



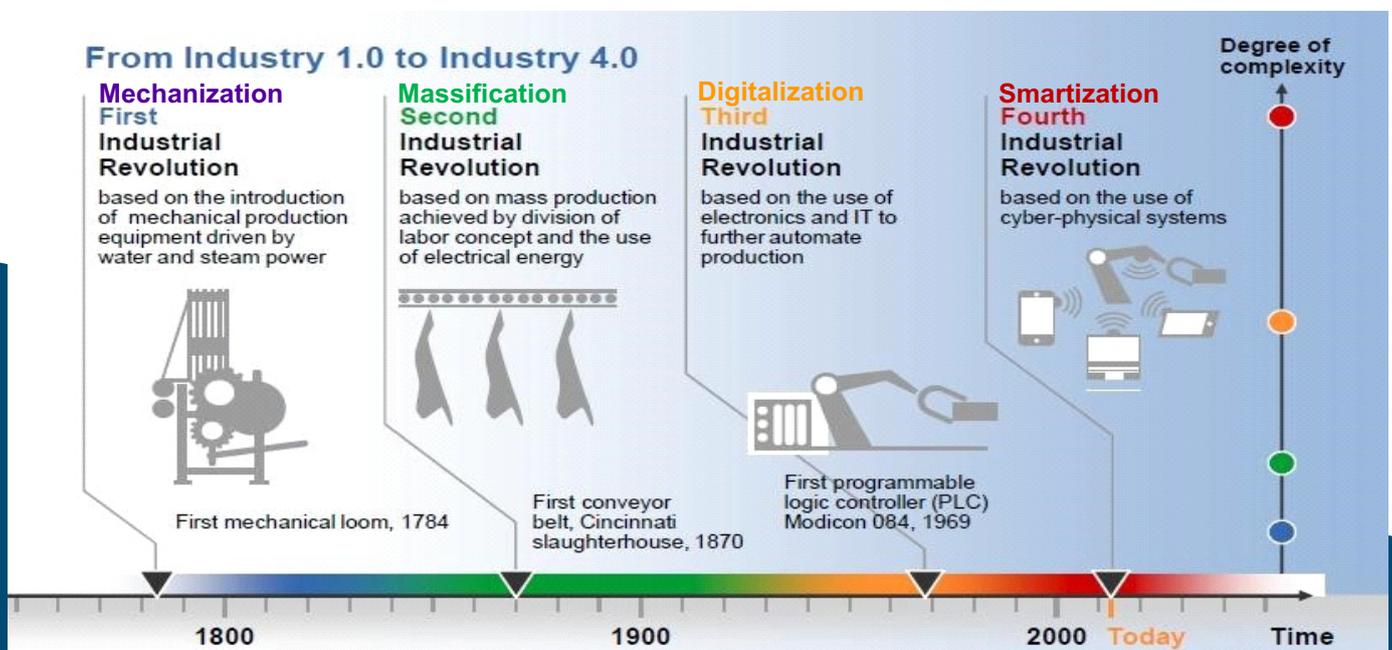
UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Februari 2018

NEWSLETTER

Pusat Inovasi dan Kajian Akademik

PENDIDIKAN 4.0



Sumber: <http://www.engineersjournal.ie>

Kaitan Industri 4.0 dengan Pendidikan 4.0

Revolusi industri yang telah berlangsung sejak tahun 1784 tidak berhenti berkembang hingga saat ini. Perubahan-perubahan yang terjadi pada revolusi industri tidak hanya berdampak pada perkembangan teknologi, tetapi juga telah mempengaruhi dunia pendidikan secara global. Di sisi lain, kita dapat mengartikan bahwa perubahan pada revolusi industri juga hadir karena inovasi dari dunia pendidikan. Pendidikan 1.0 diartikan sebagai proses eksplorasi ilmu dasar dan pengetahuan, sebagai tahapan awal dari lahirnya teknologi-teknologi baru. Pendidikan 2.0 mulai menghasilkan berbagai macam

teknologi. Pendidikan 3.0 melalui alat yang dihasilkan digunakan untuk banyak memproduksi pengetahuan. Pada era Pendidikan 4.0, di tengah pesatnya teknologi informasi maka **PRODUKSI INOVASI** menjadi sangat penting khususnya untuk dunia pendidikan.

Kata kunci INOVASI menjadi keharusan pada Pendidikan 4.0.

WHO ARE MILLENNIALS?

BORN BETWEEN 1980 AND 2000
 GREW UP ALONGSIDE TECHNOLOGY

80 MILLION IN THE U.S.

LARGEST GENERATION YET
 2.5 BILLION WORLDWIDE

MOST ETHNICALLY & RACIALLY DIVERSE



YouTube



DOMINANCE OF SOCIAL NETWORKS

DO THEY MATTER?

50% BY 2020
 75% BY 2030
 % OF WORKFORCE IN THE COMING YEARS



MAKE A DIFFERENCE W/ THEIR WORK

- CONFIDENT
- HAVE HIGH EXPECTATIONS
- ACHIEVEMENT ORIENTED

Image from Why Millennials Matter (www.whymillennialsmatter.com)

Sumber: <http://whymillennialsmatter.com/>

KARAKTERISTIK GENERASI MILLENNIAL DAN GENERASI POST-MILLENNIAL

Generasi *millennial* atau generasi Y merupakan istilah yang digunakan untuk generasi yang lahir pada tahun 1980-2000an. Saat ini, generasi Y sedang berada di posisi usia paling produktif. Generasi ini sangat aktif dengan teknologi, dunia maya, dan menyukai kepraktisan. Mereka lebih menghargai proses yang menyenangkan dari pada hasil yang maksimal dengan proses penuh tekanan. Apresiasi terhadap pekerjaan lebih disukai daripada kritik yang berlebih.

Sementara itu, generasi *post-millennial* atau generasi Z adalah generasi yang lahir di atas tahun 2000an. Generasi ini adalah generasi masa depan yang lahir di era-Internet. Generasi ini tidak menyukai aturan yang kaku, cenderung berfikir kreatif dan terbuka. Para *post-millennial* ini sangat mudah berkomentar, sehingga membutuhkan pengarahan khusus untuk memahami etika dalam hidup bermasyarakat. Dalam proses pembelajaran, generasi *post-millennial* mempunyai karakteristik: visual, mencoba dan melihat hasil proses, menginginkan guru/dosen sebagai fasilitator, belajar dimulai dengan "how", dan sangat mudah mendapatkan informasi/ pengetahuan.

GENERASI Z MENURUT KAMU?



Vowas Gamar Bawanta
 Mahasiswa Fisipol 2015

Menurut saya, generasi Z adalah generasi penerus yang harus dipersiapkan lebih matang. Memahami karakteristik generasi Z lebih dulu, memudahkan kita semua dalam menyiapkan lingkungan yang tepat untuk tumbuh kembang generasi Z ini. Dalam dunia pembelajaran saya mengharapkan nantinya dosen mampu memahami kebutuhan generasi Z. Bagaimanapun juga, semua harus turut bertanggung jawab terhadap apa yang sudah diciptakan untuk generasi ini. *So, don't judge us! We're a new generation.*



Khoirunnisa' Rizky
 Mahasiswa MIPA 2015

"Aku si Generasi Z! Aku bisa! Aku beda!" Itulah yang terpikir oleh generasi *post-millennial* saat ini yang cenderung baru berusia menginjak remaja. Suka terhadap hal dan tantangan baru dengan ide-ide kreatif dan inovatif yang semakin berkembang. Kemajuan teknologi yang pesat, perlu menjadi poin penting dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi mereka. Bahkan hampir setiap anak pada generasi ini sudah mahir dalam memainkan *gadget* yang dimilikinya dengan berbagai dampak di baliknya. Inilah tantangan kita bersama sebelum menyapa Generasi Alpha!

EFFECTIVE ENGAGEMENT

<ul style="list-style-type: none"> Verbal Sit & listen Teacher Job security Commanding Curriculum centred Closed book exams Books & paper 	→	<ul style="list-style-type: none"> Visual Try& see Facilitator Flexibility Collaborating Learner centric Open book world Glass & devices
	→	
	→	
	→	
	→	
	→	
	→	

Sumber: <http://generationz.com.au>

Langkah-Langkah Strategis Pendidikan 4.0 di UGM

1. VISUAL BASED LEARNING

Konten pengetahuan harus dikuatkan menggunakan bentuk-bentuk visual media berbasis TI, berupa: video, grafik, simbol, kata kunci, dll. eLisa dan eLOK harus dimanfaatkan secara optimal sebagai media pendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan produk Diseminasi Pengetahuan melalui Kanal Pengetahuan dan Menara Ilmu berpotensi menjadi pelengkap sumber belajar eksternal. Rumah produksi akademik (*Academic Production House*) menjadi kebutuhan utama untuk pengembangan konten-konten visual.

2. FLIPPED CLASSROOM

Flipped Classroom adalah sebuah strategi *blended learning* dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan capaian peserta didik. Peserta didik dirancang untuk mempersiapkan pembelajarannya sebelum tatap muka di kelas dan akan merefleksikan hasil belajarnya di dalam kelas dengan arahan fasilitator untuk memenuhi capaian pembelajaran yang dirancang.

Beberapa metode yang dapat digunakan di antaranya: *experience based learning*, *experiment based learning*, *problem based learning*, *case based learning*, dan *project based learning*.

3. STUDENT CENTERED LEARNING

Paradigma pembelajaran diarahkan dengan mengganti peran dosen menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Pengembangan kapasitas dan kompetensi dosen sebagai fasilitator yang memahami karakteristik mahasiswa (Generasi Z) harus dikuatkan melalui pelatihan terstruktur dan periodik.

4. LEARNING PROCESS

Penguatan konsep didorong dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat aktif dan berpikir kritis (*critical thinking*) dalam sebuah proses penyelesaian masalah (*problem solving*). Penyediaan pemicu (*trigger*) pembelajaran, sumber belajar, dan fasilitas pendukung menjadi komponen penting dalam menciptakan ekosistem inovasi.

5. OUTCOME BASED EDUCATION

Pembelajaran yang dikembangkan melalui kurikulum digunakan untuk menghasilkan profil lulusan dengan kompetensi yang mampu menjawab kebutuhan pengguna (*graduate employability*). Penerapan pembelajaran berbasis capaian (*Outcome Based Education*) menjadi sebuah keharusan untuk memberikan ruang dalam merumuskan capaian pembelajaran (*learning outcome*), desain ulang kurikulum, pengembangan karakter dan kreativitas mahasiswa, keselarasan yang konstruktif antara: capaian pembelajaran, metode pembelajaran, hingga sistem penilaian.

6. CO-WORKING SPACE

Karakteristik Generasi Z yang akrab dengan dunia digital memudahkan mereka dalam membangun jaringan sosial, eksplorasi sumber belajar, berani menerima tantangan (*risk taker*), kolaborasi lintas disiplin (*borderless of sciences*), dan selalu berambisi menghasilkan sesuatu hal yang baru dan berbeda. Fasilitasi proses dan metode pembelajaran yang fleksibel, kreatif, berbasis capaian, dan berorientasi pada hasil/prestasi dengan menyediakan ruang-ruang terbuka untuk saling berjejaring dan kerja bersama (*co-working space*) adalah sebuah kebutuhan.

FOLLOW ME!



@PIKA_UGM



Pusat Inovasi dan Kajian Akademik UGM



@pikaugm



@jih3604w

Penanggung Jawab: Dr. Hatma Suryatmojo, S.Hut., M.Si.

Editor in Chief: Ardhya Nareswari, S.T., M.T., Ph.D.

Editor: Dr. Sri Suning Kusumawardani, S.T., M.T. | Dr. Irwan Endrayanto Aluicius, S.Si., M.Sc.

Penyedia Data : Sigit Yudantara, A.Md. | Andri Andreas Priyanto | Muhammad Bagus Pramono

Desain Grafis: Riska Amalia Wibawati

Asisten: Vowas Gamar Bawanta | Khoirunnisa' Rizky Noor Fatimah