

PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF GENERASI MILENIAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL DAN KISAH INSPIRATIF DENGAN HEUTAGOGI

Umi Salamah
umi.salamah@budiutomomalang.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini didasari oleh kecenderungan menguatnya karakter global akibat koneksi internet. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan adaptasi Borg & Gall. Sumber data mahasiswa PBSI IKIP Budi Utomo Angkatan 2016. Hasil yang diperoleh (1) koneksi internet dapat dijadikan sebagai sumber dan media ekspresi hasil belajar menulis kreatif, dengan kontrol pendidik dalam bentuk tugas terstruktur; (2) cerita kreatif yang dihasilkan berisi spirit nilai kearifan lokal dan spirit penguatan mental untuk maju, kreatif, produktif sesuai dengan kekinian; (3) pembelajaran menulis cerita kreatif dapat dilakukan dengan mengombinasikan dongeng lokal dan kisah inspiratif menjadi cerita baru; dan (4) pembelajaran menulis kreatif dengan heutagogi, menempatkan guru sebagai *partner* belajar, pemantik, dan fasilitator agar peserta didik dapat menemukan strategi belajar menulis kreatif yang efektif bagi dirinya.

Kata Kunci: Menulis kreatif, koneksi internet, kearifan lokal dan inspirasi kekinian, heutagogi

Abstract:

This research is based on the fact that there is a tendency to reduced global character was due to internet connection. This research is a development research on the adaptation of Borg & Gall. Sources of data is students of PBSI IKIP Budi Utomo Malang input 2016. Results obtained (1) internet connection can be used as a source and media for the results of creative writing, with educator control in the form of structured assignments; (2) creative stories are generated to contain the spirit of local wisdom values and spirit of mental reinforcement to progress, creative, productive in accordance with the present; (3) stories can be learned from combining local stories and inspiration stories into new stories; and (4) Creative writing Heutagogy learning, placing teachers as learning partners, lighters, and facilitators so students can find effective learning strategies for creative writing for themselves.

Key word: Creative writing, internet connection, local wisdom and global inspiration, heutagogy

PENDAHULUAN

Di zaman Milenial, kebutuhan terhadap koneksi internet merupakan keniscayaan. Jarak antarnegara menjadi semakin sempit, dunia nyata seakan dapat dilipat menyatu dengan dunia maya, realitas menjadi citra dan citra menjadi realitas. Zaman yang memberikan berbagai kemudahan untuk mendapatkan sumber belajar sekaligus kemudahan untuk mengekspresikan hasil belajar bagi peserta didik. Ini merupakan tantangan bagi guru untuk dapat merancang pembelajaran berbasis koneksi internet namun tetap berkepribadian Indonesia (Salamah, 2018).

Knowles (2005) telah menyarankan perubahan penting dalam merancang cara memperoleh pengalaman belajar di era Milenial. Menurutnya, permasalahan pedagogi dan andragogi, tidak cukup jelas untuk menentukan apakah peserta didik benar-benar belajar atau sekedar menuruti kemauan guru. Pendidikan dalam pandangan Pedagogi dan Andragogi selalu dilihat sebagai hubungan antara guru dan peserta didik secara terstruktur dan formal. Pendidik yang selalu memutuskan apa yang harus pelajari oleh peserta didik. Semua materi dan tugas belajar dibatasi secara formal dalam kurikulum dan rencana pembelajaran oleh guru.

Heutagogi menempatkan peserta didik benar-benar bertanggung jawab atas apa yang dipelajari dan kapan mereka harus belajar. Dalam hal ini Heutagogi melihat masa depan peserta didik yang tahu cara belajar dan tahu cara memperoleh keterampilan dasar, serta kecepatan berinovasi untuk masa depannya. Artikel ini diilhami dari hasil riset yang dilakukan oleh penulis berjudul *Pengembangan Dongeng Lokal Kreatif berbasis Teknologi Informasi* yang didanai oleh DP2M Dirjen Kemenristek Dikti pada 2013-2015. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, timbul gagasan untuk mengembangkan pembelajaran menulis cerita kreatif berbasis kearifan lokal di era Millenial dengan Heutagogi.

Mengapa penting menyajikan cerita kreatif? Mengacu pada UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam hal ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk watak dan kepribadian anak bangsa. Untuk tercapainya tujuan tersebut, para pendidik sebagai agen-agen pembangun karakter peserta didik harus selalu siap menghadapi tantangan kemajuan dunia. Sehubungan dengan itu, dalam artikel ini dibahas tentang (1) bagaimana memanfaatkan teknologi informasi di era Milenial sebagai salah satu sumber belajar menulis kreatif sekaligus media ekspresi hasil belajar peserta didik, (2) cerita kreatif seperti apakah yang dapat membangun penguatan pendidikan karakter generasi Milenial, dan (3) bagaimana Heutagogi menempatkan peran guru untuk pembelajaran menulis cerita kreatif di Era Milenial.

METODE PENELITIAN

Penelitian Ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan adaptasi dari (Borg & Gall, 2003). Inovasi pembelajaran yang dilakukan adalah kompilasi penguatan nilai kearifan lokal dan kekinian dalam dongeng lokal dan kisah inspiratif pada menulis kreatif. Inovasi strategi pembelajaran yang dipilih berdasarkan gagasan heutagogi. Dipilihnya kearifan lokal untuk mengenalkan, memahami, dan menginternalisasikan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia kepada peserta didik agar memiliki jati diri yang berkebudayaan Indonesia, sehingga tidak larut terbawa arus karakter kebudayaan global. Dipilihnya strategi pembelajaran Heutagogi mengacu pada gagasan Stewart dari *Southern Cross University*, yakni strategi belajar yang ditentukan oleh diri pembelajar sendiri, sebuah gagasan yang dikembangkan dari pedagogi dan andragogi (Stewart, 2000). Lebih lanjut, Stewart dan Kenyon (2007:112), menjelaskan bahwa titik tekan heutagogi adalah pada perbaikan belajar cara belajar dengan dua keluk belajar (*double loop learning*), yakni belajar cara belajar yang efektif dan belajar materi pelajaran yang diberikan sesuai dengan kebutuhan.

Sumber data penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Budi Utomo Malang Angkatan 2016 A dan 2016 B. Penelitian dilakukan selama satu semester, masing-masing kelas sebanyak 14 kali pertemuan sesuai dengan Rencana Kegiatan Perkuliahan Semester (RKPS). Teknik pengumpulan data dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk rekaman, pengamatan oleh tim dosen pengampu Bahasa Indonesia sebagai dosen pendamping (Drs. Rokhyanto, M.Hum, M.Pd dan Dra. Siti Sumarsilah, M.Pd), penugasan membuat karya sastra kreatif sampai dengan publikasi kreatifnya, Kuis, presentasi dan performansi, UTS, dan UAS. Semua butir soal mengacu pada pemahaman dan penguasaan proses menulis kreatif berbasis kearifan lokal.

Analisis data dilakukan berdasarkan proses pembelajaran, hasil, serta refleksi hasil diskusi terhadap pengamatan selama proses pembelajaran dan penilaian berlangsung. Verifikasi data dilakukan dengan dosen tim pengampu dan pendamping yang mendampingi mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Verifikasi data juga dilakukan bersama mahasiswa peserta matakuliah Menulis Kreatif yang menjadi subjek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR DAN MEDIA EKSPRESI PESERTA DIDIK

Di era Milenial, ketergantungan pada internet sangat tinggi. Hal ini berdampak pada makin lajunya pengaruh arus globalisasi pada sikap dan perilaku peserta didik. Globalisasi merupakan sebuah proses yang mempersatukan semua individu warga dunia menjadi sebuah masyarakat

tunggal dan berfungsi sama. Proses ini merupakan perpaduan antara kekuatan ekonomi, teknologi, sosiobudaya dan politik. Pengaruh globalisasi memberikan dampak yang sangat signifikan bagi pendidikan generasi emas Indonesia, baik dampak positif maupun negatif (Hamied, 2008).

Dalam menyikapi lajunya ketergantungan pada internet, terjadi perbedaan sikap dan cara pandang antara generasi emas Millennial dan generasi sebelumnya (guru). Hal ini disebabkan oleh perubahan cara pandang dan cara hidup yang cukup mencolok antara kedua generasi ini. Perubahan yang sangat dominan ini menyebabkan lahirnya ideologi, paham, dan sikap yang berbeda pula.

Sebagian besar orang tua dan pendidik menganggap ketergantungan yang tinggi pada koneksi internet berdampak buruk bagi peserta didik, karena koneksi internet dianggap sebagai pembawa nilai-nilai negatif. Mereka menganggap, aplikasi-aplikasi internet menyuguhkan informasi yang terselubung dengan modus-modus kejahatan, seperti penyebaran informasi bohong (*hoax*), video-video yang tidak layak ditonton, dan penyebaran paham radikal yang meresahkan masyarakat. Nilai-nilai negatif tersebut dianggap sebagai penyebab timbulnya masalah-masalah sosial yang sulit ditangani oleh pendidik dan orang tua. Masalah-masalah itu, antara lain sikap peserta didik yang cenderung individual/egoisme, narsis, cuek, dan kerawanan mental.

Anggapan tersebut didasari oleh fakta bahwa batas penggunaan aplikasi-aplikasi internet tidak sepenuhnya terkontrol sehingga peserta didik di bawah umur telah melihat aksi yang seharusnya belum saatnya dilihat. Kondisi seperti ini hampir meliputi setiap aktivitas yang terjadi di dunia maya. Akhirnya, mental-mental peserta didik saat ini secara perlahan mengalami perubahan, baik cepat maupun lambat (Salamah, 2015).

Sebaliknya, bagi generasi Milenial, ketergantungan kepada kecanggihan koneksi internet dianggap sebagai alat untuk mempermudah aktivitasnya. Generasi Milenial sangat terbuka terhadap kecanggihan teknologi-informasi. Mereka menganggap kemajuan yang terjadi saat ini harus dimanfaatkan secara optimal sebagai salah satu sumber belajar dan media untuk mengeksresikan karya-karyanya.

Koneksi internet “Dianggap” dapat menjawab segala kebutuhan mereka masa kini. Mereka akan merasa rugi apabila tidak menjadi bagian dari kemajuan ini. Melalui satu tombol yang tersedia dilayar komputer, *handphone*, dan media elektronik lainnya, pekerjaan menjadi lebih mudah dan lebih ringan. Pekerjaan yang dahulu dilakukan dalam hitungan jam, hari, bahkan minggu, saat ini sudah bisa dilakukan selama beberapa menit dengan menekan tombol-tombol aplikasi. Bahkan pekerjaan yang dulu harus dilakukan dengan tenaga dengan jarak yang cukup jauh, kini bisa diwakili dengan tombol ponsel yang disediakan oleh internet (Hamied, 2008).

Kecanggihan seperti ini menjadi kebanggaan bagi generasi Milenial saat ini. Mereka dapat dengan mudah mengunduh berbagai informasi yang tidak

dapat diperoleh dari bangku sekolah. Mereka juga dapat mengunggah karya-karya yang dihasilkan melalui aplikasi-aplikasi yang ditawarkan lewat koneksi internet. Beragam tutorial tentang pembelajaran, dan berbagai keterampilan yang diinginkan peserta didik tersedia melalui aplikasi-aplikasi tertentu yang terdapat dalam media sosial.

Proses pembelajaran yang zaman dahulu hanya dilakukan di sekolah pada pada jam-jam tertentu, saat ini sudah bisa diakses melalui media yang ada tanpa ada batasan jam dan tempat. Buku-buku juga tidak hanya tersedia dalam bentuk kertas, tetapi juga tersedia dalam bentuk e-book. Makin maraknya e-jurnal, menjadikan berbagai hasil penelitian dalam jurnal-jurnal yang diperlukan sangat mudah diakses dengan koneksi internet.

Begitu juga dengan besar kecilnya sebuah benda, bisa diinovasi dan dikreasi dengan kelengkapan segala fitur-fiturnya. Kehadiran teknologi komputer dan koneksi internet dapat memudahkan peserta didik dalam merekonstruksi pengetahuannya sendiri. Akan tetapi pada tahap bimbingan kesulitan dan kemajuan belajar peserta didik, peran guru tidak dapat digantikan oleh alat teknologi. Secanggih apapun komputer dengan segala fitur-fiturnya belum mampu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan hasil belajar peserta didik secara psikis, mental dan emosional (Hamied, 2008).

Sumber belajar melalui pemanfaatan kecanggihan media komunikasi dan teknologi akan lebih mudah mencapai sasaran karena beda generasi beda pula cara pendekatan yang digunakan. Saat ini sudah hadir semua sumber belajar yang mereka butuhkan dengan sangat mudah melalui situs-situs dan aplikasi-aplikasi yang tersedia. Kapan waktunya, berapa lama, di mana, semuanya sudah bisa diatur karena semua pilihan ini sudah tersedia.

Menghadapi tantangan tersebut, pendidik mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan mengontrol peserta didik dalam memanfaatkan koneksi internet sebagai sumber belajar dan media ekspresi. Dalam hal ini, pendidik harus menempatkan diri sebagai partner, konselor, sekaligus sebagai evaluator dan supervisor belajar bagi peserta didiknya. Untuk itu, peningkatan terhadap kompetensi profesional, personal, sosial, dan pendidikan pendidik harus selalu di-update sesuai dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pemanfaatan koneksi internet dapat digunakan dengan mudah sebagai sumber belajar untuk mengeksplorasi pengetahuan lintas masa dan lintas area. Berbagai folor lintas masa yang tidak ditemukan dalam perpustakaan sekolah, kini dapat diunduh melalui internet. Demikian juga berbagai pengetahuan penggunaan bahasa tulis dan lisan dapat diunduh dalam bentuk artikel, makalah, e-book, video pidato, video baca puisi, video dialog, dan sebagainya melalui koneksi internet.

Penggunaan koneksi internet sebagai salah satu sumber pembelajaran bagi generasi Milenial dengan diarahkan pada fitur-fitur jurnal hasil penelitian, artikel ilmiah, pemanfaatan teknologi terbaru, pengayaan dan pendalaman pemahaman materi pembelajaran, dan karya-karya milenial yang populer maupun yang mendapat penghargaan. Pemanfaatan sumber pembelajaran ini menuntut para Pendidik untuk selalu *update* informasi terkini, rajin membaca buku, dan hasil penelitian untuk bahan diskusi dengan peserta didik agar peserta didik terbiasa bertukar pikiran dan berbagi perolehan informasi dari media sosial secara terbuka dan kritis.

Penggunaan koneksi internet juga dapat dijadikan sebagai media ekspresi hasil belajar dengan cara meng-*upload* karya-karya kreatif peserta didik di media sosial, seperti *blog*, *vlog*, *you tube*, dan media sosial lainnya. Dengan begitu, karya-karya peserta didik dapat dikenal oleh khalayak dan eksistensi peserta didik makin diakui oleh khalayak. Hal ini menuntut para pendidik untuk dapat menggunakan atau sekurang-kurangnya memahami aplikasi-aplikasi yang terdapat dalam koneksi internet agar dapat merancang tugas-tugas dan kontrol hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan koneksi internet sebagai sumber belajar dan media ekspresi hasil pembelajaran menjadi terarah untuk pengembangan potensi, kreasi, dan inovasi peserta didik.

Mengingat begitu kuatnya pengaruh media sosial dan kecanggihan teknologi, maka guru dan peserta didik akan memperoleh banyak manfaat dan keuntungan melalui aplikasi-aplikasi media sosial, apabila dapat memanfaatkan secara bijak dan seimbang sesuai dengan kesadaran tujuan belajar. Dengan demikian, penggunaan koneksi internet sebagai sumber pembelajaran dan media ekspresi hasil belajar menjadi terarah untuk pengembangan potensi, kreasi, dan inovasi karya peserta didik.

PEMANFAATAN DONGENG LOKAL DAN CERITA INSPIRATIF UNTUK PENGUATAN KARAKTER GENERASI MILENIAL

Generasi Milenial maju dari segi pemanfaatan kecanggihan teknologi dan dahsyatnya arus informasi yang hadir saat ini (Sukani, 2014). Ini merupakan dampak positif yang dapat menjadi energi bagi generasi Milenial untuk berkembang secara optimal. Akan tetapi ada ruang jiwa yang kosong, yakni krisis nilai dan identitas. Peserta didik banyak yang terbawa oleh arus global dan kurang mengenal budaya bangsa sendiri. Ketika mereka terlarut dalam arus kemajuan global, timbul kerinduan di dalam jiwa generasi Milenial untuk menjadikan dirinya bangga menjadi bagian dari perjalanan sejarah budaya bangsa (Salamah, 2015). Itulah dampak negatif dari kemajuan teknologi saat ini, yang dapat menjadi virus yang melemahkan sikap dan mental generasi Milenial..

Ketika kemajuan dianggap sebagai kiblat bagi mereka, maka kiblat kebebasan, kebenaran tunggal, dan kemodernan dianggap sebagai sesuatu

yang dilakukan oleh masyarakat global (Hamied, 2008). Tidak pahamnya mereka terhadap nilai-nilai yang ada dalam agama dan adat-istiadat mengakibatkan sebagian besar dari mereka menganggap agama dan tradisi sebagai penghambat kemajuan, pengekang kebebasan, pencipta permusuhan, biang terorisme, dan melahirkan deskriminasi bagi pemeluknya. Semua pendapat ini banyak dikonsumsi melalui media-media sosial saat ini. Nilai-nilai sosial yang dulu sangat dielu-elukan seakan sudah hilang. Adat-istiadat yang menjadi kontrol sosial seolah telah ditinggalkan oleh generasi Milenial. Mereka lebih mengedepankan rasionalisme dan egoisme dalam menyikapi segala sesuatu. Akan tetapi, ketika rasional mereka tidak sampai, maka emosi yang akan mencuat kepermukaan. Kemarahan, makian, cercaan, aksi brutal menjadi tontonan yang lumrah saat ini.

Dampak yang paling memprihatinkan bagi penguatan pendidikan karakter adalah ketika nilai-nilai agama dan adat-istiadat perlahan-lahan diracuni oleh pemikiran-pemikiran yang bertujuan menyesatkan. Kata-kata modern dijadikan sebagai dalih melanggar moral, sedangkan agama dan adat-istiadat dipandang sebagai sesuatu yang kolot/ketinggalan zaman. Modern dimaknai sebagai cara hidup seperti orang barat dalam segala aspek kehidupannya. Modern juga dianggap sebagai sikap seperti yang dilakukan oleh para artis, perilaku dan sikap tidak lagi berdasarkan nilai agama atau nilai adat-istiadat (Tatamiefra, 2014). Fenomena lain yang berkembang adalah dianggapnya film Barat sebagai konsumsi hiburan yang berkelas, sehingga nilai hedonisme, materialistis, kekerasan, dan individualistis cepat terinternalisasi dalam perilaku generasi milenial (Semiawan, 2009).

Ironisnya, dongeng-dongeng foleklor Nusantara yang sarat dengan ajaran tata nilai agama dan adat-istiadat dianggap kuno dan tidak ada relevansinya dengan kemajuan, sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal terlupakan. Padahal nilai-nilai itu memberikan rambu-rambu supaya mereka menjadi pribadi yang berkarakter santun, arif, dan bijaksana dalam menyikapi hidup. Nilai-nilai tersebut banyak terdapat dalam foleklor Nusantara, di antaranya dalam kisah-kisah heroik di masa lalu dan dongeng-dongeng lokal.

Permasalahannya, bagaimanakah para pendidik dapat mengenalkan nilai-nilai heroik dan adiluhung tersebut melalui foleklor Nusantara dengan cara pandang masa kini/Zaman yang serba digital. Ini menjadi tantangan yang sangat menarik bagi pendidik untuk meluruskan pemahaman nilai-nilai adiluhung Nusantara (Salamah, 2015). Fakta bahwa bangsa Jepang dan bangsa Cina maju karena sangat menjunjung tinggi nilai budayanya merupakan contoh berhasilnya pendidikan dalam membangun pendidikan karakter peserta didik. Pendidikan yang mampu mendesain kurikulumnya dengan budaya dan transformasinya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyeimbangkan lajunya penggunaan teknologi informasi saat ini adalah dengan mengenalkan norma-

norma dan nilai-nilai yang ada pada agama dan adat-istiadat secara menarik. Salah satunya dengan merancang pembelajaran menulis cerita kreatif berbahan dasar kearifan lokal dari foleklor Nusantara sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Mengapa menulis cerita kreatif dianggap penting berbasis dongeng lokal? Dongeng lokal merupakan dongeng pengantar tidur dan cerita adat yang terdapat di seluruh daerah di Indonesia yang berisi ajaran moral untuk berbuat kebaikan sebagai tatanilai budaya bangsa Indonesia. Berbagai ajaran moral yang terdapat dalam dongeng lokal merupakan simbol-simbol dari kearifan lokal yang harus disikapi sebagai prinsip pengembangan kepribadian yang berkebudayaan.

Dongeng Lokal dipandang penting dalam penguatan pendidikan karakter generasi Milenial karena banyak berisi ajaran moral baik buruk, keberanian, dan keteladanan. Dalam hal ini mengacu pada hasil penelitian McClelland (2018), ditemukan bahwa ada bangsa-bangsa tertentu yang rakyatnya bekerja keras untuk maju dan yang lain tidak. McClelland membandingkan bangsa Inggris dan Spanyol. Pada abad ke-16, kedua negara itu merupakan dua negara besar yang sangat kaya. Akan tetapi Inggris terus berkembang menjadi makin besar, sedangkan Spanyol menurun menjadi negara yang lemah. Dalam penelitiannya tersebut, McClelland menemukan bahwa ada perbedaan antara cerita dan dongeng anak-anak dari dua negeri itu. Di Inggris, dongeng dan cerita anak-anak mengandung semacam “virus” yang menyebabkan pembacanya terjangkiti penyakit butuh berprestasi yang disebut dengan *the need for achievement*, sedangkan cerita dan dongeng yang ada di Spanyol justru meninabobokkan dan tidak mengandung “virus” tersebut.

Mencermati penelitian McClelland, dapat dirumuskan beberapa pertanyaan, di antaranya mengapa bangsa Indonesia mengalami krisis multidimensi yang berkepanjangan? Mengapa sebagian besar bangsa Indonesia kurang mempunyai etos kerja keras? Mengapa bangsa Indonesia suka korupsi? Mengapa akhir-akhir ini sering terjadi aksi kekerasan, saling menghujat, menyebar kebencian, dan menebar berita hoax? Dalam kerangka berpikir McClelland, dapat dicari jawabannya melalui cerita yang dikonsumsi oleh anak-anak Indonesia. Penyebab karakter anak Indonesia yang kurang etos kerja, suka berkelahi, malas belajar, saat ini bisa dipengaruhi oleh dongeng-dongeng import yang sering dilihat melalui layar televisi, di antaranya Doraemon yang sarat dengan perilaku kemalasan anak dan video games yang sarat dengan kekerasan. Tokoh-tokoh kartun dalam dongeng impor yang cenderung menampilkan, ambisi, kekerasan, materialis, dan keegoisan juga sangat memungkinkan berpengaruh pada karakter generasi Milenia yang sangat tergantung pada *gadget* saat ini (Salamah, 2017).

Persoalannya, bagaimana menyajikan dongeng lokal menjadi menarik, menginspirasi untuk maju, dan berkepribadian dalam kebudayaan, sehingga

dapat dinikmati oleh generasi Milenial dengan mudah melalui aplikasi-aplikasi digital yang sangat akrab dengan mereka. Apabila dongeng lokal disajikan secara menarik, menghibur dan menginspirasi generasi emas, maka dongeng lokal kreatif dapat dijadikan sebagai salah satu media penguatan pendidikan karakter (PPK).

Itulah dasar kuat mengapa menulis kreatif juga harus berbasis cerita inspiratif? Cerita inspiratif merupakan kisah nyata tentang orang-orang sukses yang teruji kinerja keras dan kinerja cerdasnya dalam mencapai kesuksesan (Salamah, 2015). Kegigihan dan kinerjanya dapat menjadi inspirasi dan spirit bagi generasi Milenial untuk memiliki mental yang tangguh, tidak mudah menyerah, dan selalu visioner. Dipilihnya cerita inspiratif, karena cerita inspiratif merupakan kisah nyata yang dapat dilakukan oleh siapa saja dalam dunia nyata. Kombinasi cerita ini menghasilkan prototipe buku cerita, komik, dan kartun dongeng lokal kreatif. (Salamah, 2015).

Pengembangan dongeng lokal kreatif di era Milenial berbasis pendidikan karakter dan teknologi digital pernah dilakukan oleh Salamah (2015) dengan cara mengkombinasi dongeng lokal dengan cerita inspiratif anak bangsa saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengonservasi dan mentransformasi dongeng lokal sesuai dengan kekinian dengan cara mengombinasi dongeng lokal dengan cerita inspiratif. Pengembangan cerita digunakan bahasa anak sesuai dengan tingkat kejiwaan anak, maka humor jiwa petualangan anak-anak untuk berkeaktivitas dan berkontribusi untuk kebermanfaatan eksistensi anak menjadi prioritas dalam pengembangan cerita.

Dongeng lokal yang diangkat dapat diambil dari dongeng pengantar tidur “Si Kancil dari berbagai seri, cerita rakyat, dan dongeng sejarah kepahlawanan (Heroik). Adapun cerita inspiratif yang dikombinasikan dapat diangkat dari cerita inspiratif anak bangsa yang memiliki prestasi yang membawa kemajuan dan harum nama bangsa dan negara Indonesia, misalnya Bapak Soekarno yang memiliki keberanian dan kepandaian berdiplomasi, sehingga berhasil mengantar Bangsa Indonesia mencapai kemerdekaan dan menjadi bangsa pelopor di zamannya; Bapak BJ Habibie yang sukses dengan segudang hak paten dalam membangun teknologi kereta api dan pesawat; Choirul Tanjung, anak singkong yang sukses membangun kerajaan bisnis, Wregas Bhanuteja, sutradara muda Indonesia yang berprestasi di dunia perfilman dan mampu menghantarkan film garapannya masuk Berlin International, Gita Gutawa yang sukses dengan segudang prestasi di dunia olah suara namun juga sukses pendidikannya, dan masih banyak pelaku-pelaku usaha kreatif muda, penulis muda, sutradara muda, yang sukses di kancah nasional dan internasional dengan memanfaatkan teknologi digital. Tokoh cerita diberi nama sesuai dengan visi tokoh yang selalu ingin tahu, suka bertanya, suka membaca, berkarakter sopan, suka menolong, suka membantu orang tua, dan kreatif (Salamah, 2015).

Melalui kombinasi dongeng lokal dan cerita inspiratif, maka sajian cerita kreatif menjadi segar, imajinatif, inspiratif, dan realistis (Semiawan, 2009). Isi dan karakter tokoh cerita diharapkan dapat membentuk karakter dan kepribadian yang kuat kepada generasi Milenial, sehingga memiliki karakter religius, nasionalis, integritas, mandiri, gotong royong, etos kerja yang kuat, dan santun. Dengan demikian, di tengah masif masuknya budaya global, anak-anak Indonesia dapat memiliki karakter yang kuat, mental yang tangguh, dan rasa percaya diri, karena dapat mengenal tokoh-tokoh bangsanya yang sukses, memiliki keberanian dan kemauan untuk maju, kuat, dan berkembang. Hal itu disebabkan oleh banyaknya inspirasi dari tokoh dalam cerita kreatif yang disuguhkan sebagai kombinasi dongeng lokal dan kisah inspiratif yang berkarakter dan visioner. Berkarakter karena menjunjung tinggi nilai luhur kearifan lokal, visioner karena menyajikan spirit ulet, pantang menyerah, kreatif, dan produktif, sesuai dengan kekinian.

Dengan cara tersebut, hasil apresiasi terhadap dongeng lokal yang dikombinasikan dengan cerita inspiratif dapat diwujudkan dalam berbagai genre dan dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk tulisan kreatif, misalnya sketsa, cerita pendek, novel, roman, naskah drama, skenario, dan puisi yang berisi inspirasi untuk sukses dan ajaran moral, sehingga karakter generasi emas dapat terbangun menjadi kuat dan baik. Dengan demikian, cerita kreatif yang dibangun dari dongeng lokal dan cerita inspiratif akan mudah diperoleh dan dinikmati oleh generasi Millennial lintas area dan lintas masa.

PEMBELAJARAN MENULIS CERITA KREATIF BERBASIS DONGENG LOKAL DAN KISAH ISNPIRATIF

Menulis cerita kreatif masuk ke dalam rumpun sastra, sebagai karya yang diparadoksisikan dengan menulis ilmiah. Hal yang paling mendasar dalam menulis kreatif adalah melatih kepekaan untuk berimajinasi, karena roh dari menulis kreatif adalah imajinasi untuk menghasilkan cara pandang yang berbeda dan gaya bahasa yang tidak biasa terhadap suatu masalah. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk melatih kepekaan berimajinasi, di antaranya dengan mendengarkan dongeng, menonton film, dan membaca kisah inspiratif. Puncak tertinggi dari menulis kreatif adalah menghasilkan karya kreatif sesuai dengan keinginan, potensi, dan media untuk mengekspresikan.

Menulis kreatif sering dianggap sebagai kegiatan menulis yang paling susah bagi sebagian besar peserta didik, karena dibebani dengan makna kreatif yang melekat pada kata menulis. Banyak orang yang memiliki segudang ilmu dari hasil kajian teori sastra, jurnal, hasil penelitian, bahkan juga memahami ilmu interdisipliner, multidisipliner, hingga transdisipliner. Mereka juga sangat fasih dan lancar dalam menjelaskan ilmu sastra yang dipelajari dan ditekuninya, tetapi mereka tidak memiliki karya kreatif, karena tidak ada keinginan untuk menulisnya. Keinginan menulis akan mendorong seseorang

untuk menulis apa saja yang diketahui, dimengerti, dirasakan, dibayangkan, dan yang dipikirkan.

Sebaliknya, banyak penulis sastra kreatif yang masih belia, namun sangat produktif dalam menciptakan karya kreatif tanpa dibebani oleh perspektif makna kreatif dan ketakutan pada kesalahan dalam tulisannya. Bahkan ada juga beberapa orang yang tidak memiliki pendidikan yang cukup tinggi, namun memiliki karya kreatif sastra yang cukup produktif.

Menulis kreatif merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh siapa saja karena bekal yang paling mendasar dalam kegiatan menulis kreatif adalah keinginan dan bahan tulisan yang sudah ada. Apabila seseorang telah memiliki keinginan dan bahan untuk menulis, bekal berikutnya adalah alat untuk menulis. Alat untuk menulis dari yang paling sederhana adalah pensil dan kertas, komputer, laptop, hingga *l-phone* yang paling canggih.

Bahan yang akan ditulis dapat diperoleh dengan beberapa cara, di antaranya melalui (1) hobi, (2) pengalaman hidup, (3) mengamati orang lain, (4) mengamati alam sekitar, dan (5) membaca karya orang lain, (6) mendengarkan dongeng dan cerita dari orang lain, dan (7) menonton film atau video cerita (Semiawan, 2009; Salamah, 2015). Bahan yang diperoleh dari hobi dapat dilakukan dengan menceritakan kegiatan yang paling disukai atau bercerita tentang koleksi barang yang sangat disukai dari sudut pandang sendiri. Menonton film, mendengarkan musik rock, menonton bola merupakan beberapa contoh dari kegiatan yang sangat disukai. Koleksi boneka, barang antik, cincin, sepatu, kaos pemain bola. Bercerita dari sudut pandang sendiri, yang menceritakan pengalaman emosi, imaji, dan pikiran tentu menyenangkan.

Bagaimana dengan penyiapan bahan menulis kreatif berbasis dongeng lokal dan kisah inspiratif. Penyiapan dongeng lokal dilakukan dengan cara eksplorasi dongeng. Eksplorasi dongeng lokal dapat dilakukan dengan membaca, mendengarkan dongeng, ataupun menonton video tentang dongeng. Adapun kisah inspiratif bisa diperoleh dari membaca kisah biografi tokoh, teks eksemplum yang disusun oleh guru tentang semangat, perjuangan, dan inspirasi tokoh yang dikisahkan secara ekspresif di depan kelas. Sebagai pelengkap penyedap cerita, peserta didik ditugasi untuk mencari dan menceritakan kembali cerita lucu, anekdot, dan cerita-cerita pertualangan sesuai dengan kejiwaan peserta didik.

Langkah selanjutnya, guru memberikan model menulis kreatif dalam bentuk cerita dengan mengombinasikan dongeng lokal dan kisah inspiratif dalam bentuk cerita baru atau cerita kreatif. Selanjutnya guru mendiskusikan dengan peserta didik tentang kisah baru yang dicontohkan, dan memotivasi minat peserta didik untuk menulis. Apabila sudah ada keinginan, alat tulis, dan bahan, langkah selanjutnya adalah keberanian. Guru memberikan semangat dengan mengatakan “Jangan takut salah” ketika menulis. “Tulis semua yang dirasakan, dibayangkan, dan dipikirkan tentang masalah dan harapan anda

dari sudut pandang anda. Tulis semuanya sampai mencapai titik jenuh”. Apabila sudah mencapai titik jenuh, berhentilah dan bacalah kembali dari awal. Tambahkan jika ada yang perlu ditambah atau coret jika dianggap tidak perlu. Apabila belum ada keinginan untuk mengembangkan tulisan, berhentilah, bacalah ketika suasana lagi santai, lalu lanjutkan meski hanya beberapa kalimat, dan seterusnya.

Setelah cerita dirasakan cukup, baca lagi, tajamkan konfliknya, dalamkan penyelesaian ceritanya berdasarkan kisah inspiratif sebagai inspirasi. Setelah selesai ditulis, baru dilakukan proses penyuntingan dengan cara menata urutannya, melengkapi unsur-unsur yang belum ada, memperindah dan mempersegar bahasa yang digunakan agar terasa natural dan memiliki kekhasan/keunikan.

Ada dua *point* penting yang dapat memperkaya kemampuan menulis kreatif, pertama kemampuan menulis yang baik dan kedua kreativitas yang membedakan dengan karya karya yang lain, sehingga menarik perhatian untuk dibaca. Cara menulis yang baik dapat dipelajari dengan memahami unsur-unsur yang harus ada dalam cerita, dengan cara banyak membaca beberapa karya orang lain, dan mau berlatih.

Adapun cara berlatih menulis dapat dilakukan dengan model yang paling sederhana, yaitu dengan model *Trimo* (mengamati, meniru, dan menyempurnakan) atau *Tridi* (Diamati, dibandingkan, dan dikreasikan menjadi suatu cerita yang baru). Cara ini merupakan adaptasi dari konsep trisakti jiwa dalam pendidikan oleh Ki Hadjar Dewantoro, yaitu cipta, rasa, karsa (Siregar, 2015; Salamah, 2018).

Mengamati dapat dilakukan dengan cara membaca satu cerita secara berulang-ulang sampai memahami cerita yang dibaca. Pengamatan bertujuan untuk mengenali tempat terjadinya cerita, alur cerita, tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita, karakter masing-masing tokoh, waktu terjadinya cerita, masalah yang memicu konflik cerita, masalah yang dihadapi tokoh dalam mencapai cita-cita atau tujuan hidupnya, dan cara tokoh menyelesaikan masalahnya. Meniru dapat dilakukan dengan cara menulis kembali cerita yang telah dibaca dengan mengubah latar, lalu menulis kembali dengan mengubah alur cerita. Meniru juga dapat dilakukan dengan cara mengubah tokoh utama menjadi penulis (Anda). Menyempurnakan dapat dilakukan dengan cara membuat cerita yang belum selesai (*open ending*), kemudian peserta didik diminta untuk melanjutkan penyelesaiannya.

Adapun mengkreasi menjadi cerita yang baru dapat dilakukan dengan beberapa cara, di antaranya mengubah cara menyelesaikan masalah sesuai dengan kekinian. Misalnya dengan mengubah tokoh cerita menjadi “Anda”, sehingga cara menyelesaikan masalah disesuaikan dengan sudut pandang Anda. Bekal untuk menyelesaikan masalah dapat dilakukan dengan menambah wawasan dari ilmu lain yang relevan, misalnya ilmu sosial, ilmu agama, ilmu psikologi, ilmu kesehatan, ilmu politik, dan lain-lain. Tentu saja

ilmu yang ditambahkan disesuaikan dengan masalah yang digambarkan dalam cerita.

Ada banyak cara yang bisa dilakukan untuk membuat cerita yang ditulis berbeda dengan lainnya (kreatif), misalnya (1) beda cara pandang dan cara menyelesaikan masalah dalam cerita, (2) kecenderungan batin untuk menciptakan sesuatu yang baru dari cerita lama yang sudah ada, seperti *Malin Kundang* dalam naskah *Dalam Bayangan Tuhan* karya Arifin C. Noer; (3) pikiran yang agak menentang arus, sebagai efek dari berkembangnya ilmu pengetahuan, misalnya menggunakan pemikiran Boudrilard tentang simulakra heperrealitas untuk mengembangkan cerita yang ditulis, di antaranya *Avengers: Infinity War*, *Bat Man*, *Super Man*, *Bionic Woman*, dan *Disney Land*, atau bahkan dekonstruksi ala Derida; (4) karya tulisan yang cenderung baru baik isi maupun hasilnya, seperti Cerpen Putu Wijaya, Drama Arifin C Noer yang plot-nya non konvensional, dan (5) mengembangkan cerita kreatif dengan mengombinasikan atau memparadoksikan dongeng lokal dengan cerita inspiratif (Salamah, 2013).

Dengan begitu, hasil penulisan cerita kreatif selain sebagai sumber inspirasi juga dapat digunakan untuk menguatkan pendidikan karakter, sehingga rasa nasionalis atau rasa bangga menjadi bangsa Indonesia dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik zaman Milenial. Melalui penulisan kreatif dengan cara tersebut dapat membangkitkan kesadaran peserta didik bahwa bangsa kita merupakan bangsa yang kaya akan nilai-nilai, kaya ilmu pengetahuan, kaya sumber daya, dan maju dalam berteknologi.

Kecenderungannya peserta didik generasi Milenial lebih suka mengakses *google* untuk mencari informasi daripada bertanya kepada guru, dosen, atau bahkan ke perpustakaan. Namun ada hal yang tetap dirindukan dan sangat diminati oleh anak Milenial adalah mendengarkan cerita dari pendidik. Meskipun sudah belajar di perguruan tinggi, anak zaman Milenial sangat suka mendengarkan cerita, terutama dongeng dan cerita inspiratif. Untuk anak-anak usia sekolah menengah dan perguruan tinggi, cerita inspiratif tentang kesuksesan orang-orang terkenal di zaman Milenial dan dongeng dari folor yang inspiratif memiliki daya pikat yang kuat untuk membangun karakter maju dan berkepribadian.

PEMBELAJARAN MENULIS CERITA KREATIF UNTUK PENGUATAN KARAKTER GENERASI MILLENNIAL DENGAN HEUTAGOGI

Di Era Milenial, generasi emas tengah hidup pada sebuah dunia yang memberikan berbagai kemudahan untuk mengakses beragam informasi yang diperlukan. Kemudahan tersebut berdampak pada perubahan yang begitu

cepat dalam dunia pendidikan, sehingga metode pembelajaran tradisional dianggap kurang memadai.

Mengapa menggunakan heutagogi? Karena konsep pembelajaran Heutagogi menekankan pada perbaikan menemukan cara belajar yang efektif untuk diri peserta didik dan cara efektif belajar materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan Blaschke (2012). Heutagogi menempatkan peserta didik benar-benar bertanggung jawab atas apa yang dipelajari dan kapan harus belajar, serta menempatkan peserta didik bertanggung jawab untuk lebih maju dan *adaptable* terhadap potensi lingkungan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dalam hal ini heutagogi melihat masa depan peserta didik yang tahu cara belajar yang akan memberikan keterampilan dasar dan kecepatan berinovasi, sesuai dengan kebutuhan, perubahan zaman dan lingkungannya (Stewart dan Kenyon, 2007; Damin, 2010; Salamah, 2017).

Heutagogi merupakan metamorphosis yang menggabungkan “pembelajaran yang diarahkan” dengan “pembelajaran mandiri”, berbasis pada potensi dan kesadaran kebutuhan belajar peserta didik sendiri. Di era kecanggihan teknologi banyak generasi Milleneal yang sukses menggunakan koneksi internet sebagai media untuk mendapatkan sumber belajar, mempercepat proses belajar, dan mempermudah untuk mengekspresikan hasil belajar secara optimal. Mereka dengan mudah mengeksplorasi cerita lintas masa dan lintas area, untuk mengenal dan memahami, kemudian mentransformasikan sesuai dengan kekinian,

Dengan kecanggihan koneksi internet, banyak penulis muda, sutradara-sutradara muda makin produktif hingga mendapat penghargaan di kancah nasional maupun internasional. Andrea Hitrata, dengan sederetan karya novelnya dan berhasil difilmkan. Keberhasilannya kemudian diikuti dengan penulis-penulis muda lainnya, seperti Adimas Imanuel yang menulis kumpulan puisi “Empat Cangkir Kenangan”, “Plesir Mimpi”, “Di Hadapan Rahasia” dan “Suaramu Jalan Pulang yang Kukenali”. Selain itu, juga ada Aan Mansyur yang karya-karyanya antara lain yaitu “Melihat Api Bekerja” dan “Sudahkah Kau Memeluk Dirimu Hari ini?” menjadi *trend* di kalangan anak muda karena dijadikan sebagai salah satu puisi idola yang paling memukau dalam film *Ada Apa dengan Cinta 2*. Masih banyak penulis-penulis kreatif muda lainnya yang menginspirasi generasi emas, seperti Dimas Indiana Senja, Bernard Batubara, Norman Erikson Pasaribu, Azwar Sutan Malaka, Fileski, dan lain-lain. Mereka belajar mengembangkan potensinya secara mandiri dan optimal. Cara inilah yang menjadi tujuan Heutagogi dalam merancang pembelajaran.

Implementasi pembelajaran menulis kreatif untuk penguatan pendidikan karakter dengan heutagogi dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memulai sesi kelas dengan membawakan satu dongeng yang dikombinasikan dengan satu kisah inspiratif yang dipilih berdasarkan tingkat kejiwaan peserta didik (Semiawan, 2009, Mufari, 2009). Untuk

menarik perhatian dan memberikan penguatan karakter peserta didik dari kearifan lokal, misalnya dikisahkan tentang Raja Erlangga. Pada usia 17 tahun, Raja Erlangga sudah mampu menjadi raja yang memiliki sifat arif, bijaksana, adil, dan mampu melindungi pengembangan potensi rakyatnya. Dengan karakter tersebut, kerajaan Kahuripan yang dipimpinnya menjadi negara besar dan rakyatnya sejahtera. Cerita tersebut dikombinasikan dengan kisah inspiratif di balik kesuksesan penulisan novel dan pembuatan film *Laskar Pelangi*. Pertemuan berikutnya, peserta didik diminta untuk menceritakan kembali cerita rakyat atau dongeng atau cerita sejarah dan kisah inspiratif lainnya yang menginspirasi bagi peserta didik dengan bahasa peserta didik. Dengan cara demikian, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengekspresikan hasil eksplorasi kearifan lokal dan kisah inspiratif yang dibacanya di depan teman dan pendidik. Sementara peserta didik lainnya diminta menyampaikan kembali cerita yang disampaikan oleh temannya secara tulis, dengan bahasa sendiri.

2. Setelah itu, mulailah diskusi kelas dengan melemparkan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan peluang peserta didik untuk berkembang dari kesuksesan menulis kreatif. Misalnya dengan membuat cerita baru dari gabungan dongeng lokal dan kisah inspiratif sesuai dengan kemajuan kekinian namun tetap beradab Indonesia. Pendidik memberikan contoh cerita pendek hasil kombinasi dua cerita tersebut dalam bentuk baru dengan diberi nama tokoh baru pula. Tokoh dapat diambil dari nama peserta didik ataupun tokoh impian peserta didik (Salamah, 2015). Pendidik perlu bertindak sebagai ‘pemantik’ agar kemampuan bertanya dan berpikir kritis peserta didik semakin baik dan dalam. Dengan bertanya, secara tidak langsung pendidik ‘membiasakan’ peserta didik untuk berpikir kritis dan berani mengemukakan pendapat. Ketika sudah terbiasa, maka ini akan menjadi kebiasaan (*culture*) di dalam kelas. Kalau sudah seperti ini, kelas akan cenderung lebih mudah untuk diarahkan ke tahap selanjutnya, sehingga, pendidik pun dituntut bisa membuat pertanyaan yang membukakan **ruang** bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar secara mandiri dan belajar memilih strategi belajar yang dianggap paling efektif bagi dirinya..
3. Langkah selanjutnya, pendidik memberikan cerita gambaran masa depan ‘kenapa’ menulis cerita kreatif itu penting untuk dipelajari. Mereka perlu **diarahkan** agar ilmu menulis yang sudah dimiliki dari hasil belajar sebelumnya dan hasil pencarian sendiri itu, mampu diterapkan dalam dunia nyata. Hal itu sangat penting, karena bagi peserta didik zaman Milenial, hasil akhir dan tindakan yang bisa membawa manfaat dianggap lebih penting daripada ‘sekumpulan fakta ilmu pengetahuan’ yang dihafal dan terpisah dari kehidupan. Oleh karena itu, dampingilah mereka agar peserta didik dapat belajar dengan teknologi digital secara tepat untuk menguatkan karakter Ke-Indonesiaan dan eksistensi interpreneur dari menulis kreatif,

karena inti kesuksesan zaman Milenial adalah kreativitas, inovasi, dan *interpreneurship* (Kuratko & Richard, 1995).

4. Tugas selanjutnya, mempelajari topik-topik terkini sesuai dengan perkembangan tren hiburan ala zaman “Now”, misalnya membuka *hashtag* yang sedang hits, film, musik terbaru bahkan ‘*feed*’ apa yang sedang ramai di lini media sosial peserta didik (Sukani. 2014). Ketika menyentil *hashtag* yang sedang *hit* saat ini, harus dibarengi dengan pemahaman spirit dari lagu-lagu nasional dan lagu-lagu daerah. Dalam hal ini, pendidik **wajib update** informasi. Bahkan isu” yang dekat dengan peserta didik, lagu yang disenangi atau lagi *hits* bisa dijadikan bagian dari tugas bahan menulis cerita kreatif sebagai topik yang dipadukan dengan dongeng lokal dan kisah inspiratif. Hasil tulisan kreatif dapat berupa cerpen, puisi, komik, kartun, ataupun naskah film pendek, Hasil pembelajaran menulis kreatif dapat dipublikasikan melalui blog, vlog, dan *you Tube*, dengan menggunakan *platform* atau aplikasi ‘kekinian’ sehingga membuat suasana belajar lebih menantang dan menyenangkan, sebab “*Doing is more important that knowing*” (Knowles, 2005). Untuk itulah, pendidik *melek digital (digital literate)* sangat diperlukan dalam dunia pendidikan Milenial.
5. Memberikan lebih banyak “Harapan positif” dari kisah-kisah inspiratif tentang masa depan peserta didik dan masa depan Indonesia melalui pengenalan nilai-nilai kearifan dari dongeng lokal, sebagai “*Filter budaya global*” agar peserta didik tidak terhanyut total dalam arus globalisasi. Pndidik harus lebih sering memotivasi daripada menakut-nakuti, lebih banyak memberikan harapan daripada hukuman, Mengarahkan mereka membaca situs berita positif tentang kejayaan Indonesia masa lalu dan peluang kejayaan Indonesia di masa depan, Cara ini dapat menumbuhkan spirit nasionalisme dan kemauan untuk maju dan optimis terhadap belajar meraih masa depan yang diinginkan namun tetap berjiwa nasionalis dan berkarakter Indonesia.
6. Pendidik sebagai *the best listener*. Peserta didik zaman Milenial cenderung kritis bertanya, misalnya apabila disuruh melakukan A akan bertanya, kenapa mesti A? Pendidik harus memiliki penjelasan yang jelas, logis, dan konkret. Dengan menjadi pendengar yang baik, dan kaya literatur, akan terjadi mutual *respect* antara pendidik dan peserta didik. Pendidik diharapkan mampu menjadi sahabat bagi peserta didik, mampu menyimak dengan hati, dan memahami situasi mereka. Harus disadari bahwa peserta didik zaman Milenial tidak gampang diatur dengan paksaan atau ancaman, namun harus disikapi dengan arif dan bijaksana. *Listen and win their heart!*.
7. Pembelajaran dengan kolaborasi, bukan konfrontasi (Danim, 2010). Pembelajaran kolaborasi merupakan gaya pembelajaran yang dapat membangun pengetahuannya melalui dialog mendalam dan berpikir kritis-kreatif, saling berbagai informasi antar peserta didik dan pendidik sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mental pada tingkat

tinggi. Peran pendidik adalah sebagai *partner* belajar sekaligus *coach* yang mampu membantu peserta didik menentukan apa yang harus dilakukan jika peserta didik mengalami kesulitan; dan membantu untuk menemukan alternatif cara belajar yang efektif. Pendidik juga harus bisa menjadi *role model* yang berpegang teguh pada nilai-nilai kearifan lokal, namun peserta didik tetap menjunjung tinggi etika. Dengan model cerita kreatif yang menggabungkan dongeng lokal dan kisah inspiratif, guru memberikan tantangan kepada peserta didik untuk menulis cerita kreatif dengan spirit syair lagu-lagu hits dengan lagu lagu nasional dan lagu daerah.

8. Luangkan waktu untuk mereka yang ingin berdiskusi. Perlakukan mereka sebagai seorang teman. Peserta didik zaman Milenial memiliki daya resistensi yang tinggi apabila 'dibentak' atau diperlakukan kasar. Jadilah teman diskusi dan orang tua kedua bagi peserta didik yang selalu memberikan tantangan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensinya di bidang menulis kreatif.

Implementasi pembelajaran menulis kreatif dengan heutagogi tersebut dapat mempersiapkan insan-insan kreatif-produktif-inovatif, berwawasan global, namun tetap berkarakter Indonesia. Dengan demikian penguatan pendidikan karakter ke-Indonesiaan dapat dicapai.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan disimpulkan bahwa (1) seiring dengan kemajuan teknologi, koneksi internet yang ada saat ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar dan sarana ekspresi hasil belajar menulis kreatif sesuai dengan kebutuhan kekinian peserta didik. Penggunaan koneksi internet harus tetap dalam kontrol pendidik dalam bentuk tugas terstruktur. (2) Cerita kreatif yang dapat membangun penguatan pendidikan karakter adalah cerita yang dibangun dari spirit nilai kearifan lokal, sedangkan kisah inspiratif yang dapat membangun penguatan pendidikan karakter adalah kisah tokoh yang memiliki spirit untuk maju, kreatif, produktif sesuai dengan kekinian, serta memiliki mental yang tangguh dan pantang menyerah. (3) Pembelajaran menulis cerita kreatif dapat dilakukan dengan mengombinasikan dongeng lokal dan kisah inspiratif menjadi cerita baru dengan tokoh baru yang diberi nama baru pula. Pemberian nama dapat diambil dari nama peserta didik sendiri atau pun dari tokoh impian peserta didik. Pemanfaatan *hashtag* lagu-lagu hits yang digemari generasi Milenial sebagai inspirasi topik cerita dan penyedap dalam cerita harus dimbangi dengan spirit lagu daerah dan lagu nasional agar karakter ke-Indonesiannya makin kuat. Pemberian model tulisan cerita kreatif dari guru ataupun penulis lain merupakan media yang efektif dalam pembelajaran menulis kreatif. (4) Pembelajaran menulis cerita kreatif dengan heutagogi, menempatkan guru sebagai *partner* belajar, pemantik ide kreatif-inovatif, dan fasilitator bagi

peserta didik. Penempatan posisi guru sebagai *partner* membangun kedekatan hubungan pendidik dan peserta didik untuk mempermudah siswa berdialog secara mendalam tentang cara menemukan ide kreatif dan mengembangkannya menjadi tulisan kreatif. Posisi pendidik sebagai pemantik memudahkan siswa untuk memilih sumber belajar dan media ekspresi yang tepat dalam mewujudkan ide kreatifnya dalam bentuk cerita. Posisi fasilitator memudahkan siswa menemukan cara efektif menemukan cara belajar menulis kreatifnya. Dengan demikian peserta didik dapat aktif bereksplorasi, berdiskusi untuk mematangkan hasil eksplorasi, berinteraksi dalam *team work*, dan berinovasi menulis kreatif sesuai dengan kebutuhan perkembangan kekinian. Hasil penulisan kreatif diarahkan untuk dipajang dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi kecanggihan teknologi. .

DAFTAR PUSTAKA

- Blaschke, L.M. 2012. *Heutagogy and lifelong learning: A review of heutagogical practice and selfdetermined learning*. International Review of Research in Open and Distance Learning, 13(1), 56-71. Retrieved from: <http://www.irrodl.org/index.php/irrod/article/view/1076/2113>.
- Borg & Gall, 2003. *Education Research*. New York : Allyn and Bacon
- Danim, Sudarwan. 2010. *Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamied, Fuad Abdul. 2008. Model Pembelajaran Inovatif di Era Global. Makalah Disampaikan pada Seminar Nasional Model Pembelajaran Inovatif. Diselenggarakan atas Kerja Sama ISPI Banyumas dan MGMP IPS SMK Kabupaten Banyumas di Purwokerto, 27 November 2008
- Knowles, M (2005), *The Adult Learner*. London Elsevier ButterWorth Heineman.
- Kuratko, Donal F. and Richard M, Hodgets. 1995. *Entrepreneurship, A Contemporary Approach*, 3rd ed. the Dryden Press
- McClelland, David. 2018. *Psychology.Fas.Harvard.Edu*. Retrieved e-Book.
- Mufari. 2009. *Kiat Mengembangkan Sikap Kreatif dan Inovatif*. <https://mufari.files.wordpress.com/2009/10/modul-4-kreatif-dan-inovatif>. Diakses tanggal 2 Mei 2017.
- Salamah, Umi. 2015.** *Pengembangan Dongeng Lokal Berbasis Pendidikan Karakter dan Teknologi Informasi*. Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi yang didanai oleh DP2M.
- Salamah, Umi. 2017.** *Pembelajaran Membaca Cerita Kreatif: Membangun Karakter Generasi Milenial*. Book Chapter Laga. Malang: Surya Pena Gemilang.

- Salamah, Umi.** 2018. Guru Bahasa Indonesia Yang Profesional, Inovatif, Kreatif, dan Berkepribadian Indonesia Di Era Global. *Makalah Semiloka Nasional Universitas Muhammadiyah Malang pada 5—6 Mei 2018.*
- Semiawan, Conny R.** 2009. *Kreativitas Keberbakatan: Mengapa, Apa, dan Bagaimana.* E-Book. Belbuk.Com.
- Siregar, Maragustam. 2015. *Konsep Jiwa Menurut Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.* Thesis tidak diterbitkan. UIN Sunan Kalijaga Yogya Karta.
- Stewart, Hase dan Kenyon, Chris. 2007. From andragogy to heutagogy. Article at Ulti-BASE In-Site, December. *Published version available from: <http://pandora.nla.gov.au/nph-wb/20010220130000/http://ultibase.rmit.edu.au/New/newdecoo.html>*
- Sukani. 2014. *Membuat Peta Pikiran (Mind Map).* Jakarta: *Modul E-training Guru Melek IT.* 2015. *Membuat akun di Videoscribe dan Log in di Sparkol.* Jakarta: *Modul E-Training Guru Melek IT.*
- Tatamiefra. 2014. <http://tatamiefta.wordpress.com/2014/11/07/pengaruh-perkembangan-teknologi-terhadap-budaya-bangsa-indonesia/>