupang, 26/09/2017).

- Pembelajaran SMP di Kota Ruteng belum sepenuhnya berbasis berpikir kritis.
- Bagian Inti kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa 42% dari 450 siswa dari 8 sekolah berpendapat, guru “tidak pernah” melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mampu merangsang keterampilan berpikir kritis; 34 % siswa berpendapat “jarang”, 24% siswa berpendapat “kadang-kadang”. Di pihak guru, 37% dari 38 orang mengatakan “tidak pernah” melaksanakan kegiatan pembelajaran yang merangsang keterampilan berpikir kritis, 27% mengatakan “jarang”, dan 36% mengatakan “kadang-kadang”.
- *FGD* dengan guru mata pelajaran di SMP se-kota Ruteng: Ada 5 dari 10 siswa dari setiap kelas pada sekolah di kota Ruteng, terlibat dalam tindakan-tindakan destruktif seperti ujaran kebencian, kekerasan verbal, tawuran, persekusi, pornografi, pornoaksi, tindakan radikal, dll.
- 82-84% tindakan-tindakan destruktif ini disebabkan media sosial.

KETERAMPILAN-KETERAMPILAN ABAD 21 (Zevin, 2011)

Learning Skills	Literacy Skills	Life Skills
a. Critical thinking	a. Information literacy	a. Flexibility
b. Creative thinking	b. Media Literacy	b. Initiative
c. Collaborating	c. Technology Literacy	c. Social skills
d. Communicating		d. Productivity
		e. Leadership

KETERAMPILAN ESENSIAL SISWA ABAD KE-21

P
R
O
D
U
K

B
E
L
A
J
A
R



Gerbang
masuk

Memenuhi Standar dan Pengujian

Rencana Pembelajaran dan Proses Belajar

Lingkungan dan Suasana Belajar

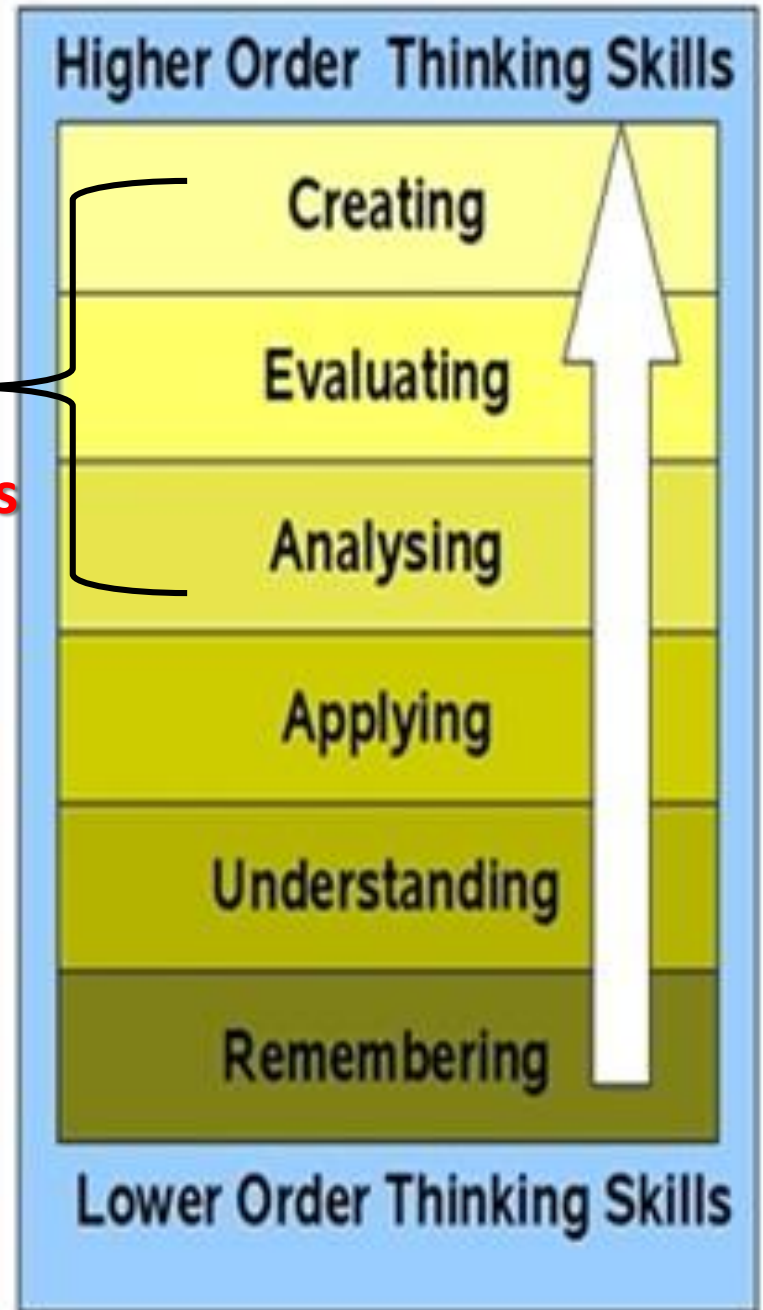


Table of Thinking

Krulik & Rudnick	Bloom Orisinal	Bloom Revisi	Preseisen "HOTS"
<i>recall</i>	Pengetahuan	Mengingat	
<i>basic</i>	Pemahaman	Memahami	
	Penerapan	Menerapkan	
<i>critical</i>	Analisis	Menganalisis	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Berpikir kritis;</i> • <i>Berpikir kreatif;</i> • <i>Pemecahan masalah;</i> • <i>Pembuatan keputusan</i>
<i>creative</i>	Sintesis	Mengevaluasi	
	Evaluasi	Mencipta	

Gagasan Dasar Pendidikan Kritis (Berpikir Kritis)

- Proses pembelajaran dalam pendidikan kritis menekankan aspek *'how to think'* dari pada *what to think* dengan tujuan utama: KESADARAN KRITIS.
- Kesadaran kritis (*critical awareness*) membuat peserta didik mampu melihat berbagai kontradiksi, penyimpangan dan ketimpangan sosial dan muncul kesadaran untuk mengubahnya.
- Tiga tahapan dasar dalam memunculkan kesadaran (Gelder, 2000):
 1. *Naming*: tahap menanyakan sesuatu: *what is the problem?* Tahap latihan untuk menanyakan sesuatu, terkait teks, gejala dan realitas sosial, dll.
 2. *Reflecting*: mengajukan pertanyaan tentang persoalan: *why is it happening?* Tahap untuk membiasakan siswa agar tidak berpikir simplistik, tapi berpikir kritis, komprehensif dan reflektif.
 3. *Acting*: proses pencarian alternatif dalam memecahkan persoalan: *what can be done to change the situation?* Ini merupakan tahap praksis karena berkaitan dengan tindakan-tindakan praktis.

Urgensi Pendidikan Kritis

- Pendidikan menjadikan peserta didik cerdas, berkompeten, memiliki kemampuan teknis dan social, *hard skills* dan *soft skills*.
- Mereka diberdayakan untuk terampil berpikir kritis sehingga dapat membuat analisis, sintesis, evaluasi, memberi keputusan dan solusi terhadap berbagai persoalan, baik dalam dirinya, maupun lingkungan sosialnya.
- Pendidikan/praksis pembelajaran yang memberdayakan kemampuan berpikir berkontribusi pada pembentukan tatanan social yang kuat, termasuk terlibat dalam berbagai upaya untuk memecahkan berbagai permasalahan social.
- Pendidikan memiliki kekuatan penting untuk memecahkan berbagai persoalan social yang menghantui kehidupan masyarakat di dunia berkembang, dengan melibatkan siswa dalam mengatasinya

Habermas tentang Masyarakat Komunikatif dan *Emancipatory Learning*

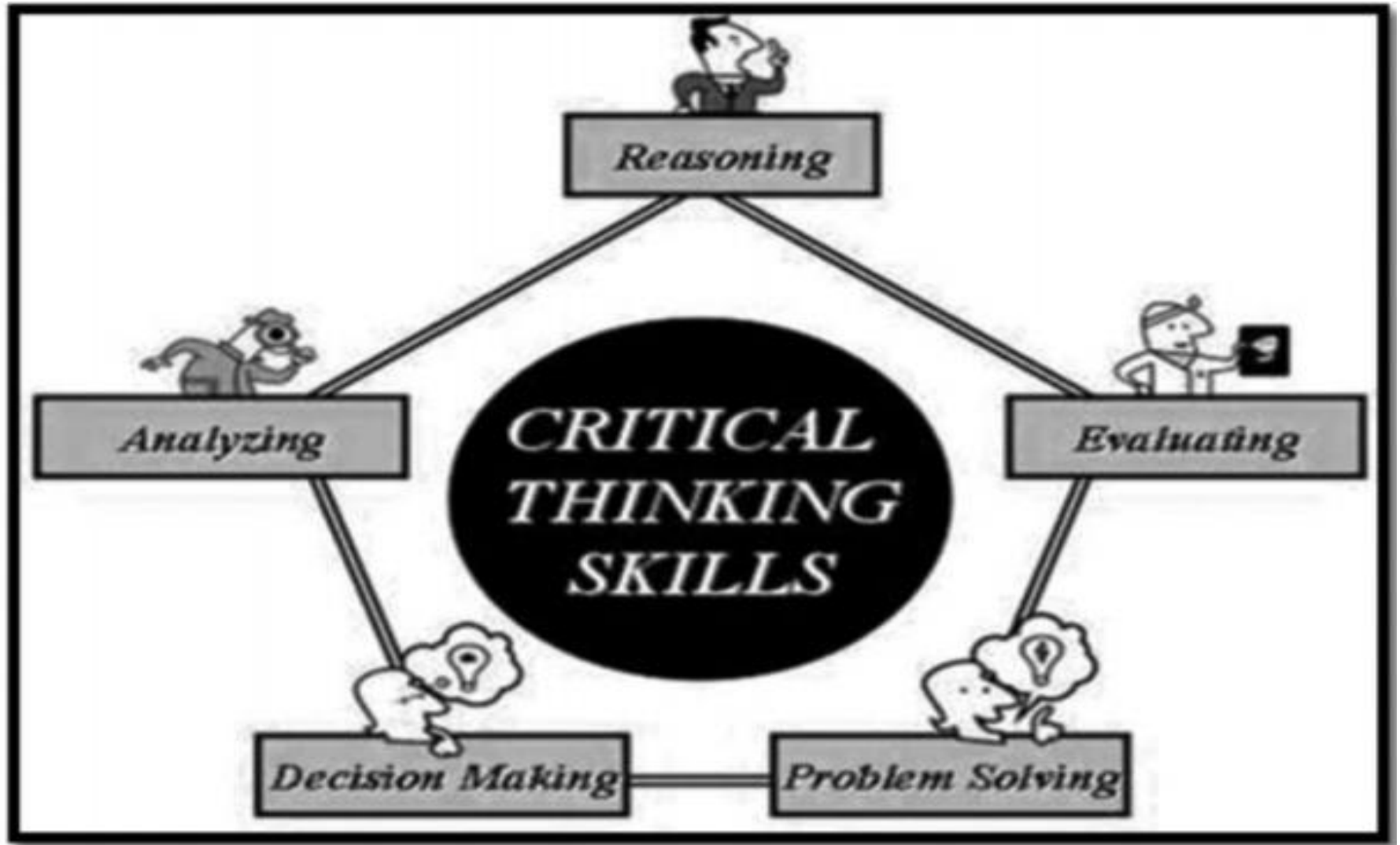
1. Masyarakat literatif, rasional dan komunikatif serta memiliki kemampuan menyelesaikan masalah sosial, dapat terbentuk melalui kegiatan pendidikan/pembelajaran
2. Pembelajaran melalui tiga tahap: teknis (mengidentifikasi fakta sosial), praktis (interpretasi, analisa, memberi solusi), dan emansipatori (refleksi dan aksi social).
3. Fase-fase ini difasilitasi dengan pertanyaan-pertanyaan emansipatoris: “Apa, siapa, dimana, kapan, mengapa, bagaimana, nilai-nilai apa yang dapat direfleksikan, dan apa yang harus dilakukan”.
4. Siswa yang berkesadaran emansipatorik merupakan siswa yang terampil dalam berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah.

8 ELEMEN CT (Paul dan Elder, 2002)

8 ELEMEN BERPIKIR KRITIS

- (8) Merumuskan cara pandang, kerangka berpikir, perspektif dan orientasi tindakan praksis.
- (7) Merumuskan berbagai dampak dan akibatnya;
- (6) Membuat beberapa asumsi lepas;
- (5) Meletakkan konsep berdasarkan pada berbagai teori, definisi, aksioma, hukum, prinsip dan model;
- (4) Membuat penafsiran dan memilih unsur-unsur penting dalam membuat kesimpulan dan solusi
- (3) Mencari informasi dengan mengumpulkan berbagai data, fakta, dan pengalaman
- (2) Merancang pertanyaan untuk membahas isu dan masalah;
- (1) Memiliki tujuan

Sekuensi dari Berpikir Kritis



MATRIKS DASAR KEGIATAN BERPIKIR KRITIS (Tapung, 2018)

KOMPONEN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS	PERTANYAAN KRITIS
1. Mencermati (watching)	APA, SIAPA, DI MANA, KAPAN
2. Menganalisa (analysing)	MENGAPA, BAGAIMANA,
3. Menafsirkan (interpreting)	APA SOLUSINYA
4. Membuat solusi (giving solution)	
5. Merefleksi (reflecting)	NILAI-NILAI APA BISA DIREFLEKSIKAN,
6. Berpikir untuk beraksi (think for doing).	APA YANG DAPAT DILAKUKAN



**THINK
CRITICALLY
AND
QUESTION
EVERYTHING**

Catatan Rekomendatif

- Perlu pengintegrasian pendidikan berbasis berpikir kritis dalam kultur dan habituasi pendidikan dengan melihat banyaknya permasalahan sosial. Salah satunya, akibat penggunaan media sosial.
- Perlu transformasi digital dan kegiatan literasi media sosial dalam kegiatan pendidikan/pembelajaran, di sekolah-sekolah, keluarga dan masyarakat. Unsur-unsur transformasi dan literasi digital dapat dielaborasi dalam sistem kurikulum, konten materi ajar, model/strategi pembelajaran, sumber dan media pembelajaran, dan sistem evaluasi belajarnya.
- Perlu sinergisitas peran keluarga, masyarakat, agama dan sekolah dalam membuat sosialisasi, edukasi dan advokasi tentang dampak-dampak perkembangan teknologi informasi, lebih khusus media sosial. Sistem pengawasan dan pembinaan yang berkelanjutan akan membantu meningkatkan fungsi dan manfaat perkembangan teknologi informasi digital bagi kehidupannya.