

GURU KREATIF DI ERA MASYARAKAT 5.0

1 Putri alicia utari ,kudus , Indonesia

2 Alfin Nur Hidayati , kudus , Indonesia

utariputrialicia@gmail.com nur.alfin@umk.ac.id

ABSTRACT

A teacher's role is vital since it is the teacher's responsibility to help pupils solve difficulties by drawing on their own creativity and originality. This is done in the hopes that the resulting pupils would be able to use their newly acquired skills in the actual world. Many different strategies exist for developing kids' imaginative, exploratory, and collaborative abilities. When a teacher makes the most of his imaginative ideas, learning may be kept from becoming stale and repetitive. In order to get kids involved in what they're studying. Because the emphasis is on the learner, not the instructor. Today's pupils prefer cutting-edge innovations to the tried-and-true monotony of yesteryear, thus any new techniques, tactics, or medium for education must have some connection to digital technology.

ABSTRAK

Peran seorang guru sangat penting karena merupakan tanggung jawab instruktur untuk membantu siswa memecahkan kesulitan dengan menghasilkan ide-ide baru dari dalam kelas. Tujuan akhirnya adalah agar siswa dapat mengambil keterampilan yang baru diperoleh dan menerapkannya di dunia nyata dengan inovasi dan kreativitas. Ada banyak strategi berbeda untuk mengembangkan kemampuan imajinatif, eksplorasi, dan kolaboratif anak-anak. Ketika seorang guru memanfaatkan ide-ide imajinatifnya sebaik-baiknya, pembelajaran dapat dicegah menjadi basi dan berulang-ulang. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat berperan aktif dalam pendidikannya. Karena penekanan ditempatkan pada pelajar, bukan instruktur. Karena sebagian besar siswa saat ini lebih suka terlibat dengan sesuatu yang segar dan mengasyikkan daripada cara-cara yang telah dicoba dan benar yang telah digunakan selama beberapa dekade, maka proses pembelajaran yang kita buat dalam hal metode, taktik, atau materi pembelajaran harus dikaitkan dengan saat ini, semua -teknologi digital.

Pendahuluan

Industri 4.0 diperkirakan akan membuat sebagian orang resah. Saat ini negara Indonesia dalam proses transisi yang dikenal dengan sebutan Revolusi Industri Keempat (4.0). Ketika teknologi komunikasi serta informasi dimanfaatkan dengan cara maksimal, langkah besar dibuat di sektor industri. Terlepas dari kenyataan bahwa kita masih belum mengatasi masalah yang kita hadapi dengan transisi ke Revolusi Industri 4.0, Indonesia bersiap terhadap adanya tantangan yang akan ditawarkan oleh Revolusi Industri 5.0 mendatang. Terlepas dari kenyataan bahwa masalah ini belum diperbaiki, inilah masalahnya. Karena maraknya industri 4.0, dilema ini melatarbelakangi terciptanya revolusi pada komponen manusia atau sumber daya manusia. Lebih khusus lagi, revolusi ini akan berfokus pada bagaimana orang dapat meramalkan tren global. Dan mengajar siswa untuk dapat memahami teknologi saat ini merupakan tantangan yang sangat sulit bagi instruktur. Sistem pendidikan di Indonesia masih dibentuk kembali oleh dampak revolusi industri yang terus berlangsung. Selain kurikulum, model, dan metodologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang semuanya terus mengalami

perkembangan dinamis, diperlukan instruktur yang mahir dalam teknologi Artificial Intelligence tingkat literasi terendah. Penulis juga mendapati beberapa temuan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Pustekkom & Kemdikbud. Studi-studi ini mengungkapkan bahwa hanya empat puluh persen individu yang tidak mengajar Teknologi dan Komunikasi (TIK) mahir dalam teknologi. Penulis melakukan penelitian mereka sendiri dan sampai pada temuan ini. Dengan mempertimbangkan fakta bahwa kita semakin dekat dengan awal revolusi industri 5.0, kemungkinan besar bagi negara Indonesia hal ini menjadi suatu hambatan dalam transisi menuju industri 4.0. Karena instruktur berada di garis depan dunia pendidikan, sangat penting bagi mereka untuk melakukan semua yang mereka bisa untuk membangkitkan minat siswa mereka dalam membaca dan menulis. Akibatnya, untuk menjadi seorang guru yang sukses, seseorang harus mahir dalam teknologi digital, menggunakannya secara efektif di kelas, dan memperoleh keterampilan yang penting untuk dimiliki siswa di era milenial.

Metode Penelitian

Dalam studi penelitian khusus ini, metodologi kualitatif deskriptif digunakan. Penelitian yang mencirikan atau mendeskripsikan temuan-temuan berupa fakta dan hasil analisis dari lapangan yang disebut penelitian deskriptif kualitatif.

Hasil Dan Pembahasan

Guru adalah profesional terlatih yang tanggung jawab utamanya adalah untuk mengajar, menginstruksikan, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa di semua tingkat sekolah dari pra-TK hingga SMA. Menurut definisi yang diberikan oleh Institut Standar Nasional Amerika & pendidikan terbaik, kedudukan pendidik sebagai pembimbing merupakan salah satu yang diperankan oleh guru karena pengajar membimbing peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugas yang sejalan dengan proses belajar mengajar. Tujuan instruktur menciptakan lingkungan di mana siswa memiliki persepsi bahwa keterampilan dan bakat yang mereka peroleh dapat diakui dan diperhatikan adalah agar guru dapat menginspirasi siswa untuk terus berhasil dalam pengejaran akademis mereka. Kehidupan siswa dapat dibuat lebih berwarna jika pendidikan mereka mengutamakan kreativitas. Hal ini karena anak-anak bisa mendapatkan sesuatu yang lebih beragam sekaligus menghindari kebosanan. Karena terlibat dalam aktivitas yang lebih beragam dapat memberi anak sesuatu yang baru dan menarik dalam hidup mereka, rutinitas yang membosankan dapat membuat anak lebih cepat bosan daripada jenis aktivitas lainnya. Otak mereka dapat tetap terbuka dan digerakkan melalui ekspresi kreatif. Karena individu yang kreatif tidak khawatir kehilangan kemungkinan dan tidak khawatir dengan isu yang sudah ada. Karena mereka akan terus mencari solusi orisinal untuk mencapainya dengan menggunakan sumber daya mereka sendiri, mereka akan melakukannya. Selain itu, mereka tidak perlu khawatir tentang ketidakbahagiaan dalam hidup mereka karena mereka dapat menghasilkan berbagai barang yang membuat mereka bahagia. Dan ada beberapa hal yang perlu kita pahami dan pelajari dalam mengajar yang menyenangkan. Untuk meringkas secara singkat beberapa hal yang instruktur dapat

lakukan untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan, beberapa contoh termasuk yang berikut:

1. Mengenali Karakteristik Individu Siswa Jika kita tidak mampu memahami kepribadian seseorang, kita tidak akan pernah bisa terhubung dengannya secara bermakna. Oleh karena itu, mengenali karakter anak didik secara utuh merupakan hal yang sangat wajib kita capai.
2. Dorong Suara Siswa dengan Memberi Mereka Kesempatan untuk Berbicara Siswa secara bertahap akan merasa lebih nyaman dalam belajar karena mereka akan memiliki kesempatan untuk mengungkapkan pemikiran mereka, yang akan membuat mereka merasa lebih dihargai. selama kita terus percaya bahwa pemikiran yang mereka komunikasikan adalah valid dan konsisten dengan kenyataan.
3. Memberikan yang peserta didik inginkan. Sesudah mengetahui yang mereka inginkan berikutnya adalah berusaha memenuhi kebutuhan mereka. Karena penting untuk diingat bahwa kita mengajar untuk kepentingan mereka, terutama agar mereka menjadi siswa yang kompeten dan berkualitas berdasarkan kemampuan bawaan mereka. Jika kita efektif dalam memenuhi kebutuhan mereka, mereka akan melihat kegiatan belajar mengajar yang mereka lakukan dengan kita dengan baik. Jika individu ingin mendapatkan informasi baru di luar kelas, misalnya, kami dapat melakukan prosedur belajar mengajar di luar kelas. Perlu diingat bahwa guru juga berfungsi sebagai pemandu, dan ketika siswa merasa lebih nyaman mendengarkan lagu, Anda dapat menggunakannya bersama mereka..
4. Manfaatkan Bahan Ajar dan Pembelajaran yang Menarik. Ada tiga kategori utama sumber daya pendidikan:
 - a. Media Audio Karena eratnya hubungan antara media audio dan indera pendengaran, media pendidikan semacam ini hanya terdiri dari media yang hanya dapat didengar. Masih banyak lagi macam-macam contohnya, seperti , mp3 player, audio kaset, dan radio.
 - b. Media Visual Yang dimaksud dengan “media pembelajaran” merupakan segala macam isi yang dapat ditangkap indra pengelihatan saja. foto, film berbingkai, film yang sudah diurutkan, flashcard, gambar yang sudah dipetik, guntingan, dan sebagainya adalah beberapa contohnya.
 - c. Media Audio Visual Media pembelajaran yang dapat dilihat maupun didengar merupakan contoh dari kategori ini. Media tersebut termasuk, namun tidak terbatas pada, bioskop suara, televisi, dan video.

Berikut daftar bahan ajar yang penulis peroleh dari berbagai sumber:

- a. Agar proses belajar matematika menjadi lebih menyenangkan, VOC-Games sebagai media pembelajaran yang memasukkan unsur teknologi dan budaya. Media digital dalam pengajaran ini didasarkan pada tradisi budaya dan matematika Indonesia. Selain itu, ia menggunakan AR dan 3D untuk menghadirkan konsep matematika ke dunia nyata. Sebagai ilustrasi, pikirkan Permainan Kemenangan Budaya (VOC).
- b. Pencarian kata dan teka-teki silang Dalam konteks media pembelajaran ini, langkah pertama kita adalah mengidentifikasi konsep menyeluruh yang menghubungkan beberapa topik, kemudian kita harus membangun konsep ini dalam bentuk pertanyaan menggunakan teka-teki silang. Anak-anak akan mendapat kesan bahwa mereka sedang bermain ketika mereka terlibat dengan media semacam ini karena pada umumnya

- mereka lebih suka bermain daripada belajar. padahal instruktur benar-benar memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan topik dan tujuan pembelajaran.
- c. Pesonaedu Pesonaedu adalah perangkat lunak khusus untuk mengajar siswa di bidang matematika dan sains. Ini menawarkan banyak konten yang ditampilkan dengan visual animasi untuk mempermudah pembelajaran bagi siswa dan untuk membangkitkan minat mereka pada materi pelajaran.
 - d. Physicsnet Sebuah platform e-learning yang ditujukan hanya untuk mempelajari fisika, Fisika mencakup konten yang secara khusus diarahkan pada instruksi kelas yang berhubungan dengan fisika.
 - e. Hewan untuk Anak-Anak Program pendidikan yang dikenal sebagai Hewan untuk Anak-Anak mencakup ensiklopedi hewan yang komprehensif dan mendalam yang dapat diakses menggunakan kartu flash (misalnya, untuk anak-anak TK & SD).
 - f. Celestia Portable Program yang dikenal sebagai Celestia Portable tidak hanya mencakup informasi tekstual tetapi juga audio-visual dan fitur yang berkaitan dengan tata surya.
 - g. Perangkat Lunak Berbasis Al-Qur'an Perangkat Lunak Al-Qur'an adalah versi digital Al-Qur'an yang mencakup seluruh teks Al-Qur'an serta terjemahan bahasa Inggris.
 - h. Ilustrasi Anatomi Tabel ini dapat digunakan bersamaan dengan *Illustrator Anatomy*, perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mempelajari anatomi manusia. Satuan, puluhan, dan ratusan pengukuran semuanya didukung, membuatnya lebih mudah untuk memahami informasi yang disajikan..

Kesimpulan

Pendidikan sangat penting bagi nasib suatu bangsa karena sumber daya manusia mendorong pertumbuhan. Sumber daya manusia yang berkualitas adalah terdidik. Indonesia telah memulai memaksimalkan adanya Revolusi Industri 4.0 yang dibangun berdasarkan teknologi kontemporer serta kecerdasan buatan (AI), tetapi melalui era society 5.0, kita harus bersiap dan beradaptasi dengan perkembangan di masa depan. Karena profesi guru berurusan dengan manusia, bukan benda mati, maka ia memikul banyak tanggung jawab. Guru sangat penting untuk pendidikan karena mereka membantu siswa menemukan solusi inovatif untuk tantangan mereka. Ini harus membantu siswa berinovasi dan menjadi lebih inovatif dalam kehidupan nyata. Ada banyak teknik untuk mengembangkan siswa yang kreatif, inventif, dan terintegrasi. Seorang instruktur yang kreatif dapat terus belajar dengan menarik, untuk mendorong partisipasi siswa. Pembelajaran bukan lagi berpusat kepada guru, melainkan dipusatkan pada siswa sebagai subjek pembelajar. Di era teknologi kontemporer, teknik, taktik, dan materi pembelajaran kita harus bergandeng dengan keberadaan teknologi digital karena sebagian besar siswa memilih modern daripada tradisional yang monoton.

Daftar Pustaka

- Farida, A., Rois, S., & Ahmad, E. S. (2023). *Sekolah yang Menyenangkan: metode kreatif mengajar dan pengembangan karakter siswa*. Nuansa Cendekia.
- Hasibuan, H. M. S. P. (2008). *Organisasi dan motivasi: dasar peningkatan produktivitas*.

Sudiby, L. (2011). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal WIDYATAMA Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo*, 20(2), 175-185.

Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (TTS) Online dalam Matakuliah Neurosains untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal (RA). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 124-138..