

Konflik Generasi Z Di Bidang Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0 Tantangan dan Solusinya

*Fachrul Reza¹, Filo Leonardo Tinggogoy¹

¹Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Pembangunan Palu

Email : rezadakwah123@gmail.com*

Kata Kunci :

1. Generasi Z
2. Sistem Pendidikan
3. Konflik
4. Era Revolusi Industri 4.0

Abstrak : Artikel ini sendiri mengulas tentang konflik generasi Z di bidang pendidikan bagi generasi Z. Penduduk Negara Indonesia saat ini didominasi oleh generasi millennial dan generasi Z/ GenZ. Generasi millennial saat ini rata-rata berposisi sebagai mahasiswa atau menjadi pegawai muda pada instansi pemerintah atau perusahaan-perusahaan swasta. Sedangkan generasi Z saat ini berumur antara 1 sampai dengan 20 tahun rata-rata masih anak-anak dan remaja yang masih berstatus sebagai balita, pelajar dan mahasiswa atau sedang menjalani masa-masa pendidikan. Dua generasi inilah yang akan memanggul amanah pembangunan masa depan Indonesia yang penuh dengan tantangan. Mereka perlu dipersiapkan menjadi generasi muda berkualitas yang harus dapat menjawab tantangan di masa Revolusi industri 4.0. melalui sistem pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Kiranya tidak berlebihan jika dikatakan bahwa eksistensi suatu bangsa tergantung dari keberhasilan pembangunan sistem pendidikannya. Diperlukan sistem pendidikan yang dapat memfasilitasi pembelajar untuk merdeka belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi. Dengan sistem pendidikan merdeka belajar memungkinkan pembelajar untuk menentukan pilihan focus dan strategi pencapaian keberhasilan belajarnya. Tersedianya akses informasi yang sangat luas tanpa batas sangat memungkinkan pembelajar berselancar di dunia maya untuk dapat memilah dan memilih ilmu pengetahuan dan teknologi yang dibutuhkan untuk pengembangan potensinya. Penguasaan penggunaan alat dan media informasi menjadi sesuatu yang mutlak harus dimiliki oleh pembelajar sehingga merdeka belajar dapat terwujud tanpa harus terkukung oleh kurikulum yang kaku dan mengekang pembelajar namun itulah yang menjadikannya mudah untuk berkonflik terhadap diri sendiri dan orang lain di sekitarnya di karenakan tidak adanya filter dalam menggunakan teknologi saat ini.

Keyword :

1. **Generation Z**
2. **Education System**
3. **Conflict**
4. **Industrial Revolution Era 4.0**

Abstract : *This article itself reviews the conflict of Generation Z in the field of education for Generation Z. Indonesia's current population is dominated by the millennial generation and Generation Z/GenZ. The current millennial generation on average has a position as a student or as a young employee in government agencies or private companies. Meanwhile, Generation Z is currently aged between 1 and 20 years, on average, they are still children and teenagers who are still toddlers, students and students or are undergoing periods of education. These two generations will carry the mandate of Indonesia's future development which is full of challenges. They need to be prepared to become a quality young generation who must be able to answer the challenges of the 4.0 industrial revolution. through an education system that is in accordance with the demands of the times. It would not be an exaggeration to say that the existence of a nation depends on the success of its education system development. An education system is needed that can facilitate learners to learn independently by utilizing information technology. With an independent education system, learning allows learners to determine the choice of focus and strategies for achieving learning success. The availability of access to information that is very broad without boundaries allows students to surf in cyberspace to be able to sort and choose the science and technology needed for the development of their potential. Mastery of the use of tools and information media is an absolute must for learners so that independent learning can be realized without having to be confined by a rigid curriculum and restricting learners but that is what makes it easy to conflict with oneself and others around them due to the absence of filters in the learning process. using current technology.*

PENDAHULUAN

Pada generasi Z ini, kecanggihan teknologi dan internet memiliki peran besar dalam keberlangsungan hidup. Generasi Z adalah orang-orang yang lahir di generasi internet atau generasi yang sudah menikmati keajaiban teknologi usai kelahiran internet. Internet sudah merambat ke berbagai bidang, tidak hanya bidang teknologi dan informasi tetapi juga sudah sampai ke bidang kesehatan, pertahanan dan keamanan, maupun pendidikan.

kita berada pada revolusi industri 4.0 yang pada dasarnya mengubah pola hidup, pola pikir, pola kerja yang berhubungan dengan satu sama lain. Perubahannya sangat drastis dibanding era revolusi sebelumnya. Pada revolusi industri 1.0 ditandai dengan tumbuhnya mekanisasi dan energi berbasis uap dan air (penemuan mesin uap), tenaga manusia dan hewan digantikan oleh mesin, pencapaian tertinggi di abad ke-18 yang diiringi oleh peningkatan ekonominegara-negara di dunia menjadi enam kali lipat pendapatan perkapitanya.

Perubahan revolusi industri 2.0 ditandai dengan berkembangnya energi listrik dan motor penggerak yang digunakan untuk memproduksi masal, pencapaian tertiggi di era ini adalah pesawat telpon, mobil, dan pesawat terbang. Era revolusi industri 3.0 perubahan cukup cepat

yang ditandai dengan tumbuhnya industri berbasis elektronika, teknologi informasi, serta otomatisasi. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya internet of atau for things yang diikuti teknologi baru dalam data dan sains, kecerdasan buatan, robotik, cloud, cetak 3D, dimensi, dan teknologi nano (Ghufron, 2018)(Lukum 2019)

Ahli teori pendidikan sering menyebut Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 untuk menggambarkan berbagai cara mengintegritaskan teknologi cyber baik secara fisik maupun non fisik dalam pembelajaran. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela dunia melalui genggaman contohnya memanfaatkan internet of things (IOT). Di sisi lain pengajar juga memperoleh lebih banyak referensi dan metode pengajaran.

Akan tetapi hal ini tidak luput dari tantangan bagi para pengajar untuk mengimplementasikannya. Dikutip dari Kompasiana (2019)(RI t.t.) setidaknya ada 4 kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh pengajar. Pertama keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Merupakan kemampuan memahami suatu masalah, mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya sehingga dapat dielaborasi dan memunculkan berbagai perspektif untuk menyelesaikan masalah. Pengajar diharapkan mampu meramu pembelajaran dan mengeksplor kompetensi ini kepada peserta didik. Kedua Keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Keterampilan ini tidak luput dari kemampuan berbasis teknologi informasi, sehingga pengajar dapat menerapkan kolaborasi dalam proses pengajaran. Ketiga, kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Diharapkan ide-ide baru dapat diterapkan pengajar dalam proses pembelajaran sehingga memacu siswa untuk beripikir kreatif dan inovatif. Misalnya dalam mengerjakan tugas dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Keempat, literasi teknologi dan informasi. Pengajar diharapkan mampu memperoleh banyak referensi dalam pemanfaatan teknologi dan informasi guna menunjang proses belajar mengajar.

Bagi perguruan tinggi, Revolusi Industri 4.0 diharapkan mampu mewujudkan pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi dalam mewujudkan kelas dunia. Untuk mewujudkan hal tersebut interaksi pembelajaran

dilakukan melalui *blended learning* (melalui kolaborasi), *project based-learning* (melalui publikasi), *flipped classroom* (melalui interaksi publik dan interaksi digital).

Sejalan dengan perkembangan di era ini maka pendidikan saat ini tidak sesuai lagi dengan perkembangan revolusi industri 4.0. Peserta didik di era pendidikan 4.0 berperan sebagai konektor, kreator, dan konstruktivis dalam memproduksi dan mengaplikasikan pengetahuan untuk berinovasi (Brown-Martin, 2017).(Lukum 2019) Pendidikan 4.0 secara keseluruhan akan berkontribusi dalam membangun generasi Z atau *igeneration*. Untuk itu diperlukan proses pendidikan yang mampu menyiapkan peserta didik untuk bisa bekerja yang pekerjaannya saat ini belum ada, untuk bisa menyelesaikan masalah yang masalahnya saat ini belum muncul dan bisa menggunakan teknologi yang sekarang yang teknologinya belum ditemukan. Pekerjaan ini bagi dunia pendidikan amatlah tidak mudah, apalagi para peserta didik lahir di era digital dan biasa dinamakan sebagai generasi facebook, pribumi digital atau *igeneration*(Tari,2011). (Lukum 2019)

Generasi Z didefinisikan sebagai generasi yang lahir antara tahun 1995- 2010 sebagai kelanjutan dari generasi-generasi sebelumnya(Bencsik, Jubasz, Hortvatb-Csikos,2016)(Lukum 2019).Mereka selalu onlinedi perangkat teknis hampir tanpa berhenti. Mereka lebih sabar dan lebih lincah dari para pendahulu mereka dan

mereka mencari tantangan baru dan impuls terus menerus. Mereka tidak takut perubahan terus menerus dan karena dunia internet yang mereka miliki banyak informasi, tetapi hanya sampai batas tertentu. Untuk memecahkan masalah, mereka mencoba untuk menemukan solusi di internet (Tari, 2011)(Lukum 2019). Keterampilan mengoperasikan digital yg dimiliki generasi ini menjadikan kehidupan mereka menjadi mandiri dalam mencari informasi. Untuk menyesuaikan dengan tuntutan revolusi industri 4.0 maka paradigma proses pendidikan saat ini mengalami perubahan yang mendasar.

Konsep revolusi Industri 4.0 yang pertama kali dicanangkan oleh Prof. Klaus Schwab melalui bukunya *The Fourth Industrial Revolution*(Rohman dan Ningsih 2018), mengatakan bahwa konsep tersebut telah merubah hidup dan cara kerja manusia. Perubahan yang terjadi mulai dari teknologi dan informasi, ekonomi, sosial budaya, dan pendidikan menuntut generani muda Indonesia untuk dapat beradaptasi terhadap perubahan yang begitu cepat. Dalam dunia

pendidikan, terdapat dampak negatif yang ditimbulkan oleh revolusi industri 4.0 bagi generasi muda Indonesia, mulai dari radikalisme, diskriminasi, lunturnya budaya lokal, tawuran hingga tindakan kriminal dari sosial media maupun dunia nyata yang ditimbulkan dari kurangnya pemahaman mengenai pendidikan. Pada umumnya Gen Z hanya dikenal dengan generasi nunduk karena kecanduan dalam menggunakan *smartphone*. Kebiasaan tersebut mampu membawa dampak negatif seperti menciptakan konten negatif, bullying bahkan kriminalitas. Oleh karena itu, literasi digital menjadi penting agar Gen Z tidak tersesat dalam menggunakan teknologi digital. Dari sinilah kita bisa melihat latar belakang permasalahan konflik generasi Z yang tidak mengedepankan pendidikan di era revolusi industri 4.0. Dalam lingkungan kerja yang heterogen, generasi Z dihadapkan pada kondisi yang mengharuskan mereka bersosialisasi dengan berbagai generasi lain, yang tentunya memiliki karakteristik yang berbeda. Tidak jarang hal ini menimbulkan konflik, terutama dalam kasus perbedaan pendapat. Hal ini dikarenakan generasi terdahulu –Generasi boomers, X, dan Y– lebih idealis dan kurang mau menerima sudut pandang yang beragam. Hal itu dapat dilihat sesuai gambar di bawah, Generasi Z memiliki karakteristik yang “*dialoguer*” dan realistis, berbeda dengan generasi sebelumnya yang idealis, individualistik, dan sebagainya. Karena itu, kondisi ini mendorong Generasi Z untuk memiliki skill seperti *cognitive flexibility*, sebuah skill yang mendorong kemampuan adaptasi dalam berbagai kondisi, khususnya dalam berkomunikasi antar generasi.

Dalam seratus tahun terakhir ada beberapa generasi dengan karakter-karakter yang berbeda beda. Dalam bidang pendidikan, generasi yang jauh lebih tua sebagai contoh generasi Baby Boomer atau Generasi X mereka mengajarkan prinsip dan pemahaman yang berbeda kepada generasi yang lebih muda seperti Generasi Z dan Generasi Alpha. Sebagai contoh Generasi Baby Boomer dimana pemahaman akan teknologi relatif lebih rendah dibandingkan dengan generasi Z, pada Generasi Z dimana sejak kecil telah dikenalkan dengan teknologi bahkan dapat dikatakan sangat ketergantungan dengan teknologi atau gadget, sehingga setiap aktifitasnya selalu saja dikaitkan dengan teknologi dari mulai mengungkapkan eksistensinya di media sosial, mencari informasi tentang perjalanan, sistem belajar, dan lain sebagainya. Dari pola hidup yang berbeda ini jelas memunculkan karakter-karakter yang berbeda-beda antar generasi, namun interaksi antar generasi pasti terjadi dan tidak dapat dihindarkan. Apalagi bila

dihubungkan dengan era Revolusi Industri 4.0 sedangkan para pelaku pendidikan hidup dalam generasi yang berbeda dengan generasi yang berlaku sekarang. Masing-masing generasi memiliki keunggulan dan memiliki kelemahan sendiri-sendiri, karakter yang terbentuk dari akulturasi teknologi dalam kehidupan keseharian. Kesenjangan karakter antargenerasi dalam memberikan pendidikan kepada generasi yang berbeda yang hidup di Era Revolusi Industri 4.0 menjadi sebuah potensi masalah yang harus diselesaikan. Metode dan pendekatan yang dilakukan dalam pendidikan harus menghasilkan sumber daya yang dibutuhkan sesuai dengan perkembangan jaman terutama yang sesuai dengan tuntutan Era Revolusi Industri 4.0.

METODE

Kajian Ini menggunakan metode deskriptif- kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif di gunakan untuk menggambarkan permasalahan yang dikaji yaitu kebijakan kementerian perindustrian dalam menghadapi bonus demografi dalam era revolusi industri 4.0. kemudian penulis korelasikan dan dideskripsikan sesuai peruntukannya berdasarkan kebutuhan data dan informasi yang di temukan oleh penulis. Pendekatan yang di gunakan dalam kajian ini adalah study kepustakaan.

PEMBAHASAN

Banyak para ahli menyatakan bahwa Gen Z memiliki sifat dan karakteristik yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Ryan Jenkins, seorang penulis dan ahli generasi Z pada tahun 2017 dalam artikelnya berjudul *Four Reasons Generation Z will be the Most Different Generation* (<https://blog.ryan-jenkins.com/2017/01/26/4-reasons-generation-z-will-be-the-most-different-generation>)(LPMPJATIM t.t.) menyatakan bahwa Gen Z memiliki harapan, preferensi, dan perspektif kerja yang berbeda serta dinilai menantang bagi suatu organisasi. Karakter Gen Z lebih beragam, bersifat global, serta memberikan pengaruh pada budaya dan sikap masyarakat kebanyakan. Satu hal yang menonjol, Gen Z mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan mereka. Teknologi mereka gunakan sama alaminya layaknya mereka bernafas.

Generasi Z ini dilabeli juga sebagai generasi yang minim batasan (*boundary-less generation*). Secara usia, Gen Z saat ini berkisaran antara usia 8-23 tahun yaitu usia “produktif” dibangku sekolah/ perguruan tinggi. Dengan karakteristik tersebut tentu pemangku kebijakan pendidikan harus mampu meramu dan menyiapkan suatu konsep pendidikan yang tepat bagi Gen Z. pendidikan harus mampu bertransformasi menjadi pendidikan era Gen Z, tidak lagi pendidikan yang klasik (guru berbicara di depan kelas, siswa mendengarkan sambil mengantuk).

David Stillman dan Jonah Stillman (beliau berdua memiliki hubungan bapak dan anak) dalam bukunya *Gen Z @Work: How The Next Generation is Transforming the Workplace* (2017) memberikan gambaran lebih komprehensif tentang karakter Gen Z dengan mengidentifikasi tujuh karakter utama Gen Z, yaitu: *phygital*, *fear of missing out (FOMO)*, hiper kustomisasi, terpacu, *Weconomist*, *do it yourself (DIY)*, dan realistis. Gen Z berkarakter *phygital* karena Gen Z yang lahir setelah era 1995 dimana segala aspek di dunia fisik memiliki wujud yang ekuivalen di dunia maya. Dunia fisik dan dunia maya bukan dua dunia yang terpisah, tetapi saling berkelindan. Gen Z berkarakter hiper kustomisasi karena hidup di dunia maya yang sangat cair, gen Z selalu ingin memiliki identitas unik yang membuatnya tidak larut dalam lautan massa. Mereka tidak menyukai produk standar dan seragam. Mereka mengkostumisasi apapun, mulai daftar lagu, film, logo, dan sebagainya.

Gen Z selalu khawatir ketinggalan informasi. Mereka takut tidak *update*, ketinggalan gosip, isu terbaru, dan menjadi tidak relevan di kalangan teman-temannya. berkarakter *weconomist* karena pada saat bertumbuh, Gen Z telah hidup dengan fasilitas *platform* ekonomi yang memungkinkan berbagi, seperti Uber, Grab, AirBnB, dan lain-lain. Mereka selalu ingin mencari jalan untuk terus memanfaatkan sumber daya bersama tanpa harus melakukan investasi besar. Berkarakter *DIY (Do it Yourself)* karena Gen Z dibesarkan dengan aneka tutorial yang membuat mereka bisa mempelajari apapun secara asinkron mandiri seperti melalui Youtube. Hal ini menjadikan Gen Z tumbuh menjadi generasi yang percaya diri dan merasa bisa melakukan apapun sendiri. Sikap mental ini didukung oleh orang tua yang merupakan generasi X yang tidak mengikuti jalur-jalur tradisional. Yang berikutnya adalah berkarakter *competitive* dimana karakter ini tumbuh dari hasil pengalaman mereka saat orangtua mengalami krisis ekonomi membuat Gen Z lebih kompetitif dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka ingin menjadi

bagian dari tim pemenang, bukan pecundang. Berkarakter realistis karena sebagai sosok yang mengalami kekhawatiran usai peristiwa serangan teroris 11/9 dan krisis ekonomi, Gen Z cenderung bersikap pragmatis. Semisal, mereka berhitung apakah perlu kuliah atau tidak berdasarkan rasionalitas kepentingan mereka. Jika menurut mereka kuliah akan menguntungkan maka mereka akan menjalaninya dan sebaliknya. Tujuh karakter utama Gen Z ini dapat menjadi indikator bagi pemangku kebijakan pendidikan dalam menentukan bagaimana strategi pendidikan yang efektif diberikan kepada siswa kategori Gen Z. Dengan karakter *phygital*, guru harus banyak melakukan pengamatan tentang bagaimana siswa memadukan sisi fisik dan digital dalam cara mereka berinteraksi, hidup, dan belajar. Ini kemudian akan menjadi landasan bagi guru untuk menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan. Guru harus semakin terbuka dan terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital, agar siswa tetap dapat aktif dan tersambung dalam pembelajaran dalam berbagai kondisi pembelajaran yang ada.

Gen Z berkarakter FOMO dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang berbagai hal, khususnya hal-hal baru. Karakter FOMO menjadikan siswa terpacu untuk mengetahui berbagai hal dari sumber-sumber informasi yang tersebar dan mudah diakses saat ini semisal situs pencarian google. Dalam hal ini, pendidikan perlu menjadi media yang terbuka dan mewadahi berbagai informasi yang diperlukan siswa tidak hanya pada hal yang berkaitan dengan pembelajaran, tetapi juga keterampilan hidup. Guru harus mampu mengkurasi informasi apa saja yang memang bermanfaat bagi siswa, dan yang tidak.

Hiper kustomisasi merupakan karakter lainnya dari Gen Z dimana terbiasa menentukan kebutuhan apa yang mereka butuhkan dan perlu dapatkan. Hal ini dilakukan oleh mereka dengan cara berselancar di dunia maya. Dalam konteks pendidikan, memberikan kebebasan siswa menentukan cara belajarnya merupakan sebuah kebutuhan. Guru perlu untuk mampu melakukan personalisasi cara-cara belajar bagi setiap siswa, dan memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk mencari sumber belajar di luar aktivitas bersekolah. Karakter hiper kustomisasi menyebabkan siswa juga menjadi terbiasa mengkritisi banyak hal di sekelilingnya, termasuk memberikan masukan terhadap media-media belajar yang selama ini digunakannya. Penting bagi ekosistem pendidikan untuk memberikan ruang kepada para siswa untuk menyampaikan gagasan dan penilaiannya tentang proses belajar yang mereka jalani sehari-hari,

termasuk berkesempatan merekonstruksi harapan mereka tentang pendidikan di masa depan. Yang utama dari peran guru adalah memberikan pemahaman pada siswa agar selalu memberikan ide dan kritik yang konstruktif secara asertif.

Dalam praktik pembelajaran Pendidikan saat ini, siswa gen Z menjadi sangat kompetitif dengan keragaman potensi yang dimilikinya. Ini perlu menjadi catatan penting bagi pendidikan khususnya guru untuk mampu memfasilitasi karakter terpacu tersebut melalui berbagai media yang mampu mengakomodasi potensi siswa yang beragam, tanpa mengarahkan pada upaya memperbandingkan antara siswa yang satu dan yang lainnya. Siswa perlu lebih banyak diapresiasi dan menjadikan praktik tersebut sebagai bagian tidak terpisahkan dari upaya-upaya reflektif semua pihak dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Karakter lain dari Gen Z adalah Weconomist. Pada karakter ini, Gen Z lebih menyenangi kegiatan yang sifatnya berkelompok dan selalu terkoneksi dengan rekan sejawatnya. Dalam pembelajaran, karakter ini dapat difasilitasi dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu siswa dan mengkondisikan siswa untuk saling berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang diberikan. Era dunia maya, siswa justru perlu lebih banyak didekatkan dengan sesamanya, untuk dapat saling belajar dan saling memberikan *peer review*, dengan tetap menempatkan guru sebagai fasilitator belajar.

Melihat karakter generasi Z (Gen-Z) yang multitasking atau terbiasa dengan teknologi, maka guru dapat meramu pembelajaran di sekolah dengan menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakter generasi Z, diantaranya: *inquiry based learning, problem based learning, experiential based learning, task based learning, theme based learning, cooperative learning, project based learning* dan *flipped classroom model* (Kusumaningtyas dkk., 2019)(LPMPJATIM t.t.). Model yang satu tidak berarti lebih unggul daripada model yang lain, semua bergantung pada bagaimana kemampuan guru mengimplementasikan model yang diterapkan secara baik dan benar. Dalam makalah ini, penulis hanya memfokuskan pada tawaran secara konseptual penerapan *Project Based Learning Model* dalam pembelajaran. *Project Based Learning Model* pada awalnya dikembangkan oleh Howard Barrows (1969) di McMaster University di Kanada. Ketika itu pendekatan pembelajaran ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa pengetahuan berkembang cepat dan peserta didik tidak mungkin menguasai semua pengetahuan dalam

kurun waktu tertentu (semester). Karena itu peserta didik diminta bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi pengetahuan yang sudah dikuasai, yang perlu dikuasai, bagaimana menguasainya dan kemana mencari akses informasi untuk bisa memecahkan masalah. Konsep *Project Based Learning* tersebut sesuai dengan beberapa karakter Gen-Z yaitu *phygital*, *Do It Yourself*, dan *realistic*. *Phygital* karena *Project Based Learning* dapat berjalan optimal jika didukung dengan penggunaan sumber-sumber atau media-media pembelajaran berbasis digital. *Do It Yourself* karena siswa baik secara mandiri maupun bersama tim kelompoknya menemukan sendiri core problem dan solusinya. *Realistic* karena *Project Based Learning* dapat memuaskan rasa keingintahuan Gen-Z terhadap suatu permasalahan dari hasil project yang nyata.

Secara definisi, Michael M. Grant (2002)(LPMPJATIM t.t.) menjelaskan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Peserta didik secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Peran guru dan tutor sangat penting dalam memfasilitasi dan mengarahkan proses pembelajaran. Proses pemecahan masalah bisa bervariasi.

Menurut rumusan United Nations Population Fund (UNFPA),(Tantangan Pendidikan Era Generasi "Z" dan Milenial t.t.) suatu negara dapat menikmati bonus demografi apabila setiap orang menikmati kesehatan yang baik, pendidikan yang berkualitas, pekerjaan yang layak, dan kemandirian anak muda (usia produktif) yang dipadukan dengan kebijakan negara yang baik dan tepat. Menurut data yang dirilis BPS, berdasar hasil sensus Penduduk 2020, jumlah penduduk Indonesia mencapai 270,20 juta jiwa, dengan persentase penduduk usia produktif (15-64 tahun) sebesar 70,72 persen dari total populasi pada tahun 2020, dan penduduk usia nonproduktif (0-14 tahun dan 65 tahun ke atas) sebesar 29,28%. Sebagai generasi yang ekspresif dan menerima keberagaman, perbedaan pendapat menjadi hal yang wajar bagi generasi Z. Namun, tanpa disadari hal ini seringkali menyebabkan konflik dalam lingkungan kerja maupun organisasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, Generasi Z adalah generasi yang menganggap pentingnya dialog dan sangat menerima adanya perbedaan pendapat dalam lembaga tempat mereka beraktivitas dan bahkan dengan keluarga sendiri. Fakta

inilah yang membuat generasi z bertindak realistis dalam menyampaikan pandangan yang mereka anggap benar dan tidak takut untuk akhirnya terlibat dalam dialog, serta perbedaan pendapat. (Gen-Z dalam Putaran Konflik 2020) "Tentu ini selain sebagai peluang emas Indonesia untuk ke depan berkembang menjadi negara maju sepanjang kita dapat memmanage dan mengelola sumber daya manusia yang sangat besar dan potensial itu secara baik dan benar, juga ada tantangannya bagaimana kebijakan negara dalam hal ini sektor pendidikan merespon tumbuh kembangnya generasi baru tersebut," terangnya.

Tata krama untuk saling menghormati bisa menjadi satu solusi dalam mengatasi konflik perihal perbedaan pendapat, rasa saling menghormati juga termasuk kemampuan terjun pada aktivitas sosial yang harus dikuasai dalam dunia kerja. Apabila tidak mampu membangun *respect*, perbedaan pendapat dapat membuat kamu terjebak dalam konflik di lingkungan kerja. Konflik akan menghadirkan masalah baru seperti adanya gosip, saling menyalahkan, bahkan saling menjatuhkan antar sesama dan membuat suasana kantor menjadi tidak kondusif. Hal ini selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh Pemimpin Indonesia kepada Safda Riva, Staf Analis Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, narasumber kami mengungkapkan bahwa di dunia kerja, tata krama dalam menyampaikan pandangan menjadi hal yang sangat penting. "Tata krama itu menjadi penting ketika menyampaikan pendapat, sebegus apapun idenya kalau tidak memperhatikan tata krama akan sulit diterima. Kalau kita bisa menjembatani gagasan antar generasi yang lama dan baru, akan bagus sekali" (Gen-Z dalam Putaran Konflik 2020).

Tantangan revolusi industri 4.0 ini juga memberikan perubahan terhadap sistem sosial dalam pendidikan di Indonesia dan juga dalam masyarakat. Pertama, perubahan demografi dan nilai sosial. Kedua, pertumbuhan kompleksitas proses yang meliputi; ketereampilan teknis, pemahaman proses, motivasi belajar, toleransi, pengambilan keputusan, penyelesaian masalah dan keterampilan analisis. Seiring dengan semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, bukan tidak mungkin pendidikan dan segala sistemnya akan ikut mengalami perubahan. Contoh dalam proses pembelajaran di kelas yang dulunya harus dilakukan tatap muka secara langsung, dengan adanya revolusi industri 4.0 ini pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan online, seperti memanfaatkan media sosial atau media pendukung lainnya. Semakin majunya ilmu

pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan juga memberikan dampak negatif atau permasalahan baru yang dapat menghambat proses pendidikan di Indonesia. Salah satu dampak nyata permasalahan pendidikan di Indonesia saat ini adalah gagalnya pendidikan multikultural untuk generasi muda kita dan juga identitas nasional yang mulai luntur dalam diri generasi muda khususnya anak usia sekolah. Hal tersebut dibuktikan dengan masih adanya tawuran antar sekolah, diskriminasi kaum minoritas di lingkungan pendidikan, fanatisme, radikalisme yang saat ini menjadi permasalahan di lingkungan pendidikan, kurangnya rasa toleransi, pandangan stereotipe budaya atau suku, seks bebas dan tindakan kriminal yang banyak dilakukan oleh generasi muda kita anak usia sekolah. Faktor-faktor dasar yang menyebabkan munculnya berbagai tindakan kekerasan dapat dirumuskan sebagai berikut (Armando Ariyanto, 1998)(Rohman dan Ningsih - 2018 - PENDIDIKAN MULTIKULTURAL PENGUATAN IDENTITAS NASI.pdf t.t.)

1. Kesenjangan atau kecemburuan sosial yang tidak dapat dipecahkan dengan pengusuran atau menghilangkan orang lain
2. Memperjuangkan demokrasi dan keadilan, walaupun antara demokrasi dan kekerasan adalah sebuah kontradiksi. Karena demokrasi merupakan perwujudan kebebasan dalam mencapai keadilan, sedangkan kekerasan justru menyebarkan ketakutan dan konflik yang tidak menentu yang lebih berakar pada sempitnya pandangan individu.
3. Kekerasan bagian dari skala besar reformasi dan pembangunan bangsa.
4. Kekerasan merupakan tindakan spontan emosional individu atau kelompok
5. Konflik agama, organisasi, kelompok, suku, dan fanatisme yang berlebihan

Dalam metode-metode pendidikan ini tidak hanya bertujuan agar generasi Z saat ini mudah memahami pelajaran yang dipelajari di dalam kelas, akan tetapi juga meningkatkan kesadarannya agar selalu berperilaku humanis, pluralis, dan demokratis yang menjadi nilai utama dalam bersosial. Pada pendidikan multikultural juga menekankan sebuah filosofi pluralisme budaya ke dalam sistem pendidikan yang didasarkan pada prinsip-prinsip persamaan (equality), saling menghormati dan menerima serta memahami dan adanya komitmen moral untuk sebuah keadilan sosial yang nantinya dapat dijadikan nilai utama agar

mampu menjawab berbagai konflik horizontal dan vertikal dalam dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0.

Lawrence Blum (Rohman dan Ningsih - 2018 - PENDIDIKAN MULTIKULTURAL PENGUATAN IDENTITAS NASI.pdf t.t.) membagi tiga elemen dalam pendidikan multikultural, pertama, menegaskan identitas kultural seseorang, mempelajari dan menilai warisan budaya seseorang. Kedua, menghormati dan berkeinginan untuk memahami serta belajar tentang etnik atau kebudayaan-kebudayaan selain kebudayaannya. Ketiga, menilai dan merasa senang dengan perbedaan kebudayaan itu sendiri; yaitu memandang keberadaan dari kelompok-kelompok budaya yang berbeda dalam masyarakat seseorang sebagai kebaikan yang positif untuk dihargai dan dipelihara. Hal lain dijelaskan oleh Callary Sada bahwa pendidikan multikultural itu mempunyai empat makna:

1. Pengajaran tentang keragaman budaya sebuah pendekatan asimilasi kultural
2. Pengajaran tentang berbagai pendekatan dalam tata hubungan sosial
3. Pengajaran untuk memajukan nilai pluralisme tanpa membedakan status sosial dalam masyarakat
4. Pengajaran tentang refleksi keragaman untuk meningkatkan nilai pluralisme dan nilai persamaan

PENUTUP

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pada riset ini membahas tentang konflik generasi Z di dalam dunia pendidikan. Dalam Artikel ini penulis merangkum fenomena tentang konflik generasi Z terhadap motivasi belajar mereka. Di era revolusi industri 4.0, pendidikan merupakan sebuah nilai penting dalam pendidikan harus diperjuangkan. Karena dibutuhkan sebagai landasan bagi tegaknya sebuah demokrasi di suatu wilayah, hak asasi manusia dan kesejahteraan hidup masyarakatnya seperti yang kita alami saat ini. Salah satu upaya untuk mewujudkan nilai multikultural di dalam pendidikan di era revolusi industri 4.0 ialah melalui pendidikan yang multikultural, dimana pengertian pendidikan multikultural menunjukkan adanya keberagaman dalam pengertian istilah tersebut. Kata pendidikan dan multikultural memberikan arti bahwa pendidikan multikultural adalah proses pengembangan

seluruh potensi generasi Z melalui penerapan konsep pendidikan yang berbasis pada pemanfaatan keberagaman yang ada di lingkungan masyarakat, khususnya yang ada pada Generasi Z saat ini seperti keberagaman etnis, budaya, bahasa, agama, status sosial, gender, kemampuan, umur, suku dan ras.

DAFTAR PUSTAKA

- “Gen-Z Dalam Putaran Konflik.” 2020. *Pemimpin.ID*. <https://pemimpin.id/gen-z-dalam-putaran-konflik/> (Desember 4, 2021).
- LPMPJATIM. “GeN-Z, Pendidikan Harus Bertransformasi.” *LPMP Jatim*. <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/gen-z-pendidikan-harus-bertransformasi> (Desember 7, 2021).
- Lukum, Astin. 2019. “PENDIDIKAN 4.0 DI ERA GENERASI Z: TANTANGAN DAN SOLUSINYA.” 2: 3.
- RI, Ombudsman. “Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Di Tengah Covid-19.” <https://ombudsman.go.id:443/artikel/r/artikel--pendidikan-era-revolusi-industri-40-di-tengah-covid-19> (Desember 4, 2021).
- Rohman, Abdul, dan Yenni Eria Ningsih. 2018. “PENDIDIKAN MULTIKULTURAL: PENGUATAN IDENTITAS NASIONAL DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin* 1: 44–50.
- “Rohman dan Ningsih - 2018 - PENDIDIKAN MULTIKULTURAL PENGUATAN IDENTITAS NASI.pdf.”
- “Tantangan Pendidikan Era Generasi ‘Z’ dan Milenial.” *SINDOnews.com*. <https://edukasi.sindonews.com/read/539220/211/tantangan-pendidikan-era-generasi-z-dan-milenial-1631509766> (Desember 4, 2021).