



TANTANGAN PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL 5.0



PENULIS

AAS SARASWATI | SEPTI FITRI MEILANA
SRI UTAMI | LISTYA ENDANG ARTIANI | SRI WAHYUNINGSIH
NOVITA MAULIDYA JALAL | ESTU NIANA SYAMIYA
ANDI YUSTIRA LESTARI WAHAB | DEVI RAHMIATI
MOHAMMAD IMAM SHALAHUDIN | ASYRAF SURYADIN
MUSDALIFAH NIHAYA | JUMAIDI NUR | MUH HUSYAIN RIFAI

EDITOR

WARDHANI IKAWATI
HERY NURAINI
MARRIETA MODDIES SWARA

TANTANGAN PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL 5.0

Penulis

Aas Saraswati | Septi Fitri Meilana
Sri Utami | Listya Endang Artiani | Sri Wahyuningsih
Novita Maulidya Jalal | Estu Niana Syamiya
Andi Yustira Lestari Wahab | Devi Rahmiati
Mohammad Imam Shalahudin | Asyraf Suryadin
Musdalifah Nihaya | Jumaidi Nur | Muh Husyain Rifai

Editor

Wardhani Ikawati
Hery Nuraini
Marrieta Moddies Swara

Hak Cipta Buku Kemenkum dan HAM Nomor : 000343913



Penerbit
Yayasan Wiyata Bestari Samasta
2022

TANTANGAN PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL 5.0

iv + 293 hlm.; 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-99643-9-9

Penulis : Aas Saraswati, dkk
Editor : Wardhani Ikawati, Hery Nuraini &
Marrieta Moddies Swara
Tata Letak : Team Wiyata Bestari Samasta
Desain Sampul : Farhan Saefullah
Cetakan 1 : April 2022

Copyright © 2022 by Penerbit Yayasan Wiyata Bastari Samasta
All rights reserved

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No 19 Tahun 2002.
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektrik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Penerbit Yayasan Wiyata Bastari Samasta
Anggota IKAPI
Jl. Sumadinata 22 Cirebon – Jawa Barat Indonesia 45151
Cirebon Telp. 085724676697
e-mail: wbsamasta@gmail.com
Web : <http://wbs-indonesia.com/>

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Buku ini merupakan simbol semangat intelektual dalam mengkaji ilmu metode pendidikan khususnya tentang pendidikan di era digital 5.0 yang terbit pada tahun 2022. Kontributor dari buku ini adalah para peneliti dan dosen dari berbagai kampus di Indonesia. Mereka memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda. Penulisan buku ini dilandasi atas pentingnya *update* penelitian terbaru tentang kajian ilmu pendidikan dengan tema tentang Tantangan Pendidikan di Era Digital 5.0 yang menjadi isu dan problematika saat ini.

Buku ini terdiri dari 14 artikel yang dimasukkan ke dalam 14 bab di dalam buku ini. Upaya penyusunan buku ini dilakukan untuk mendokumentasikan karya-karya yang dihasilkan para penulis sehingga dapat bermanfaat bagi pembaca secara lebih luas. Penulisan buku juga mengandung konsekuensi untuk membangun budaya pendidikan Indonesia yang lebih bermartabat dan berintegritas.

Sebagai penutup, tiada gading yang tak retak. Tentunya banyak kekurangan dalam penyusunan buku ini sehingga kritik dan masukan selalu diperlukan bagi pengembangan studi ilmu pendidikan baik secara teori maupun implementasinya. Hal-hal yang besar tentunya berawal dari yang sederhana. Semoga tulisan-tulisan dalam buku ini menjadi ilmu yang bermanfaat bagi pengembangan organisasi hari ini dan esok.

Cirebon, April 2022

Editor

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
Bab 1 : Hakikat dan Landasan Pendidikan Aas Saraswati	1
Bab 2 : Pilar dan Komponen Pendidikan Septi Fitri Meilana	18
Bab 3 : Sistem dan Prinsip-Prinsip Pendidikan Sri Utami	31
Bab 4 : Penyelenggaraan Sistem Pendidikan Nasional Listya Endang Artiani	54
Bab 5 : Konsep-Konsep Pemikiran Tentang Pendidikan Sri Wahyuningsih	81
Bab 6 : Implementasi Merdeka Belajar di Era 5.0 Novita Maulidya Jalal	95
Bab 7 : Upaya Penanggulangan Masalah Pendidikan Estu Niana Syamiya	114
Bab 8 : Pendidikan Era Globalisasi Andi Yustira Lestari Wahab	126
Bab 9 : Kurikulum Pendidikan Devi Rahmiati	137
Bab 10 : Pembelajaran Online Mohammad Imam Shalahudin	154
Bab 11 : Evaluasi Pendidikan di Era <i>Society</i> 5.0 Asyraf Suryadin	211
Bab 12 : Layanan Konseling Online di Era Digital 5.0 Musdalifah Nihaya	226
Bab 13 : Permasalahan Pendidikan Jumaidi Nur	250
Bab 14 : Metode Pembelajaran Efektive di Era Digital 5.0 Muh Husyain Rifai	266
Profil Editor	288



BAB 1

HAKIKAT DAN LANDASAN PENDIDIKAN



Aas Saraswati

BAB I

HAKIKAT DAN LANDASAN PENDIDIKAN

Landasan pendidikan adalah tumpuan dasar konseptual yang digunakan dalam dunia pendidikan. Landasan ini diperlukan dalam melakukan analisis kritis terhadap kaidah-kaidah kebijakan dan praktik pendidikan. Tanpa landasan, praktik pendidikan tidak akan jelas arahnya dan akan menimbulkan masalah serta kesenjangan pendidikan antar manusia. Oleh karena itu, pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia, bersifat formatif, dan karena itu harus dapat dipertanggungjawabkan.

Hakikat pendidikan pada dasarnya adalah upaya manusia untuk mempertahankan keberlanjutan kehidupannya yang tidak hanya keberlanjutan keberadaan fisik atau raganya akan tetapi juga keberlanjutan kualitas jiwa dan peradabannya dalam arti terjadi peningkatan kualitas budayanya, baik melalui pendidikan yang dilaksanakan secara alami oleh orang tua kepada anak atau masyarakat kepada generasinya hingga pendidikan yang diselenggarakan oleh organisasi-organisasi pendidikan yang lebih mudah dikenal dengan istilah sekolah, baik formal maupun non formal. Sehingga pendidikan itu berlangsung seumur hidup atau lebih dikenal dengan sebutan *long-life education*.

A. Pengertian Landasan Pendidikan

Secara etimologis, kata pendidikan berasal dari kata *educare* (Latin) “membesarkan”, yang terkait dengan *educere* “memunculkan”, “memunculkan apa yang ada di dalam”, “mencuatkan potensi” dan mendidik, “memimpin”(Setiawan, 2021). Seorang ahli bernama Webster mendefinisikan pendidikan sebagai proses mendidik atau mengajar (Webster, 2022). Mendidik lebih jauh diartikan sebagai “mengembangkan pengetahuan, keterampilan, atau karakter”. Dengan demikian, dari definisi tersebut bisa dikatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan karakter siswa.

Menurut (Yatimah, 2017) mengatakan bahwa secara klasikal, landasan berarti dasar, tumpuan, atau alas. Oleh karena itu, landasan (pendidikan) merupakan tempat bertumpu, titik tolak atau dasar pijakan dalam melaksanakan pendidikan. Landasan pendidikan adalah tumpuan, dasar, atau asas konseptual yang menyelubungi pendidikan secara keseluruhan. Biasanya yang dibahas terkait dengan landasan pendidikan ini adalah hakikat manusia sebagai makhluk pembelajar, situasi, proses, perubahan sosial, aliran pelaksanaan, hingga permasalahan-permasalahan pendidikan.

Landasan pendidikan terdiri atas *moment berpikir* dan *moment bertindak* atau lebih dikenal dengan *praktek pendidikan* dan *studi pendidikan*. Landasan pendidikan

akan menjadi titik tolak praktek pendidikan dalam rangka memahami makna pendidikan, memahami hakikat peserta didik atau sasaran pendidikan, menetapkan tujuan pendidikan, memiliki isi pendidikan, memilih cara-cara pendidikan. Sebelum melaksanakan praktek pendidikan, hendaknya para pendidik terlebih dahulu melakukan studi pendidikan mengenai berbagai hal yang terlibat dan berhubungan dengan pendidikan, diantaranya landasan-landasan pendidikan.

Menurut sifat wujudnya, landasan dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu: (1) landasan yang bersifat material atau yang bersifat fisik, contohnya landasan pesawat terbang dan pondasi bangunan; dan (2) landasan yang bersifat konseptual, contohnya Pancasila dan UUD RI Tahun 1945 (Syaripudin, 2008).

B. Hakikat Pendidikan

Hakikat pendidikan adalah sangat ditentukan oleh nilai-nilai, motivasi dan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Maka hakikat pendidikan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pendidikan merupakan proses interaksi manusiawi yang ditandai adanya keseimbangan antara kedaulatan peserta didik dengan kewibawaan pendidik;
2. Pendidikan merupakan usaha penyiapan peserta didik menghadapi lingkungan dengan perubahan yang semakin pesat;

3. Pendidikan meningkatkan kualitas kehidupan pribadi dan masyarakat;
4. Pendidikan berlangsung seumur hidup; Pendidikan merupakan kiat dalam menerapkan prinsip-prinsip ilmu.
5. Pendidikan secara semantik menunjukkan suatu kegiatan atau proses yang berhubungan dengan pembinaan yang dilakukan seseorang kepada orang lain (Imanulloh, 2021).

Pendapat John Dewey mengenai hakikat pendidikan, sebagaimana dijabarkan sebagai berikut:

1. Pendidikan adalah proses seumur hidup, karena setiap tahap kehidupan seseorang akan memperoleh pengalaman yang berarti bisa menjadi pelajaran penting untuk pendidikan dirinya.
2. Pendidikan adalah proses yang sistematis, berdasarkan pada aktivitas yang ada di lembaga pendidikan akan teregulasi dan sistematis.
3. Pendidikan adalah perkembangan individu dan masyarakat, adalah kekuatan untuk perkembangan sosial yang membawa perbaikan dalam setiap aspek masyarakat.
4. Pendidikan adalah transformasi perilaku manusia, akan bisa diubah dan ditingkatkan melalui proses pendidikan.
5. Pendidikan adalah pelatihan dan pembelajaran, indera, pikiran, perilaku, aktivitas manusia dan

keterampilan akan diasah dengan cara yang yang baik dan benar sehingga bisa bermanfaat dan menjawab segala masalah yang ada dalam kehidupan bermasyarakat.

6. Pendidikan adalah menginstruksikan dan mengarahkan manusia, sehingga manusia bisa memberdayakan dirinya semaksimal mungkin dan bisa memenuhi kebutuhannya.
7. Pendidikan adalah hidup, memiliki makna hidup akan berkurang dan bahkan tidak ada artinya tanpa pendidikan. Karena setiap aspek yang ada di kehidupan membutuhkan pendidikan untuk perkembangan yang lebih baik.
8. Pendidikan adalah rekonstruksi berkelanjutan dari pengalaman secara berkesinambungan untuk mengubah pengalaman menuju cara yang diinginkan secara sosial.
9. Pendidikan adalah kekuatan dan nilai dalam diri manusia, dengan begitu manusia berhak menjadi guru tertinggi di bumi. Dengan latar belakang tersebut, peran pendidikan sangat berarti dan tidak terhitung bagi masyarakat (manusia). Setiap masyarakat dan bangsa perlu membawa kebahagiaan dan kemakmuran secara menyeluruh (holistik) untuk masing-masing individu.

C. Jenis-jenis Landasan Pendidikan

Menurut (Syaripudin, 2008), sumber landasan pendidikan dapat diidentifikasi dan dikelompokkan menjadi 4 jenis yaitu:

1. **Landasan Religius Pendidikan**, yang mencakup asumsi yang bersumber dari ajaran agama yang menjadi titik tolak dalam rangka praktik pendidikan. Implikasinya, bagi setiap muslim bahwa belajar atau melaksanakan pendidikan sepanjang hayat merupakan suatu kewajiban. Dalam konteks religius, pendidikan adalah hal yang sangat bergantung pada keimanan dan keyakinan peserta didik masing-masing. Pendidikan adalah hal yang harus berdasarkan keinginan peserta didiknya sendiri, bukan paksaan atau dorongan dari orang atau bahkan instansi dan lembaga lain.
2. **Landasan Filosofis Pendidikan**, berbagai asumsi hingga teori yang bersumber dari filsafat yang menjadi titik tolak dalam rangka pendidikan.

Landasan filosofis merupakan landasan yang berkaitan dengan makna atau hakikat pendidikan yang berusaha menelaah masalah-masalah pokok dalam pendidikan, seperti apakah pendidikan itu, mengapa pendidikan diperlukan, dan apa yang seharusnya menjadi tujuan pendidikan. Hal-hal mendasar tersebut sifatnya konseptual dan menyeluruh. Berbicara tentang landasan filosofis berarti berkenaan dengan tujuan filosofis suatu praktik pendidikan sebagai sebuah ilmu.

Oleh karena itu, kajian yang dapat dilakukan untuk memahami landasan filosofis pendidikan adalah dengan menggunakan pendekatan filsafat ilmu yang meliputi tiga bidang kajian yaitu: *ontologi*, *epistemologi*, *aksiologi*. Selain itu, terdapat beberapa aliran filsafat pendidikan yang biasa dijadikan salah satu rujukan dan kajian landasan pendidikan, adalah sebagai berikut: *Perenialisme*, *Essensialisme*, *Progresivisme*, *Pedagogi Kritis*, dan *Eksistensialisme*.

3. Landasan Ilmiah Pendidikan, yaitu asumsi dan teori yang bersumber dari berbagai cabang atau disiplin ilmu lain yang berhubungan dengan rangka praktik pendidikan. Landasan ilmiah pendidikan dikenal pula sebagai landasan empiris, teori, atau faktual pendidikan.

Landasan ilmiah atau landasan teori pendidikan terdapat berbagai disiplin ilmu, seperti berikut:

a. Landasan Psikologis Pendidikan, adalah asumsi-asumsi yang bersumber dari hasil studi disiplin psikologi yang dijadikan titik tolak dalam rangka praktik pendidikan (Yatimah, 2017). Di dalam hubungan pendidikan dengan psikologi, pendidik harus mampu memahami perubahan yang terjadi pada diri individu, baik perilaku, perkembangan maupun pertumbuhannya. Atas dasar itulah pendidik perlu memahami landasan pendidikan dari sudut psikologis. Selain itu, psikologi dan pendidikan merupakan kesatuan yang sangat

sulit dipisahkan. Subjek dan objek pendidikan adalah manusia, sedangkan psikologi menelaah gejala-gejala perilaku dan perkembangan psikologis dari manusia.

b. Landasan Sosiologis Pendidikan, adalah seperangkat asumsi yang bersumber dari hasil studi disiplin sosiologi yang dijadikan titik tolak dalam rangka praktik pendidikan (Yatimah, 2017). Dalam hal ini, sebagai pendidik kita harus mempelajari permasalahan sosial semacam Individu dan Masyarakat serta Implikasinya terhadap pendidikan. Dalam proses sosialisasi setiap individu sesuai dengan statusnya dituntut untuk belajar tentang berbagai peranan dalam konteks kehidupan masyarakatnya sehingga mereka mampu hidup bermasyarakat dan memasyarakat. Implikasi dari konsep individu dan masyarakat sebagaimana diuraikan di atas, antara lain bahwa:

- 1) Pendidikan perlu dilakukan terhadap individu demi terciptanya konformitas di dalam masyarakat.
- 2) Dalam konteks tersebut, pendidikan sangat identik dengan sosialisasi.

c. Landasan Antropologis Pendidikan, adalah seperangkat asumsi yang bersumber dari hasil studi disiplin antropologi yang dijadikan titik tolak dalam rangka praktik pendidikan (Yatimah, 2017). Terdapat hubungan timbal

balik antara pendidikan dan kebudayaan. Kebudayaan menjadi input bagi pendidikan, antara lain:

- 1) Kebudayaan milik suatu masyarakat yang berupa nilai-nilai dan gagasan-gagasan akan menggariskan tujuan pendidikan,
- 2) Wujud kebudayaan berupa nilai-nilai, norma-norma, gagasan-gagasan dan wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas berpola dari suatu masyarakat akan menjadi isi (kurikulum) dan cara-cara (metode) pendidikan,
- 3) Wujud fisik berupa bangunan, benda-benda, dan uang merupakan sarana, alat, dan biaya yang digunakan dalam pendidikan.

Sebaliknya, pendidikan berfungsi untuk melestarikan kebudayaan masyarakat (**fungsi konservasi**), dan berfungsi pula dalam rangka mengembangkan kebudayaan masyarakat (**fungsi kreasi**).

- a. **Landasan Historis Pendidikan**, merupakan seperangkat konsep dan praktik masa lampau sebagai titik tolak sistem pendidikan masa kini yang terarah ke masa depan (Yatimah, 2017). Pendidikan masa kini tidak terwujud begitu saja secara tiba-tiba, melainkan merupakan

kesinambungan dari pendidikan pada masa lampau. Dalam kesinambungan tersebut, konsep dan praktik pendidikan masa lampau yang dipandang baik dan berguna akan tetap dipertahankan, sedangkan konsep dan praktik pendidikan yang dipandang tidak baik dan tidak berguna atau keliru akan diperbaiki atau dikembangkan sehingga berbeda dengan konsep dan praktik pendidikan masa lampau. Landasan historis pendidikan Indonesia, antara lain: zaman purba, zaman kerajaan Hindu-Budha, zaman kerajaan Islam, zaman pengaruh Portugis dan Spanyol, zaman kolonial Belanda, zaman pendudukan Jepang, pendidikan periode 1945-1969, pendidikan pada masa PJP I (1969-1993), dan pendidikan masa kini.

- b. Landasan Ekonomi Pendidikan.** Menurut Pepelasis, dkk. (Yatimah, 2017) faktor-faktor yang sangat penting dalam ekonomi (pembangunan) adalah sumber daya alam, sumber daya manusia, akumulasi modal, teknologi dan kewiraswastaan, serta sosio-budaya. Faktor ekonomi sangat berkesesuaian dengan pendidikan adalah sumber daya manusia (Mudyahardjo dalam (Yatimah, 2017)). Oleh karena itu, ditinjau dari sudut pandang ekonomi, pendidikan adalah *human investment* atau upaya penanaman modal pada diri manusia (Muchtar dalam (Yatimah, 2017)).

Pendidikan diarahkan untuk menghasilkan tenaga kerja yang produktif dalam menghasilkan barang dan jasa yang dibutuhkan masyarakat.

- c. **Landasan Yuridis Pendidikan**, yakni seperangkat asumsi, teori, dalil, dan hukum yang bersumber dari peraturan perundang-undangan yang berlaku yang menjadi titik tolak dalam rangka pengelolaan, penyelenggaraan dan kegiatan pendidikan dalam suatu sistem pendidikan nasional.

Landasan yuridis pendidikan selalu bersangkutan dengan berbagai aspek kehidupan manusia. Kebijakan, penyelenggaraan, dan pengembangan pendidikan dalam masyarakat perlu diatur dalam landasan hukum yang jelas dan sah. Dengan berlandaskan hukum, maka kebijakan, penyelenggaraan, dan pengembangan pendidikan dapat terhindar dari berbagai masalah. Setidaknya dengan landasan hukum, segala hak dan kewajiban peserta didik dan pendidik dapat terpelihara.

Landasan yuridis tentang pendidikan Indonesia, antara lain:

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945,
- b. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan

- c. Berbagai Peraturan Pemerintah (PP) yang berkenaan dengan pendidikan dan yang menyertainya (Elfachmi, 2016).

Berdasarkan sifat isi asumsi-asumsinya, landasan pendidikan dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu:

1. **Landasan Deskriptif Pendidikan**, adalah asumsi-asumsi tentang kehidupan manusia sebagai sasaran pendidikan apa adanya (*Dasein*) yang dijadikan sebagai titik tolak dalam rangka pendidikan. Landasan deskriptif pendidikan bersumber dari hasil riset ilmiah dalam berbagai disiplin ilmu, oleh karena itu landasan deskriptif pendidikan disebut juga sebagai *landasan ilmiah pendidikan* atau *landasan faktual pendidikan*. Landasan deskriptif pendidikan, meliputi: landasan psikologis pendidikan, landasan sosiologis pendidikan, landasan antropologis pendidikan, dan landasan ekonomi pendidikan.
2. **Landasan Preskriptif Pendidikan**, adalah asumsi-asumsi tentang kehidupan manusia yang ideal atau diharapkan atau dicita-citakan (*Das Sollen*) yang disarankan menjadi titik tolak studi pendidikan dan atau praktek pendidikan. Landasan preskriptif pendidikan meliputi: landasan filosofis pendidikan, landasan religius pendidikan, dan landasan yuridis pendidikan. Landasan preskriptif pendidikan disebut juga *landasan ideal pendidikan* (Syaripudin, 2008).

D. Fungsi dan Kegunaan Landasan Pendidikan

Mengapa kita harus memiliki landasan seperti itu? Karena pendidikan merupakan salah satu hak dasar manusia dan berpengaruh besar terhadap kehidupan seseorang. Tanpa landasan yang jelas, salah-salah pendidikan dapat menjadi sesuatu yang mencengkram manusia lewat komersialisasi dan kekhususan yang berdampak pada kesenjangan pendidikan. Kita sebagai bangsa yang telah mengalami kolonialisasi, belajar melalui cara yang pedih akan hal tersebut.

Dari pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi pendidikan sebagai berikut:

1. Sebagai pijakan utama yang kokoh dan adil untuk memastikan keadilan pendidikan seperti dalam landasan hukum pendidikan.
2. Barometer utama untuk memastikan kualitas pendidikan yang terarah sesuai dengan kebutuhan dan tujuannya.
3. Landasan perlindungan hukum untuk menjaga keadilan dan pemerataan pendidikan.
4. Perlindungan fungsi pendidikan pada pakemnya agar tidak disalahgunakan untuk hal yang buruk (Elfachmi, 2016).

Sementara itu, tujuan atau hasil yang ingin dicapai melalui kajian landasan pendidikan adalah sebagai berikut.

1. Pendidikan menjadi hak seluruh manusia tanpa syarat apapun.
2. Pemerataan pendidikan baik dari segi kuantitas maupun kualitas bagi seluruh umat manusia.
3. Terjaganya hak pendidikan bagi seluruh kalangan tanpa terkecuali
4. Pendidikan berfungsi sebagaimana mestinya, yakni memajukan dan membantu manusia untuk dan tidak disalahgunakan untuk hal yang negatif (Syafri dan Zen, 2017).

DAFTAR PUSTAKA

- Elfachmi, A. K. (2016) *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Erlangga.
- Imanulloh, H. (2021) *Hakikat Pendidikan*. Tersedia pada: https://www.tripven.com/hakikat-pendidikan/#Hakikat_Pendidikan.
- Setiawan, E. (2021) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Tersedia pada: <https://kbbi.web.id/>.
- Syafril dan Zen, Z. (2017) *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Kencana.
- Syaripudin, T. (2008) *Landasan Pendidikan*. Bandung: Percikan Ilmu.
- Webster, M. (2022) *Dictionary - Merriam-Webster*. Tersedia pada: <https://www.merriam-webster.com>.
- Yatimah, D. (2017) *Landasan Pendidikan*. Jakarta: CV. Alungadan Mandiri

PROFIL PENULIS



Perkenalkan nama **Dra. Aas Saraswati, M.Pd.** lahir di **Ciamis** pada tanggal **16 Oktober 1959**, berjenis kelamin **perempuan** dari pasangan Bapak Slamet Mulyadi dan Ibu Edah. Beralamat di Jln Galakxy Raya No 96 Margahayu Raya Kota Bandung. Saya bekerja di Program Studi Pendidikan Guru

Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan sejak Tahun 1985 hingga saat ini sebagai Dosen Aparatur Sipil Negara (ASN) LLDIKTI Wilayah IV Jawa Barat. Saya sudah tiga kali mendapat penghargaan Satya Lencana Karya Satya dari Presiden Republik Indonesia sebagai penghargaan atas kedisiplinan sebagai pegawai negeri sipil selama sepuluh tahun, dua puluh tahun dan tiga puluh tahun. Saya telah menulis beberapa buku diantaranya Profesi Pendidikan, Pedagogik dan Filsafat Pendidikan.



BAB 2

PILAR DAN KOMPONEN PENDIDIKAN



Septi Fitri Meilana

BAB II

PILAR DAN KOMPONEN PENDIDIKAN

A. PILAR

Dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa dapat dilakukan melalui peningkatan mutu pendidikan. Perserikatan Bangsa-Bangsa melalui lembaga UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) yang bergerak dibidang pendidikan, pengetahuan dan budaya mencanangkan empat pilar pendidikan yakni: (1) *learning to Know*, (2) *learning to do* (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*.

1. *Learning to Know*

Pilar yang pertama adalah *learning to know*, yang berarti belajar untuk mengetahui, belajar untuk mencari tahu. Pilar ini berisi tingkatan yang paling dasar dalam mencari ilmu pengetahuan, yakni untuk dapat mengetahui dan kemudian memahami objek-objek riil maupun ide-ide abstrak yang ada di sekitar mereka. Stojanovska (2017) menggaris bawahi bahwa pada hakikatnya belajar untuk mengetahui sebenarnya sama halnya dengan mempelajari bagaimana seharusnya seseorang belajar, tidak hanya sekedar mencekoki diri dengan pengetahuan-pengetahuan yang ada di luar kepala. Lebih lanjut disampaikan

bahwa tujuan belajar untuk mengetahui ini adalah untuk menguasai pengetahuan yang sifatnya divergen, sangat luas dan kompleks, yang selalu berkembang dari waktu ke waktu. Akan tetapi, perlu diingat bahwa untuk mempelajari suatu pengetahuan secara mendalam, seseorang dapat pula mempelajari pengetahuan yang luas tadi dengan spesialisasi tertentu alias melihat unit-unit yang lebih kecil untuk dapat menguatkan gambaran umumnya terhadap suatu pengetahuan.

2. Learning to Do

Pilar kedua adalah *learning to do*, yang berarti belajar untuk melakukan sesuatu. Artinya, seseorang belajar untuk dapat menggunakan pengetahuan tersebut secara praktikal dalam kehidupannya sehari-hari. Walaupun secara umum pengertian belajar ini berkaitan dengan tujuan di sekolah kejuruan di mana mempersiapkan peserta didik untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan di dunia kerja, kita perlu melihatnya dengan sudut pandang yang lebih luas. Pada dasarnya pendidikan berperan besar dalam melakukan perubahan ke arah yang lebih baik, di berbagai sektor, termasuk perkembangan ekonomi, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Untuk dapat melakukan berbagai inovasi dan pemikiran-pemikiran kreatif, kegiatan belajar hendaknya diprioritaskan pada pemerolehan pengetahuan baru yang dapat ditransformasikan pada pemecahan masalah dan

gagasan inovatif serta kritis untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

3. *Learning to Live Together*

Pilar ketiga adalah *learning to live together*, yang berarti belajar untuk dapat hidup bersama dengan orang lain. Dalam kaitannya dengan kecakapan abad ke-21, belajar satu ini berkaitan dengan keterampilan untuk dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain sehingga seseorang dapat mencapai target pribadi maupun target bersama kelompok maupun yang sifatnya universal bagi kesejahteraan umat manusia. Kita ketahui bahwa dalam menjalani kehidupan di dunia, akan banyak konflik yang disebabkan gesekan kepribadian individu dan kepentingan yang ingin dicapai. Oleh karenanya, belajar untuk hidup bersama ini penting sehingga setiap individu dapat saling menghargai perbedaan. Dengan demikian, seseorang mampu mengoptimalkan potensi masing-masing sehingga dapat menghasilkan yang terbaik, tanpa menjatuhkan maupun merugikan pihak lain.

4. *Learning to Be*

Pilar keempat adalah *learning to be*, yang secara harfiah dapat diartikan sebagai belajar untuk menjadi. Kata “menjadi” yang seolah-olah menggantung di akhir kalimat ini seyogianya mengacu pada hakikat pendidikan sebagai upaya memanusiakan manusia.

Dalam hal ini, learning to be berarti bagaimana melalui pendidikan, seorang dapat belajar untuk menjadi manusia-manusia yang memiliki harkat dan martabat sebagai manusia, unik sesuai ciri khasnya masing-masing dan menyadari secara utuh bahwa ia dapat mengembangkan seluruh kemampuannya dengan bertolak dari akal dan budi yang dibekali oleh Sang Pencipta.

Pembelajaran yang berlangsung di sekolah umumnya dimaksudkan mendorong siswa memperoleh pengetahuan secara terstruktur, di samping penguasaan alat belajar. Dengan demikian pembelajaran merupakan sarana sekaligus sebagai upaya mencapai tujuan akhir eksistensi manusia. (Danim, 2010).

Penerapan keempat pilar ini dirasakan sangat penting dalam menghadapi era globalisasi dan era industri 4.0. Perlu pemupukkan sikap saling pengertian antar ras, suku, dan agama agar tidak menimbulkan berbagai pertentangan yang bersumber pada hal-hal tersebut. Pendidikan yang diterapkan juga harus sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau kebutuhan dari daerah tempat dilangsungkan pendidikan. Sehingga unsur muatan lokal yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan daerah setempat.

Menyikapi kecenderungan merosotnya pencapaian hasil pendidikan selama ini, langkah antisipatif yang perlu ditempuh ialah mengupayakan

peningkatan partisipasi masyarakat terhadap dunia pendidikan, peningkatan kualitas dan relevansi pendidikan, serta perbaikan manajemen di setiap jenjang, jalur, dan jenis pendidikan.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan di setiap daerah, seyogyanya dikaji lebih dulu kondisi obyektif dari unsur-unsur yang terkait pada mutu pendidikan, pertama kondisi para tenaga pendidik. Kedua, mengenai kurikulum dan bahan belajar yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Ketiga, memperhatikan rujukan sumber belajar. Keempat, kondisi sarana pendukung dan prasarana belajar yang ada. Terakhir, mengenai kondisi iklim belajar yang ada di setiap daerah.

B. Pengertian Pendidikan

Pendidikan berasal dari kata dasar didik. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata didik didefinisikan sebagai proses “memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran”. Pendidikan adalah proses yang berisikan berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi. Sedangkan dalam bahasa romawi pendidikan diistilahkan sebagai educate yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Banyak pendapat yang berlainan tentang pendidikan.

Walaupun demikian, pendidikan berjalan terus tanpa menunggu keseragaman arti.

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting, artinya tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan berdaya saing.

Menurut Nana Syaodih upaya pendidikan terdiri dari tiga bentuk yaitu bimbingan, pengajaran dan latihan. Karena pendidikan berfungsi mengembangkan seluruh aspek pribadi peserta didik secara utuh dan terintegrasi, tetapi untuk memudahkan pengkajian dan pembahasan biasa diadakan pemilahan dalam kawasan domain-domain tertentu yaitu pengembangan domain kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan Ahmad Tafsir memberikan pengertian bahwa pendidikan adalah berbagai usaha yang dilakukan oleh seseorang (pendidik) terhadap seseorang (anak didik) agar tercapai perkembangan maksimal yang positif. Usaha itu banyak macamnya. Satu diantaranya adalah dengan cara mengajarnya, yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Selain itu, ditempuh juga usaha lain, yakni memberikan contoh (teladan) agar ditiru, memberikan pujian dan hadiah, mendidik dengan cara membiasakan, dan lain-lain yang tidak terbatas

jumlahnya. Begitupula, Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

Komponen merupakan bagian dari suatu sistem yang memiliki peran dalam keseluruhan berlangsungnya suatu proses untuk mencapai tujuan sistem. Komponen pendidikan berarti bagian-bagian dari sistem proses pendidikan, yang menentukan berhasil dan tidaknya atau ada dan tidaknya proses pendidikan. Bahkan dapat diaktan bahwa untuk berlangsungnya proses kerja pendidikan diperlukan keberadaan komponen-komponen tersebut. Komponen-komponen yang memungkinkan terjadinya proses pendidikan atau terlaksananya proses mendidik minimal terdiri dari 6 komponen, yaitu 1) tujuan pendidikan, 2) peserta didik, 3) isi pendidikan, dan 6) konteks yang memepengaruhi suasana pendidikan. Berikut akan diuraikan satu persatu komponen-komponen tersebut.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa dan negara. Konsep pendidikan ini tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam pengertian diatas terlihat bahwa pendidikan dilaksanakan dengan mewujudkan pembelajaran yang dirancang agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai: Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Cindi, dkk implemenatsi pilar-pilar Pendidikan UNESCO <https://ejournal.staitbh.ac.id/index.php/asatiza/index> tahun 2021
- Danim, S. (2010). Pengantar Kependidikan. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
<https://ilmu-pendidikan.net/pendidikan/komponen-utama-sistem-pendidikan>
- Sukmadinat, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Jakarta, 2006, Cet.Ke-3. h. 8

PROFIL PENULIS



Septi Fitri Meilana, M.Pd lahir di Jakarta pada tanggal 6 Mei 1989. Puteri ke tiga dari pasangan Bapak Budi yana, S.Pd dan ST.Aminah S.PdI mempunyai kakak kandung bernama Diah Rimawati, A.md.Keb dan

Hafiz zaskuri,S.Hum.Mempunyai seorang anak bernama Lilis Arsyila Husna, dan suami Bernama Deden Nugraha Pramana,S.T. Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis adalah SD Negeri Pondok Ranggon 06 Petang lulus tahun 2002. Pada tahun yang sama, masuk SMP Negeri 230 Jakarta lulus tahun 2005. Kemudian melanjutkan ke SMA Negeri 105 Jakarta lulus tahun 2008. Penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi yaitu Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka (UHAMKA) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dengan mengambil program Sarjana (S I) lulus tahun 2012. Menyelesaikan pendidikan Master (S2) di Pascasarjana UNJ jurusan Pendidikan Dasar Lulus 2016. Pengalaman berkarir dimulai dari menjadi tentor Bimbingan belajar dan kursus LP3i, bimbingan belajar Primagama, dan siaga ceria, kemudian pengalaman mengajar di sekolah swasta MIT. Salsabila,serta di

sekolah negeri Pekayon 18 Pagi. Dan saat ini mengabdikan diri sebagai dosen tetap di Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka tahun 2016-sekarang. Buku ber ISBN yang telah dihasilkan antara lain:

1. 99 pesan anak hebat
2. Amazing Fairy tales : bukan dongeng biasa
3. Kisah unik sang pendidik : kumpulan cerita pendek
4. Mengukir karakter generasi emas
5. Prosa Fiksi Dan Drama
6. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Rendah
7. Editor Buku berjudul : Cerita sains anak

Selain menulis buku, penulis juga aktif dalam aktivitas penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.



BAB 3

SISTEM DAN PRINSIP- PRINSIP PENDIDIKAN



Sri Utami

BAB III

SISTEM DAN PRINSIP-PRINSIP PENDIDIKAN

A. Sistem Pendidikan

Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani “systema” yang artinya: suatu keseluruhan yang tersusun dari banyak bagian (*whole compounded of several parts*). Idris (dalam Ihsan, 2011) mengemukakan bahwa sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri atas komponen-komponen atau elemen-elemen, atau unsur-unsur sebagai sumber-sumber yang mempunyai hubungan fungsional yang teratur untuk mencapai suatu hasil. Hasbullah (dalam Supendi, 2016) menyatakan bahwa sistem adalah jumlah keseluruhan dari bagian-bagiannya yang saling bekerja sama untuk mencapai hasil yang diinginkan berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan. Di dalam sistem itu ada tujuan, proses, dan berbagai unsur atau komponen untuk mewujudkannya.

Sistem dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016) adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Ihsan, 2011) setiap sistem mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

a. Tujuan

Setiap sistem mempunyai tujuan. Sebagai contoh, tujuan Lembaga Pendidikan adalah memberi pelayanan pendidikan. Tujuan pengajaran adalah agar siswa belajar perilaku tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.

b. Fungsi-fungsi

Adanya tujuan yang harus dicapai oleh suatu sistem menuntut terlaksananya berbagai fungsi yang diperlukan untuk menunjang usaha mencapai tujuan tersebut. Misalnya suatu lembaga pendidikan dapat memberikan pelayanan pendidikan dengan baik, perlu adanya fungsi perencanaan, pengawasan dan penilaian.

c. Komponen-komponen

Bagian suatu sistem yang melaksanakan suatu fungsi untuk menunjang usaha mencapai tujuan sistem disebut komponen. Jadi, sistem ini terdiri dari komponen-komponen dan masing-masing komponen mempunyai fungsi khusus.

d. Interaksi atau saling berhubungan

Semua komponen dalam suatu sistem saling berhubungan satu sama lain, saling mempengaruhi, saling membutuhkan dan saling keterkaitan.

e. Penggabungan yang menimbulkan jalinan perpaduan

Misalnya dalam kegiatan belajar mengajar guru berusaha menimbulkan jalinan keterpaduan antara berbagai komponen instruksional dengan

melaksanakan pengembangan sistem instruksional untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

f. Proses transformasi

Semua sistem mempunyai misi untuk mencapai suatu tujuan, untuk itu diperlukan suatu proses yang memproses masukan (*input*) menjadi hasil (*output*).

g. Umpan balik untuk koreksi

Untuk mengetahui apakah masing-masing fungsi terlaksana dengan baik diperlukan fungsi kontrol yang mencakup monitoring dan koreksi. Hasil monitoring dijadikan dasar pertimbangan untuk melaksanakan perubahan-perubahan, penentuan, perbaikan atau penyesuaian-penyesuaian agar masing-masing berprestasi tinggi.

h. Daerah batasan dan lingkungan

Antara suatu sistem dan bagian-bagian lain atau lingkungan di sekitarnya akan terjadi interaksi. Namun, antara suatu sistem dan sistem yang lain mempunyai daerah batasan tertentu.

Pengertian pendidikan dalam KBBI (2016) adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Dalam bahasa Indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata “*didik*” dengan memberinya awalan “*pe*” dan akhiran “*an*”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara atau sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari

bahasa Yunani “paedagogie”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan dalam bahasa Inggris “education” yang berarti pengembangan atau bimbingan.

Sementara dalam Undang-undang Sisdiknas (2003) dikemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Bila pendidikan dipandang sebagai suatu sistem, maka secara sederhana dapat dikatakan bahwa sistem pendidikan adalah suatu keseluruhan yang terbentuk dari bagian-bagian yang mempunyai hubungan fungsional dalam mengubah masukan menjadi hasil yang diharapkan.

Dalam pengertian umum, sistem pendidikan merupakan suatu strategi atau cara yang akan dipakai untuk melakukan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar para peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi di dalam dirinya yang diperlukan untuk dirinya sendiri dan masyarakat. Setiap sistem pasti mempunyai tujuan, dan semua kegiatan dari semua komponen atau bagian-bagiannya adalah diarahkan untuk tercapainya tujuan tersebut.

Karena itu, proses pendidikan merupakan sebuah sistem, yang disebut sebagai sistem pendidikan.

Sistem pendidikan adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang ada dalam proses pendidikan, dimana antara satu komponen dengan komponen yang lainnya saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pendidikan. Sistem pendidikan merupakan sebuah kumpulan-kumpulan strategi yang digunakan oleh sebuah institusi dalam menjalankan program pendidikannya.

B. Unsur Sistem Pendidikan

Pendidikan sebagai sebuah sistem, yang kemudian orang menyebutnya dengan istilah sistem pendidikan. Begitu seterusnya, bahwa setiap jenis organisasi, apapun bentuknya, akan disebut sistem. Pendidikan sebagai suatu sistem memiliki suatu komponen yang saling berhubungan secara teratur dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar para pelajar tersebut dapat secara aktif mengembangkan potensi di dalam dirinya sendiri dan masyarakat (Dahniar, 2021).

Untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas perlu dipahami unsur-unsur pendidikan. Unsur-unsur pendidikan terdiri dari peserta didik, pendidik, interaksi edukatif antara peserta didik dan pendidik, materi/ isi pendidikan (kurikulum), konteks yang mempengaruhi pendidikan, alat dan metode,

perbuatan pendidik, dan evaluasi dan tujuan pendidikan (Sulindawati, 2018).

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa pendidikan merupakan suatu usaha untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Suatu usaha pendidikan menyangkut tiga unsur pokok, yaitu: unsur masukan, unsur proses usaha, dan unsur hasil usaha (Ihsan, 2011). Hubungan ketiga unsur itu dapat digambarkan sebagai berikut:

Proses Pendidikan sebagai Sistem



1. Unsur masukan adalah peserta didik dengan berbagai ciri-ciri yang ada pada diri peserta didik itu (antara lain: bakat, minat, kemampuan, keadaan jasmani).
2. Unsur proses usaha adalah hal-hal yang terkait dengan berbagai hal, seperti: pendidik, kurikulum, gedung sekolah, buku, metode mengajar, fasilitas, alat bantu belajar, dan lain-lain).
3. Unsur keluaran/hasil adalah hasil pendidikan yang meliputi hasil belajar (yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan) setelah selesainya suatu proses belajar mengajar tertentu. Dalam rangka yang lebih besar, hasil

proses pendidikan dapat berupa lulusan dari lembaga pendidikan (sekolah) tertentu.

Setiap unsur dalam sistem pendidikan ini saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Kelemahan salah satu unsur dalam sistem tersebut akan mempengaruhi seluruh sistem pendidikan itu. Oleh karena itu, dalam usaha mengembangkan sistem pendidikan, setiap unsur pokok dalam sistem pendidikan harus mendapatkan perhatian dan pengembang yang utama.

C. Komponen Sistem Pendidikan

Banyak hal yang perlu diperhatikan agar tujuan utama suatu pendidikan bisa tercapai. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah penyusunan konsep, perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi atau penilaian pendidikan. Pendidikan tidak cukup hanya dengan proses pembelajaran saja, namun dibutuhkan sebuah sistem yang terstruktur sehingga pendidikan yang ada di setiap instansi sekolah dapat beraktivitas dan berkelanjutan.

Komponen sistem pendidikan adalah bagian-bagian yang mempunyai fungsi tertentu dalam mencapai tujuan sistem pendidikan. Dengan kata lain, sistem pendidikan memiliki komponen-komponen utama yang saling terkait untuk membangun pendidikan agar mencapai tujuan. Secara teoretis, suatu pendidikan terdiri dari komponen-komponen yang menjadi inti dari proses pendidikan. P.H. Comb (dalam Ihsan, 2011; Dahniar, 2021) menyebutkan

bahwa terdapat 12 komponen utama pendidikan, yaitu:

1. Tujuan dan Prioritas

Fungsinya mengarahkan kegiatan sistem. Hal ini merupakan informasi tentang apa yang hendak dicapai oleh sistem pendidikan dan urutan pelaksanaannya.

2. Peserta Didik

Fungsinya ialah belajar. Diharapkan peserta didik mengalami proses perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan sistem pendidikan.

3. Manajemen atau Pengelolaan

Fungsinya mengkoordinasikan, mengarahkan, dan menilai sistem pendidikan. Komponen ini bersumber pada sistem nilai dan cita-cita yang merupakan informasi tentang pola kepemimpinan dalam pengelolaan sistem pendidikan.

4. Struktur dan Jadwal Waktu

Fungsinya mengatur pembagian waktu dan kegiatan.

5. Isi dan Bahan Pengajaran

Fungsinya untuk menggambarkan luas dan dalamnya bahan pelajaran yang harus dikuasai peserta didik, juga mengarahkan dan mempolakan kegiatan-kegiatan dalam proses pendidikan.

6. Guru dan Pelaksana

Fungsinya menyediakan bahan pelajaran dan menyelenggarakan proses belajar untuk peserta didik.

7. Alat Bantu Belajar

Fungsinya untuk memungkinkan terjadinya proses pendidikan yang lebih menarik dan lebih bervariasi.

8. Fasilitas

Fungsinya untuk tempat terselenggaranya proses pendidikan.

9. Teknologi

Fungsinya memperlancar dan meningkatkan hasil guna proses pendidikan. Yang dimaksud dengan teknologi ialah semua teknik yang digunakan sehingga sistem pendidikan berjalan dengan efisien dan efektif.

10. Pengawasan Mutu

Fungsinya membina peraturan-peraturan dan standar pendidikan.

11. Penelitian

Fungsinya untuk memperbaiki dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan penampilan sistem pendidikan.

12. Biaya

Fungsinya melancarkan proses pendidikan dan menjadi petunjuk tentang tingkat efisiensi sistem pendidikan.

Komponen pendidikan ini semuanya harus terpenuhi dalam pelaksanaan pendidikan. Ketika salah satu tidak terpenuhi maka akan menghambat komponen yang lain. Salah satu contoh, biaya pendidikan, ketika komponen ini tidak ada maka bisa

dipastikan komponen-komponen lain seperti tenaga pengajar, fasilitas, alat bantu, teknologi dan penelitian tidak akan terpenuhi. Karena hampir semua aspek memerlukan pembiayaan tersendiri, apabila ada salah satu komponen yang tidak terpenuhi maka akan berdampak pada komponen yang lain karena antar komponen memang saling berkaitan.

Oleh karena itu, kewajiban memenuhi 12 komponen di atas dalam rangka melaksanakan sistem pendidikan yang baik harus menjadi prioritas yang paling utama. Apalagi dalam penyelenggaraan pendidikan nasional, kementerian pendidikan dan pihak-pihak terkait perlu memperhatikan setiap detail dari komponen-komponen sistem pendidikan tersebut dan memastikan agar terpenuhi supaya tujuan pendidikan nasional dapat tercapai.

D. Prinsip-Prinsip Pendidikan

Menurut KBBI (<https://kbbi.web.id/prinsip>) arti kata prinsip adalah asas (kebenaran yang menjadi pokok dasar berpikir, bertindak, dan sebagainya); dasar. Jadi dapat dikatakan bahwa Prinsip Pendidikan merupakan suatu kebenaran yang menjadi pokok dasar atau tumpuan berpikir, bertindak, baik pada tahap perancangan maupun pelaksanaan pendidikan.

Khusus di Indonesia, terdapat beberapa prinsip pendidikan yang memberi arah dalam merancang dan melaksanakan pendidikan nasional. Prinsip-prinsip

tersebut bersumber dari pemikiran dan pengalaman sepanjang sejarah perkembangan pendidikan di Inonesia. Umar Tirtarahardja (dalam Hidayat dan Abdillah, 2019) menyatakan diantara prinsip-prinsip tersebut, ada tiga prinsip yang diuraikan secara mendetail, yaitu; Prinsip Tut Wuri Handayani, Prinsip Belajar Sepanjang Hayat, dan Prinsip Kemandirian dalam Belajar. Ketiga prinsip itu dianggap sangat relevan dengan upaya pembinaan dan pengembangan pendidikan nasional, baik masa kini maupun masa datang. Oleh karena itu, setiap tenaga kependidikan harus memahami dengan tepat ketiga prinsip tersebut agar dapat menerapkannya dengan semestinya dalam penyelenggaraan pendidikan sehari-hari.

1. Prinsip Tut Wuri Handayani

Prinsip ini merupakan gagasan yang mula-mula dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara seorang perintis kemerdekaan dan pendidikan nasional. Tut Wuri Handayani mengandung arti pendidik dengan kewibawaan yang dimiliki mengikuti dari belakang dan memberi pengaruh, tidak menarik-narik dari depan, membiarkan anak mencari jalan sendiri, dan bila anak melakukan kesalahan baru pendidik membantunya. Gagasan tersebut dikembangkan Ki Hajar Dewantara pada masa penjajahan dan masa perjuangan kemerdekaan. Dalam era kemerdekaan gagasan tersebut serta merta diterima sebagai salah satu prinsip pendidikan nasional Indonesia. Rubino

(dalam Hidayat dan Abdillah, 2019) menjelaskan bahwa azas Tut Wuri Handayani ini kemudian dikembangkan oleh Drs. R.M.P. Sostrokartono (filsuf dan ahli bahasa) dengan menambahkan dua semboyan lagi, yaitu *Ing Ngarso Sung Tulodo*, (jika di depan memberi contoh), *Ing Madyo Mangun Karso* (di tengah membangkitkan kehendak), *Tut Wuri Handayani* (jika di belakang memberi dorongan). Kini ketiga semboyan tersebut telah menyatu menjadi satu kesatuan prinsip pendidikan.

2. Prinsip Belajar Sepanjang Hayat

Prinsip belajar sepanjang hayat (*life long learning*) merupakan sudut pandang dari sisi lain terhadap pendidikan seumur hidup (*long life education*). Istilah pendidikan seumur hidup erat kaitannya dan kadang-kadang digunakan saling bergantian dengan makna yang sama dengan istilah belajar sepanjang hayat. Kedua istilah ini memang tidak dapat dipisahkan, tetapi dapat dibedakan. Penekanan istilah “belajar” adalah perubahan perilaku (kognitif/afektif/psikomotor) yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman. Sedangkan istilah “pendidikan” menekankan pada usaha sadar dan sistematis untuk penciptaan suatu lingkungan yang memungkinkan pengaruh pengalaman tersebut lebih efisien efektif, dengan kata lain, lingkungan yang membelajarkan subjek didik. Pendidikan sepanjang hayat atau pendidikan seumur hidup, dalam proses

belajar mengajar di sekolah seyogyanya mengemban sekurang-kurangnya dua hal pokok, yaitu; *pertama*; membelajarkan peserta didik dengan efisien dan efektif, dan *kedua*; meningkatkan kemauan dan kemampuan belajar mandiri sebagai basis dari belajar sepanjang hayat.

3. Prinsip Kemandirian dalam Belajar

Kemandirian dalam belajar diartikan sebagai aktifitas belajar yang berlangsung lebih didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri, dan tanggung jawab sendiri dari pembelajaran. Pengertian tentang belajar mandiri sampai saat ini belum ada kesepakatan dari para ahli. Haris Mujiman (dalam Hidayat dan Abdillah, 2019) mencoba memberikan pengertian belajar mandiri dengan lebih lengkap. Menurutnya belajar mandiri adalah kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi suatu masalah. Disini belajar mandiri lebih dimaknai sebagai usaha siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didasari oleh niatnya untuk menguasai suatu kompetensi tertentu. Belajar mandiri dapat diartikan sebagai usaha individu untuk melakukan kegiatan belajar secara sendirian maupun dengan bantuan orang lain berdasarkan motivasinya sendiri untuk menguasai suatu materi pembelajaran. Perwujudan asas kemandirian dalam belajar akan menempatkan guru dalam peran utama sebagai fasilitator dan motifator.

Pendidikan sejatinya merupakan usaha yang dilakukan secara terus menerus untuk memperoleh hasil yang optimal dari pendidikan itu sendiri. Hasil yang optimal tentunya dapat diperoleh dengan aplikasi pendidikan yang tepat dengan berpegang pada prinsip-prinsip pendidikan. Menurut Prof. Dr. N. Driyarkara (dalam Abu Ahmad, dkk. 2003, dalam Sulkipani, 2014) empat prinsip pendidikan yaitu:

1. Humanisme

Humanisme merupakan filsafat pendidikan, pandangan awal yang mendasari kegiatan kependidikan. Pendidikan oleh humanisme dilihat sebagai penyempurnaan diri manusia.

2. Humanisasi

Humanisasi merupakan proses pendidikan. Visi dalam humanisme itu harus dicapai melalui proses yang manusiawi pula, yaitu humanisasi, yang dengan sendirinya mengimplikasikan *hominisasi*. “Manusia tidak hanya harus menjadi *homo* (manusia): dia juga harus menjadi *homo* yang *human*, artinya berkebudayaan lebih tinggi.”

3. Humaniora

Humaniora sebagai sarana menghumanisasikan pengajaran. Humaniora disini dimaksudkan dalam dua arti, yaitu: *pertama*, sekumpulan ilmu-ilmu kemanusiaan seperti filsafat, sejarah, ilmu-ilmu Bahasa;

Kedua, cara pengajaran yang mencoba mengangkat unsur-unsur pemanusiaan dalam pengajaran.

4. Humanitas

Humanitas dikatakan sebagai tujuan akhir pendidikan yang pada akhirnya bermuara pada kemanusiaan integral atau utuh yang terus menerus harus disempurnakan.

Pendidikan nasional di negara Indonesia diselenggarakan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan ini dapat tercapai jika pendidikan nasional dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip atau asas-asas pendidikan yang dijadikan pedoman. Menurut Kemendikbud (dalam Sulkipani, 2014) ada lima prinsip pendidikan nasional yaitu:

1. Prinsip Demokratis Berlandaskan HAM

Adanya keselarasan atau keharmonisan antara pendidik dengan yang dididik, hak dan kewajiban masing-masing pihak dalam pendidikan harus benar-benar diperhatikan. Misalnya guru mempunyai kewajiban mengajar dan siswa mempunyai hak untuk mendapatkan pengajaran, guru berhak untuk memberikan tugas dan siswa berkewajiban mengerjakan tugas tersebut.

2. Prinsip Proses Pembudayaan dan Pemberdayaan Sepanjang Hayat

Pendidikan adalah suatu proses pewarisan nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat antar generasi. Hasil budaya yang berupa tulisan dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Dalam masyarakat berbudaya tulis sumber belajar selain tatap muka dalam pergaulan juga lewat tulisan dan lembaga pendidikan yang diusahakan secara formal. Proses belajar dapat terjadi di mana saja sepanjang hayat.

3. Prinsip Sistemik, Terbuka, Multi Makna dan Legalitas

Maksud prinsip sistemik adalah pendidikan merupakan suatu proses yang melibatkan banyak komponen yang terorganisir, yang terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan seperti komponen tujuan, siswa, pendidik, lingkungan pendidikan, metode. Terbuka artinya pendidikan harus dilaksanakan secara terbuka bagi seluruh warga negara Indonesia untuk semua jenjang pendidikan, dan merupakan tanggung jawab antara pemerintah dan masyarakat. Multimakna mengandung pengertian bahwa pendidikan nasional dilakukan dengan mengembangkan berbagai aspek kehidupan, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek legalitas artinya bahwa pendidikan dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang ada.

4. Prinsip *Ing Ngarso Sung Tulodho, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani*

Pendidikan harus dilaksanakan dengan prinsip *Ing Ngarso Sung Tulodho*, artinya dari depan guru dapat memberikan contoh. Kemudian *Ing Madyo Mangun Karso*, yang artinya dari tengah dapat membangun keinginan siswa untuk bertindak. Terakhir *Tut Wuri Handayani*, yang berarti dari belakang dapat memberikan dorongan.

5. Prinsip Memberdayakan Masyarakat

Pendidikan juga dapat dijadikan sebagai proses yang dapat memberdayakan manusia. Bahwa pendidikan bukan hanya tanggung jawab pemerintah, melainkan juga tanggung jawab secara bersama-sama dengan masyarakat.

Prinsip-prinsip penyelenggaraan pendidikan nasional di Indonesia sendiri diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB III pasal 4 yang menyebutkan bahwa prinsip penyelenggaraan pendidikan nasional antara lain adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan diselenggarakan secara demokratis berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural dan kemajemukan bangsa.

2. Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna.
3. Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.
4. Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat.
6. Pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Mengingat sangat pentingnya pendidikan demi kemajuan dan karakter bangsa, maka pendidikan harus direncanakan dan diselenggarakan dengan sebaik mungkin. Pendidikan harus dilaksanakan dengan pakem atau prinsip-prinsip sebagai acuan dalam penyelenggaraannya. Ini dimaksudkan agar pelaksanaan pada masing-masing jenjang pendidikan dapat berjalan dengan baik dan benar-benar dapat mencapai tujuan bangsa dalam bidang pendidikan dan bidang lain yang dipengaruhi. Penyelenggaraan

pendidikan jika tanpa berdasarkan prinsip maka akan dapat menghilangkan karakter sebuah bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahniar, D. (2022) Sistem Pendidikan, Pendidikan sebagai Sistem dan Komponen serta Interpendensi Antar Komponen Pendidikan. *Jurnal Literasiologi*, 7 (3).
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v7i3.322>.
Diakses tanggal 14 Maret 2022
- Hidayat, Rahmat & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*: LPPPI, Medan.
<http://repository.uinsu.ac.id/8064> Diakses tanggal 15 Maret 2022
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sistem>.
- (2016). [Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa](#), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Diakses tanggal 12 Maret 2022
- Ihsan, Fuad. (2011). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sulindawati, Ni Luh Gede Erni. (2018). Analisis Unsur-Unsur Pendidikan Masa Lalu Sebagai Dasar Penentuan Arah Kebijakan Pembelajaran . *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, Vol. 4, No. 1, pp. 51-60
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIIS/article/view/14363> diakses tanggal 13 Maret 2022
- Supendi, Pepen. (2016). Variasi (Format) Sistem Pendidikan di Indonesia, *Alfmuftida*. Vol. 1 No. 1 Juli-Desember, 159-181.

<https://jurnal.dharmawangsa.ac.id>

diakses

tanggal 09 Maret 2022

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun
2003 (*UU RI Nomor 20 Tahun 2003*). (2003). Jakarta:
Sinar Grafika

PROFIL PENULIS



Sri Utami, S.Pd., M.Pd., lahir di Tenggarong, pada tanggal 28 Juni 1975. Anak ke empat dari 5 bersaudara dari pasangan Wakidi dan Sunarti (Almh). Menyelesaikan Pendidikan S1 di Universitas Mulawarman Samarinda pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris pada tahun 1999. Pada tahun 2000

memulai karir sebagai dosen tetap di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Kalimantan Timur. Pada tahun 2003 diangkat sebagai PNS. Melanjutkan Pendidikan S2 di Universitas Mulawarman Samarinda pada Program Studi Manajemen Pendidikan dan selesai pada tahun 2009. Saat ini sebagai dosen PNS LLDIKTI Wilayah XI Kalimantan dpk pada Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Kalimantan Timur

BAB 4



PENYELENGGARAAN SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL



Listya Endang Artiani

BAB IV

PENYELENGGARAAN SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL

A. Problematika Transformasi Pendidikan Menuju Era 5.0

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang terkena dampak pandemi, sehingga proses pembelajaran pendidikan di Indonesia yang semula konvensional (tatap muka di kelas) harus bertransformasi menjadi pembelajaran daring atau *online* yang dapat dilakukan tanpa terbatas tempat dan waktu. Pandemi merupakan proses percepatan transisi revolusi industri 4.0 menuju era 5.0. peradaban baru berbasis inovasi teknologi yang diperkenalkan Jepang tahun 2019 silam, perlu diakui memberikan dampak besar bagi sektor pendidikan di Indonesia.

Potensi pembelajaran berbasis teknologi sangat besar, dengan bantuan teknologi maka dapat mengatur pendidikan dengan cara yang hampir tidak terbayangkan sebelumnya bahwa teknologi memberi kemanfaatan seperti efektivitas biaya, jangkauan yang lebih baik, skalabilitas, fleksibilitas, .

Kecerdasan buatan, robotika, otomatisasi, Big Data, dan perkembangan teknologi lainnya pada dasarnya dan segera membentuk kembali pendidikan modern, ketika COVID-19 melanda dunia dan

memaksa institusi pendidikan untuk terjun ke digitalisasi penuh . Transformasi yang cepat ini telah terjadi dengan berbagai keberhasilan, dengan semua implikasi yang sesuai untuk kualitas dan kinerja peserta didik, apalagi motivasi mereka, dan kesejahteraan fisik dan emosional.

Era 5.0 merupakan proses kolaborasi antara manusia sebagai pusatnya (*human-centered*) dan teknologi sebagai dasarnya (*technology based*). Artinya. Pendidikan era 5.0 adalah proses pendidikan yang menitik beratkan pada pembangunan manusia sebagai makhluk yang mempunyai akal, pengetahuan dan etika dengan ditopang oleh perkembangan teknologi modern saat ini.

Berbicara tentang realita pendidikan kita adalah berbicara tentang problem dan solusinya. Problem pendidikan kita tentu meliputi banyak hal, dari ketersediaan guru yang memadai, kompetensi guru, sarana dan prasarana pendukung serta keterlibatan orang tua dalam mendukung proses pendidikan anaknya. Solusi dari pemerintah atas problematika tersebut sudah dapat kita rasakan. Namun pandemi ini membuat pendidikan mengalami satu problematika besar yang harus diselesaikan secara kolaborasai antara guru, siswa, dan juga orang tua.

Problematika besar itu adalah transformasi pendidikan era 4.0 menuju era 5.0. Tentu kita akan tergopoh-gopoh menghadapi era ini, dimana kita masih berdaptasi pada era 4.0. Kerja keras menyambut

era 5.0 nampaknya telah dilakukan oleh pemerintah dengan menyiapkan konsep merdeka belajar, guru penggerak dan sekolah penggerak sebagai jawaban atas datangnya era 5.0

Merdeka belajar yang digaungkan pemerintah adalah upaya perubahan *teacher sentries mindset* menjadi kolaborasi sentris. Artinya Tidak selalu guru menjadi sumber informasi, tetapi siswa dapat pula melengkapi apa yang disampaikan guru melalui sumber belajar lain yang dimilikinya. Sehingga Guru dan siswa akan bersama-sama menjadi *problem solver* dalam proses pendidikan.

Hadirnya era 5.0 yang merupakan penyempurnaan era 4.0 adalah problem besar sekaligus kesempatan besar wajah pendidikan kita. Guru yang menjadi penggerak dalam pendidikan era 5.0 harus mempunyai kompetensi memadai. Dia harus cakap dalam memberikan materi pelajaran serta mampu menggerakkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Selain persiapan kurikulum dan sarana yang memadai terhadap pendidikan era 5.0, guru diharapkan mampu memastikan kurikulum berjalan secara optimal, oleh sebab itu, guru harus memiliki beberapa kompetensi utama dan pendukung seperti *educational competence, competence for technological commercialization, competence in globalization, competence in future strategies* serta *counselor competence*. Guru juga perlu memiliki sikap yang bersahabat dengan

teknologi, kolaboratif, kreatif dan mengambil risiko, memiliki selera humor yang baik, serta mengajar secara menyeluruh. Sehingga, baik dan tidaknya wajah pendidikan di era 5.0 salah satunya ditentukan oleh guru sebagai *agent of change* yang memiliki peran utama yang sangat strategis. Ini merupakan tantangan terbesar bagi para guru agar segera mempersiapkan diri untuk beradaptasi dengan era 5.0 dengan segala problem yang akan dihadapi.

B. Pentingnya Kolaborasi

Era 5.0 dalam dunia pendidikan menekankan pada pendidikan karakter, moral, dan keteladanan. Hal ini dikarenakan ilmu yang dimiliki dapat digantikan oleh teknologi sedangkan penerapan *soft skill* maupun *hard skill* yang dimiliki tiap peserta didik tidak dapat digantikan oleh teknologi. Dalam hal ini diperlukan kesiapan dalam hal pendidikan berbasis kompetensi, pemahaman dan pemanfaatan IoT (*Internet of Things*), pemanfaatan virtual atau augmented reality dan penggunaan serta pemanfaatan AI (*Artificial Intelligence*). Di sinilah letak kolaborasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan proses kolaborasi ini diharapkan mampu mengakhiri kemarau panjang sistem pembelajaran yang selama ini masih *teacher centre*.

Sekalipun model pembelajaran era 5.0 bukan *teacher centre*, namun fungsi guru tetap menjadi fungsi utama sebagai penggerak konsep kolaborasi tersebut.

Maka ada tiga hal yang harus dimanfaatkan oleh guru di era 5.0 seperti yang telah dijelaskan diatas diantaranya *Internet of Things* pada dunia pendidikan (IoT), *Virtual/Augmented Reality* dalam dunia pendidikan, Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) yang bisa digunakan untuk membantu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik tentunya. Selain ketiga hal tersebut, guru juga harus memiliki kecakapan dan memiliki kemampuan *leadership, digital literacy, communication, entrepreneurship, dan problem solving*.

Semua kriteria dan kompetensi yang disebutkan diatas menjadi tantangan bagi guru-guru dan pemerintah untuk menyiapkan secara matang, sistematis dan terukur terhadap pola pembelajaran masa depan yang ramah dan relevan dengan era 5.0.

Dalam jangka panjang, agar praktik pendidikan berhasil, perlu ada visi bersama dan pendekatan sistematis. Kita perlu mengendalikan transformasi pendidikan ini dan mencari tahu apa sebenarnya yang ingin kita capai dengannya. Sebelum COVID-19, sudah umum membicarakan pendidikan 'baru' dalam konteks Revolusi Industri Keempat (Industri 4.0). Yang terakhir berfokus pada penciptaan sistem *cyber-fisik* dan sangat didorong oleh otomatisasi. Ini memiliki implikasi langsung untuk persyaratan keterampilan, dan menuntut pembekalan pelajar dengan berbagai

keterampilan yang memungkinkan mereka untuk menangani mesin.

Namun, menyesuaikan pendidikan dengan kebutuhan Revolusi Industri Keempat (4.0) mungkin sudah berarti berlari dibelakang kereta. Semakin banyak ahli yang mengemukakan pengertian Revolusi Industri Kelima (Industri 5.0). Yang terakhir menyiratkan 'memanusiakan kembali' proses manufaktur dan layanan, yang mengacu pada semakin fokus pada peran manusia dalam persamaan, dan memastikan kerja sama yang efektif dan efisien antara manusia dan mesin. Jika kita ingin transformasi pendidikan memiliki dampak jangka panjang yang mendalam, kita perlu menyikapinya dari perspektif Revolusi Industri Kelima saat ini dan membutuhkan Pendidikan 5.0.

C. Pendidikan Pendukung Industri 5.0

Konsep revolusi industri 5.0 merupakan konsep yang secara fundamental dapat mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berhubungan satu dengan yang lain.

Pada era 5.0, industri mulai menyentuh dunia virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, semua sudah ada di mana-mana, dikenal dengan istilah *Internet of Things* (IoT). Industri 5.0 telah memperkenalkan teknologi produksi massal yang fleksibel, mesin akan beroperasi secara independen atau berkoordinasi dengan manusia, mengontrol

proses produksi dengan melakukan sinkronisasi waktu dengan melakukan penyatuan dan penyesuaian produksi. Salah satu karakteristik unik dari industri 5.0 adalah pengaplikasian kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI).

Berkembangnya era revolusi industri 5.0 tentunya berdampak dalam dunia pendidikan. Era revolusi industri 5.0 telah mengubah cara berpikir tentang pendidikan. Perubahan yang dibuat bukan hanya cara mengajar, namun yang terpenting adalah perubahan dalam perspektif konsep pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum untuk saat ini dan masa depan harus melengkapi kemampuan siswa dalam dimensi pedagogik, keterampilan hidup, kemampuan untuk hidup bersama (kolaborasi) dan berpikir kritis dan kreatif. Mengembangkan *soft skill* dan *transversal skill*, serta keterampilan tidak terlihat yang berguna dalam banyak situasi kerja seperti keterampilan interpersonal, hidup bersama, kemampuan menjadi warga negara yang berpikiran global, serta literasi media dan informasi.

Revolusi industri 5.0 dalam dunia pendidikan menekankan pada pendidikan karakter, moral, dan keteladanan. Hal ini dikarenakan ilmu yang dimiliki dapat digantikan oleh teknologi sedangkan penerapan *soft skill* maupun *hard skill* yang dimiliki tiap peserta didik tidak dapat digantikan oleh teknologi. Dalam hal ini diperlukan kesiapan dalam hal pendidikan berbasis kompetensi, pemahaman dan pemanfaatan IoT

(*Internet of Things*), pemanfaatan virtual atau augmented reality dan penggunaan serta pemanfaatan AI (*Artificial Intelligence*).

Pengembangan kurikulum juga merupakan salah satu hal yang mampu mengarahkan dan membentuk karakter peserta didik agar siap menghadapi revolusi industri 5.0. Untuk memastikan kurikulum berjalan secara optimal, guru harus memiliki kompetensi yaitu *educational competence, competence for technological commercialization, competence in globalization, competence in future strategies* serta *counselor competence*. Guru juga perlu memiliki sikap yang bersahabat dengan teknologi, kolaboratif, kreatif dan mengambil risiko, memiliki selera humor yang baik, serta mengajar secara menyeluruh (holistik).

Pembelajaran berpusat kepada siswa (*student-centered learning*), dengan kolaborasi pembelajaran (*collaborative learning*), serta terintegrasi dengan masyarakat adalah hal yang perlu dipertimbangkan oleh sekolah dan guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang mampu mengarahkan dan membentuk karakter peserta didik. Cara-cara seperti (1) *flipped classroom*, (2) mengintegrasikan media sosial, (3) *Khan Academy*, (4) *project-based learning*, (5) *moodle*, dan (6) *schoolology*, ataupun yang berbasis teknologi lainnya dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran tersebut sehingga peserta didik dekat dengan teknologi dan dapat turut serta mempelajari

dan mengimbangi revolusi industri 5.0 pada bidang teknologi.

Selain peran peserta didik dan teknologi, tenaga pendidik yang professional dan berkompeten juga akan sangat berpengaruh untuk masa depan dunia kependidikan di era revolusi industri 5.0. Tenaga pendidik di era 5.0 harus memiliki keterampilan yang baik dibidang digital dan juga berpikir kreatif. Seorang guru dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas. Oleh karena itu ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik di era 5.0 seperti yang telah dijelaskan diatas diantaranya *Internet of Things* pada dunia pendidikan (IoT), *Virtual/Augmented Reality* dalam dunia pendidikan, Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) yang bisa digunakan untuk membantu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh tenaga pelajar dan peserta didik tentunya.

Selain hal tersebut tenaga pendidik juga harus memiliki kecakapan dan memiliki kemampuan *leadership, digital literacy, communication, entrepreneurship, dan problem solving*. Karena zaman yang semakin maju ditambah lagi di era revolusi industri 5.0 disemua sektor akan menjadi lebih maju. Jika dunia Pendidikan tidak dipersiapkan dan mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat, maka pendidikan di Indonesia akan sangat tertinggal jauh. Tenaga pendidik di era 5.0 ini harus menjadi guru penggerak yang mengutamakan murid, inisiatif untuk

melakukan perubahan terutama untuk peserta didik, mengambil tindakan tanpa ada yang menyuruh, dan terus berinovasi serta keberpihakan kepada peserta didik.

Pada era 5.0, industri mulai menyentuh dunia virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, semua sudah ada di mana-mana, dikenal dengan istilah *Internet of Things* (IoT). Industri 5.0 telah memperkenalkan teknologi produksi massal yang fleksibel, mesin akan beroperasi secara independen atau berkoordinasi dengan manusia, mengontrol proses produksi dengan melakukan sinkronisasi waktu dengan melakukan penyatuan dan penyesuaian produksi. Salah satu karakteristik unik dari industri 5.0 adalah pengaplikasian kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI).

Berkembangnya era revolusi industri 5.0 tentunya berdampak dalam dunia pendidikan. Era revolusi industri 5.0 telah mengubah cara berpikir tentang pendidikan. Perubahan yang dibuat bukan hanya cara mengajar, namun yang terpenting adalah perubahan dalam perspektif konsep pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum untuk saat ini dan masa depan harus melengkapi kemampuan siswa dalam dimensi pedagogik, keterampilan hidup, kemampuan untuk hidup bersama (kolaborasi) dan berpikir kritis dan kreatif. Mengembangkan *soft skill* dan *transversal skill*, serta keterampilan tidak terlihat yang berguna dalam banyak situasi kerja seperti

keterampilan interpersonal, hidup bersama, kemampuan menjadi warga negara yang berpikiran global, serta literasi media dan informasi.

Tetapi sebenarnya Revolusi Industri 5.0 bukanlah hal baru. Karena merupakan antithesis dari Revolusi Industri 4.0, era yang kembali pada masa industri. Kolaborasi manusia dan teknologi dan digital semakin nyata. Banyak robot yang sudah mulai diarahkan untuk berkolaborasi dan bersentuhan langsung dengan manusia. Dapat dibayangkan dibidang pendidikan manusia dan robot akan berkolaborasi dalam proses pembelajaran, baik dalam ruang kelas nyata maupun virtual seperti sekarang ini. Peserta didik bisa saja berhadapan dengan robot yang dikendalikan pendidik. Tetapi, dengan adanya sistem yang baru di era ini peran guru tidak akan terganti oleh teknologi. Karena disini terdapat peran guru yang tidak akan pernah bisa digantikan oleh teknologi, diantaranya adalah interaksi secara langsung di kelas, ikatan emosional antara guru dan siswa, dan juga penanaman karakter dan teladan seorang guru.

Di era pandemi virus corona yang sedang melanda bumi, era revolusi industri 5.0 dan segala teknologi yang ada pada era ini dirasa sangat membantu. Bahkan sekarang, semua bergantung pada teknologi yang ada. Teknologi bagai penolong satu-satunya. Dari pembelajaran, belajar dan pemahaman konsep, kemudian bahan ajar dan hasil belajar semua diperoleh melalui teknologi.

D. Sistem Pendidikan di Era 5.0

Pendidikan 5.0 dimulai dengan manusia, bukan teknologi. Tujuannya secara eksplisit mengacu pada hasil tertentu yang perlu dicapai oleh manusia sebagai hasil dari pengalaman belajar tertentu.

Ini bukan tentang menyediakan setiap pelajar dengan laptop atau tablet. Ini bukan tentang meningkatkan infrastruktur dan konektivitas. Ini bukan tentang mengembangkan alat dan platform digital. Sebaliknya, ini adalah tentang mempersiapkan individu yang kuat secara intelektual, sosial dan emosional, memperhatikan kesehatan dan pengembangan pribadi mereka, sebagai tujuan umum, untuk memulai. Kemudian diikuti dengan pendekatan strategis, metodologis dan pedagogis yang tepat. Yang terakhir, antara lain, mencakup cara mengembalikan motivasi, kreativitas, dan kegembiraan belajar kepada peserta didik. Peralatan, infrastruktur, dan platform digital mungkin masih penting disini, namun, mereka adalah pendukung, bukan tujuan itu sendiri.

Seiring berjalannya waktu, teknologi saat ini semakin berkembang. Salah satunya adalah society 5.0 yang digagas oleh negara Jepang. Apakah yang dimaksud dengan society 5.0? Society 5.0 merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang berbasis modern yang memanfaatkan teknologi *internet of things* seperti kecerdasan buatan (AI), komputerisasi, juga industri robot.

Untuk itu kita harus mampu untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini. Bagaimana cara kita untuk bisa mempersiapkan diri agar tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi yang ada saat ini? Dengan ini kita harus mampu untuk mencoba belajar dengan tiga kemampuan utama yaitu kemampuan memecahkan masalah kompleks dan dapat menjadi *problem solver* bagi dirinya serta orang banyak. Kemampuan untuk berpikir secara kritis, bukan hanya sekedar dalam lingkup kecil namun juga dalam kehidupan sosial dan lingkungan sekitar agar timbul kepekaan. Meningkatkan ketrampilan diri dalam pengembangan digital dan kemampuan berkreaitivitas.

Dunia Pendidikan mempunyai peranan penting, karena sangat diharapkan dapat menjangkau tempat atau desa terpencil untuk mengatasi kesenjangan terhadap pelayanan pendidikan dan teknologi yang diberikan kepada masyarakat luas. Pelayanan tersebut diharapkan dapat diberikan dengan optimal dan juga berkualitas. Dengan adanya society 5.0 dunia semakin berkembang dan bergerak dengan cepat. Melalui data society 5.0 juga diharapkan dapat meningkatkan kegiatan ekonomi sosial masyarakat.

Peranan dunia Pendidikan memiliki tanggung jawab secara penuh untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dalam menghadapi masa depan. Saat ini anak-anak diharapkan tidak hanya diberikan bekal ilmu pengetahuan saja, tetapi juga harus dibekali

dengan cara berpikir kritis. Agar nantinya anak-anak akan terbiasa dengan cara berpikir kritis, menganalisa dan berkreasi.

Cara berpikir ini dikenal dengan *High Other Thinking Skills* (HOTS) atau cara berpikir tingkat tinggi. Dengan memiliki kemampuan HOTS, peserta didik diharapkan dapat menemukan konsep pengetahuan yang tepat dengan praktik secara langsung dan merasakan bagaimana cara menghadapi permasalahan yang ada dilingkungan sekitarnya. Beberapa model pembelajaran bisa dipilih dan diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan nalar berpikir kritis seperti :

1. *Inquiry Learning*
2. *Discovery Learning*
3. *Project Based Learning*
4. *Problem Based Learning*

Dalam hal ini pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk menemukan titik permasalahan dengan solusi yang muncul dari ide peserta didik sendiri. Sehingga peserta didik bisa terus berinovasi dan lebih kreatif. Tidak hanya diperkenalkan permasalahan dilingkungan sekitar, tapi peserta didik juga diperkenalkan dengan permasalahan universal. Hal ini juga akan menambah wawasan dari peserta didik itu sendiri. Pemanfaatan berbagai macam teknologi seperti telpon genggam, laptop juga dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran.

Tidak hanya itu saja, jaringan internet juga sangat mendukung keberadaan mengenai teknologi. Pembelajaran melalui diskusi, video dan berbagai situs dapat melengkapi bahan pembelajaran dan mempersiapkan untuk menghadapi *society* 5.0.

Pendidikan 5.0 secara khusus meliputi:

1. Menempatkan kualitas manusia sebagai pusat pendidikan, mengidentifikasi keterampilan dan peran yang paling dapat dipenuhi oleh manusia (misalnya terkait dengan inovasi, kreativitas, pemikiran kritis, keterampilan analitis, desain, kasih sayang, dll.) dan mengembangkannya;
2. Mempertimbangkan tidak hanya kebutuhan pasar / perusahaan (*employability*), tetapi juga kebutuhan masyarakat dan pelajar;
3. Menawarkan 'gambaran besar pendidikan', dengan mengingat gambaran yang lebih besar tentang bagaimana tawaran pendidikan sesuai dengan lintasan pembelajaran secara keseluruhan, pasar tenaga kerja dan perkembangan di dunia;
4. Melihat peserta didik sebagai agen perubahan dan secara aktif melibatkan mereka dalam pengembangan dan implementasi kurikulum; Mengajarkan

peserta didik untuk memperhatikan interaksi mereka dengan teknologi, dan khususnya keselamatan dan ergonomi di rumah, sekolah dan tempat kerja, perlunya menjaga kesehatan fisik dan mental yang baik, dan kemungkinan konsekuensi dari paparan teknologi yang berlebihan / tidak pantas, termasuk apa yang dapat terjadi dilakukan tentang hal itu;

5. Mempersiapkan siswa untuk belajar sepanjang hayat, memastikan tawaran pendidikan mengembangkan kemampuan dan kesiapan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran berkelanjutan sepanjang kehidupan profesional mereka; dan
6. Memastikan kebebasan tujuan kurikulum dan hasil pembelajaran dari kerangka kualifikasi konvensional untuk menawarkan pembelajaran pribadi dan personal yang relevan.

Pendidikan 5.0 membutuhkan transformasi pendidikan holistik dan menyiratkan menangani semua elemen yang relevan. Selain teknologi, elemen yang perlu ditangani antara lain (laporan PwC untuk Komisi Eropa 2020):

1. Strategi: mendefinisikan kembali tujuan utama dan tujuan khusus dari penawaran pendidikan dalam konteks Pendidikan 5.0;
2. Kolaborasi: mempromosikan praktik yang melampaui pola kolaborasi institusional yang khas dan melibatkan individu dan komunitas, dan secara khusus menciptakan ekosistem pembelajaran yang efektif yang melibatkan semua kelompok pemangku kepentingan utama;
3. Konten: mengidentifikasi, mengembangkan, dan memperkenalkan konten yang sesuai dengan elemen Strategi (termasuk keseimbangan yang baik antara disiplin teknis dan non-teknis, memberikan perhatian khusus pada pertanyaan etika, inklusi sosial, keragaman dan keberlanjutan, dll.);
4. Lingkungan belajar: menciptakan lingkungan belajar yang paling sesuai dengan tujuan spesifik elemen Strategi (misalnya pendekatan yang merangsang orientasi multidisiplin, pemikiran desain, semangat tim, pemecahan masalah kolektif, perilaku pengambilan risiko, pendekatan eksperimental, dll.);
5. Mekanisme penyampaian: mengidentifikasi alat mana yang paling cocok untuk mencapai tujuan elemen Strategi; di sinilah teknologi mungkin atau mungkin tidak dipilih sebagai mekanisme penyampaian yang paling tepat;

6. Penilaian dan pengakuan: mengeksplorasi dan mengembangkan cara penilaian dan pengakuan formal dan informal yang tepat untuk Pendidikan 5.0; dan
7. Jaminan Kualitas: mengembangkan kriteria kualitas khusus untuk Pendidikan 5.0 dan melakukan pemantauan kualitas berkelanjutan.

Pemerintah memiliki peran penting dalam mempromosikan gagasan Pendidikan 5.0. Langkah-langkah khusus termasuk yang berikut:

1. Alih-alih menempatkan teknologi sebagai pusat agenda pendidikan, arahkan transformasi ini dari perspektif hasil pembelajaran yang diinginkan bagi manusia;
2. Mendorong inisiatif untuk mengidentifikasi dan menyebarluaskan praktik yang baik untuk setiap elemen Pendidikan 5.0 yang disebutkan di atas;
3. Mendorong inisiatif untuk mengembangkan pedoman umum bagi penyelenggara pendidikan & pelatihan untuk desain dan implementasi Pendidikan 5.0 dan mendorong adopsi pedoman tersebut;
4. Mendorong inisiatif untuk memantau, menganalisis, dan mencegah 'praktik buruk' pendidikan digital, yang mengarah pada motivasi yang lebih rendah, kinerja yang lebih rendah, dan masalah kesehatan peserta didik;

5. Mengembangkan pedoman untuk penyedia pendidikan dan pelajar tentang perlindungan data dan privasi, dan aspek lain dari etika digital; dan
6. Memberikan perhatian khusus untuk menciptakan lingkungan yang sehat di sekolah sehubungan dengan pesatnya peningkatan penggunaan teknologi; secara khusus merangsang inisiatif yang bertujuan meminimalkan/menghilangkan radiasi EMF di sekolah (misalnya router nirkabel ramah lingkungan, ethernet, dll.); merangsang inisiatif yang bertujuan untuk mendorong aktivitas fisik peserta didik; dan merangsang inisiatif yang bertujuan untuk mengembangkan kesadaran siswa tentang waktu layar.

E. Rekomendasi

Berikut beberapa rekomendasi untuk dalam mengembangkan visi secara keseluruhan:

1. Melakukan transformasi teknologi dari perspektif hasil belajar yang diinginkan masyarakat dan tidak menempatkan teknologi sebagai pusat agenda pendidikan.
2. Mendorong inisiatif untuk mengidentifikasi dan menginformasikan contoh yang baik dari elemen-elemen Pendidikan 5.0.
3. Mendorong penyedia pendidikan dan pelatihan untuk mengembangkan pedoman umum untuk

desain dan implementasi Pendidikan 5.0 dan mendorong adopsi mereka.

4. Mendorong inisiatif untuk memantau, menganalisis, dan mencegah contoh buruk pendidikan digital.
5. Mengembangkan pedoman untuk penyedia pendidikan dan siswa tentang perlindungan data dan privasi, serta aspek etika digital lainnya.
6. Menyediakan lingkungan yang sehat di sekolah yang memperhitungkan peningkatan tajam dalam penggunaan teknologi.

Contohnya termasuk meminimalkan/menghilangkan radiasi elektromagnetik di sekolah, mendorong aktivitas fisik di kalangan siswa, dan inisiatif yang membuat siswa sadar akan konsekuensi penggunaan layar yang berlebihan.

Pendidikan 5.0 adalah tentang mengubah sistem pendidikan saat ini menjadi sistem berbasis tindakan/hasil. Kualitas lulusan yang dihasilkan setiap tahun terus memburuk terlepas dari beberapa upaya yang dilakukan untuk memberikan pelatihan yang memadai, evaluasi dan dukungan terkait. Akibatnya, kesenjangan tetap ada antara kebutuhan aktual organisasi bisnis dan modal manusia intelektual yang diproduksi dan dipasok.

Investasi besar terus dilakukan untuk melatih para mahasiswa baru secara teratur untuk

menyesuaikan mereka dengan persyaratan organisasi. Seringkali, anak-anak pergi ke sekolah tanpa mengetahui tujuannya dan siswa pergi ke perguruan tinggi tanpa tujuan yang jelas. Membawa transformasi besar dalam waktu singkat menjadi sangat menantang bagi institusi dan tutor individu dalam lingkup waktu tertentu.

Kebutuhan akan kesinambungan dalam hal proses dan bisnis mengarah ke banyak jalan pintas, dan para penghitung siap muncul. Kejelasan konsep inti hilang dalam pendekatan coba-coba ini dan produk gagal bekerja dengan baik bahkan dalam kondisi normal. Setiap industri dan organisasi bisnis mengalami “siklus perubahan alami” dan sektor pendidikan juga merupakan bagian dari perubahan ini. Inovasi dan kreativitas sangat dibutuhkan untuk keberlanjutan yang lebih baik dalam skenario saat ini, kita pada akhirnya akan melawan masalah hari ini dengan alat kemarin kecuali kita berinovasi dan membawa perubahan yang diperlukan secara proaktif dalam setiap aspek proses.

Aspek pertama dan terpenting dari pendidikan 5.0 adalah mendekatkan pendidikan dengan kenyataan. Untuk mencapai hasil ini, pemahaman yang lebih baik tentang lingkungan mutlak diperlukan bersama dengan pengetahuan konseptual teoritis. Para siswa harus dihadapkan pada pengaturan eksperimental dan pengalaman untuk mencapai hasil yang lebih baik

Kedua, pendekatan yang lebih praktis diperlukan dimana masalah saat ini dari industri dan organisasi bisnis terdekat harus dipelajari dan lembaga pendidikan harus mulai dengan memberikan solusi yang layak dan realistis untuk masalah yang bersangkutan. Ini tidak hanya memberikan pendekatan praktis dan pengalaman tetapi juga eksposur yang besar ke entitas *real-time* sehingga meminimalkan kesenjangan antara industri dan akademisi.

Hasil yang diharapkan adalah keberhasilan implementasi Pendidikan 5.0. Selain itu, ada kebutuhan besar untuk penciptaan lapangan kerja untuk menurunkan tingkat pengangguran. Sistem pendidikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga membantu dalam memecahkan sebagian besar masalah sosial dan nasional. Oleh karena itu, tidak perlu dikatakan lagi bahwa sistem Pendidikan Tinggi negara harus diubah untuk memenuhi kebutuhan pembangunan negara saat ini.

Rekomendasi berikut diperlukan untuk keberhasilan implementasi Pendidikan 5.0.

1. Perencanaan, desain dan promosi kurikulum yang sesuai.

Kegiatan ini membutuhkan keterlibatan semua pemangku kepentingan sistem pendidikan mulai dari orang tua hingga perwakilan industri. *Brainstorming* lengkap perlu dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan kritis bangsa dan hasil pendidikan terkait. Prinsip ini dapat diterapkan untuk menghilangkan

proses non-nilai tambah di keseluruhan sistem pendidikan dan pembersihan besar sangat diperlukan dalam hal kurikulum dan prosedur evaluasi.

2. Promosi infrastruktur intelektual.

Ini adalah kegiatan yang sangat signifikan yang membutuhkan berbagai keahlian. Di sini, aspek terpenting yang harus dipertimbangkan berkaitan dengan cara terbaik untuk memberikan kesempatan peningkatan keterampilan dan keterampilan kepada pelatih yang merupakan tulang punggung seluruh transformasi. Pelatihan berbasis pilihan dalam hal penggunaan teknologi, kolaborasi industri dan penelitian mutlak diperlukan untuk mensukseskan perjalanan menuju Pendidikan 5.0. Penghargaan yang besar dalam hal insentif dan penghargaan kepada yang berprestasi akan mendorong minat di antara semua untuk mencapai lebih dan lebih. Kesetaraan dalam pemberian penghargaan dan kerangka kebijakan yang kuat sangat dibutuhkan untuk keberhasilan yang lebih baik.

3. Promosi ke infrastruktur teknis dan non-teknis

Sistem pedagogis dan penyampaian akan memicu perubahan dalam penggunaan aspek teknis dan non-teknis. Untuk membuat platform pembelajaran eksperimental lebih bermanfaat, keterlibatan teknologi terbaru seperti *Virtual reality (VR)*, *Augmented Reality (AR)*, dan *Artificial Intelligence (AI)* sangat diperlukan.

Perjalanan dengan transformasi teknologi membutuhkan tambahan investasi keuangan yang perlu direncanakan dengan baik seiring dengan kebutuhan infrastruktur.

4. Promosi sikap inovatif

Inovasi mutlak diperlukan untuk membawa perubahan dan tidak bisa menjadi pilihan lagi. Inovasi dalam semua aspek dari semua perspektif pemangku kepentingan perlu untuk dipertimbangkan. Sikap yang tepat untuk inovasi harus diserap untuk keterlibatan yang lebih baik dari setiap pemangku kepentingan. Inovasi dalam hal adaptasi

DAFTAR PUSTAKA

- Broo, Didem Gürdür., Kaynak Okay., Sait, Sadiq M. (2022) Rethinking engineering education at the age of industry 5.0 *Journal of Industrial Information Integration*. 25 (2022) 100311
- Djauhari, Maman Abdurachman (2019) Higher Education in Small World Era : Challegences and Opportunity, <https://www.researchgate.net/publication/331463646>
- Handayani, Ni Nyoman Lisna., Muliastri, Ni Ketut Erna. (2020) *Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar)*. <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- Nastiti, Faulinda Ely., 'Abdu, Aghni Rizqi Ni'mal (2020) Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* , Volume 5, No 1, April 2020 61-66
- Muzira, Dumisani Rumbidzai., Bondai , Beatrice Maupa (2020) , Perception of Educators towards the Adoption of Education 5.0: A Case of a State University in Zimbabwe. *East African Journal of Education and Social Sciences*. July-September 2020, Vol. 1, No. 2, pp. 43-53
- Rahayu, Komang Novita Sri. (2021) Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society 5.0 *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 2, No. 1, Maret 2021, pp. 87-100

PROFIL PENULIS



Listya Endang Artiani, S.E., M.Si adalah dosen di Jurusan Ilmu Ekonomi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Pendidikan S1 ditempuh di Universitas Islam Indonesia, S2 di Universitas Gadjah Mada



BAB 5

KONSEP-KONSEP PEMIKIRAN TENTANG PENDIDIKAN



Sri Wahyuningsih

BAB V

KONSEP-KONSEP PEMIKIRAN TENTANG PENDIDIKAN

A. Pengertian

Sistem pendidikan nasional telah diatur dalam UU No.20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mengimplentasikan kondisi belajar dan kegiatan pembelajaran supaya peserta didik dapat aktif meningkatkan potensi dan kemampuannya untuk memiliki spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Konsep pendidikan merupakan gagasan atau rancangan yang perlu diimplementasikan.

Dengan kata lain, konsep pendidikan artinya implementasi dari pendidikan untuk meningkatkan potensi manusia melalui berbagai cara yang baik dengan pelatihan maupun dengan studi aplikatif mengenai moral. Hal ini sejalan dengan pendapat (Yusuf, 2018) bahwa konsep tentang pendidikan tidak terletak pada perlu atau tidaknya pendidikan bagi manusia, akan tetapi lebih pada implementasi pendidikan, tujuan pendidikan dan bagaimana kinerja pendidik. Dari deskripsi tersebut nampak jelas bahwa pendidikan merupakan aspek penting dalam

kehidupan manusia. Oleh karenanya, penanaman nilai-nilai pendidikan perlu ditanamkan pada anak sejak usia dini. Adapun hal-hal yang menjadi landasan pentingnya pendidikan bagi manusia adalah sebagai berikut:

1. Setiap manusia memiliki potensi masing-masing sejak lahir

Manusia dilahirkan dengan memiliki kemampuan dan potensi masing-masing. Potensi dapat diartikan sebagai kemampuan yang teruang dalam Undang-Undang no.20 tahun 2003 tentang pendidikan terutama pada pasal 1 ayat 4 bahwa peserta didik berusaha mengembangkan kemampuannya melalui proses pembelajaran berupa jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

2. Manusia sebagai makhluk Tuhan

Manusia makhluk tuhan yang membutuhkan bantuan dari kebutuhan fisik dan kebutuhan rohani seperti kepuasan dan kesenangan. Oleh karenanya, manusia mampu berusaha untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan menggunakan akal dan pikiran. Dengan berebekal pendidikan, manusia dapat belajar dari lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, manusia bisa menjadi berlimu dan berdaya melalui pendidikan.

3. Setiap manusia mengalami suatu proses

Setiap manusia dilahirkan melalui proses yang Panjang termasuk dalam bidang pendidikan yaitu dengan memperoleh nilai dan pembelajaran dari lingkungan, keluarga dan masyarakat. Pada konteks ini, pendidikan diperoleh manusia melalui proses dari sejak usia dini hingga dewasa. Oleh karenanya, jika nilai-nilai pendidikan sudah tertanam pada diri manusia sejak dini, maka nilai-nilai karakter dan pendidikan akan terbentuk sampai dewasa nanti. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Van Baal (1987) bahwa manusia memperoleh sesuatu dengan cara belajar dan mengembangkan pengetahuan, keahlian dan keterampilannya. Hal ini sejalan dengan perkataan Koentjaraningrat (1996) bahwa kebudayaan merupakan kesatuan gagasan dan karya manusia yang diperoleh dan diasah melalui proses pembelajaran. Dengan kata lain, pendidikan sifatnya luas dan bisa dipelajari melalui kebudayaan.

4. Setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing

Manusia terlahir dengan potensi, kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karenanya, manusia diharapkan dapat memaksimalkan kelebihan dan ilmu yang dimiliki untuk mengarungi kehidupan dan bermanfaat bagi manusia sekitarnya. Lebih dari itu, manusia hendaknya menyadari kekurangan yang ada

dalam dirinya dan bisa memperbaiki kekurangan yang dimiliki melalui proses belajar.

B. Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara

Sebagaimana kita telah ketahui bahwa Ki Hadjar Dewantara merupakan salah satu tokoh yang berperan penting dalam pemikiran pendidikan di Indonesia. Menurut Suparlan (2015), konsep pendidikan yang digagas oleh Ki Hadjar Dewantara dalam rangka merealisasikan tujuan pendidikan meliputi pendidikan keluarga, pendidikan dalam perguruan dan pendidikan dalam masyarakat. Dalam hal ini, konsep pendidikan dapat diwujudkan dengan cara memasukkan nilai kebudayaan dalam diri peserta didik sejak usia dini. Konsep belajar ini terkenal dengan sebutan *Tri No* yaitu *nonton* (melihat), *niteni* (memperhatikan dengan seksama) dan *nirokke* (menirukan).

Dalam konteks ini, kebudayaan dapat diartikan sebagai budi manusia dari hasil perjuangannya terhadap pengaruh alam dan masa atau kodrat dan masyarakat. Konsep pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara menekankan bahwa di samping ilmu pengetahuan umum, kesenian merupakan aspek penting dimasukkan dalam kurikulum pendidikan (Suparlan, 2015). Konsep Ki Hadjar Dewantara mengenai pendidikan sebagai nilai kebudayaan ini senada dengan filsafat progresivisme yang

menekankan bahwa ilmu-ilmu pengetahuan yang mampu mengembangkan kemajuan merupakan aspek penting dari kebudayaan.

Deskripsi mengenai konsep pendidikan di atas sejalan dengan penjelasan Yanuarti, (2017) bahwa konsep pendidikan yang digagas oleh Ki Hadjar Dewantara menekankan bahwa pendidikan merupakan manifestasi kebudayaan yang dijadikan sebagai pedoman atau tuntunan peserta didik. Dengan kata lain, pendidikan menuntun peserta didik agar menjadi manusia seutuhnya dengan berbekal kemampuan yang luas serta berbudi luhur (Wasitohadi, 2002). Konsep pendidikan selanjutnya menurut Ki hadjar Dewantara adalah manusia merdeka merupakan tujuan pendidikan. Merdeka dalam hal ini meliputi merdeka secara fisik, mental dan kerohanian. Dengan demikian, manusia merdeka merupakan mereka yang dapat berkembang secara maksimal dan sesuai dengan berbagai aspek kemanusiaan serta dapat menghormati kemanusiaan. Konsep jiwa merdeka ini selaras dengan filsafat progresivisme terhadap kebebasan untuk berpikir bagi peserta didik. Mereka diberi keleluasaan dalam berpikir untuk meningkatkan minat, bakat, dan kemampuan dalam diri mereka masing-masing. Adapun kaitannya dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia, konsep pendidikan Ki Hadjar Dewantara memiliki relevansi. Keduanya sama-sama

menekankan tujuan pendidikan ke dalam empat aspek yang meliputi tujuan jasmani, akal, rohani dan sosial.

C. Konsep Pendidikan Menurut John Dewey

Konsep pendidikan menurut John Dewey menekankan pada pentingnya pengalaman dalam pendidikan. Dalam hal ini pengalaman merupakan dasar pendidikan atau sebagai sarana untuk mewujudkan tujuan pendidikan (Dewey, 2004). Lebih lanjut, proses pendidikan merupakan sebuah pengembangan pengalaman secara berkelanjutan. Makna pendidikan tidak hanya memfokuskan pada upaya dalam menyesuaikan dengan patokan kebaikan yang abadi tetapi juga menekankan pentingnya melakukan upaya untuk membentuk kembali (reconstruction) dan mengatur ulang (recognition) pengalaman hidup peserta didik. Dengan kata lain, pendidikan seharusnya lebih memfokuskan peserta didik untuk memahami serangkaian pengalaman sehingga mampu berkembang melalui pengalaman tersebut (Wasitohadi, 2002). Lebih dari itu, pengalaman yang digagas oleh John Dewey mencakup berbagai aspek seperti fisik, intelektual dan moral. Oleh karenanya, John Dewey berpendapat bahwa peserta didik harus dilibatkan dalam pembelajaran secara aktif agar memperoleh pengalaman yang maksimal dengan disesuaikan dengan bakat dan kemampuan peserta didik.

Secara lebih detail, Heinemann (1996) yang dikutip oleh (Hasbullah, 2020), mengungkapkan bahwa terdapat beberapa konsep penting pendidikan perspektif John Dewey yaitu pengalaman, pertumbuhan, refleksi.

1. Pengalaman

John Dewey menjelaskan pentingnya pengalaman sebagai proses pembelajaran yang mencakup segala aspek meliputi fisik, intelektual dan moral. Tentunya pengalaman tersebut dapat bersifat mendidik bagi peserta didik. Sebagai contoh pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD), pendidik sebaiknya dapat menempatkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar mereka memiliki pengalaman bersifat mendidik. Hal ini bisa dilakukan misalnya dengan mengajak peserta didik belajar sambil bermain, menyanyi dan kegiatan yang menyenangkan lainnya. salah satu tolok ukur yang dijadikan parameter John Dewey untuk menilai sebuah pengalaman itu mendidik atau tidak dengan melihat adanya interaksi atau komunikasi aktif antar peserta didik dan pendidik. Selanjutnya, pendidikan yang berdasarkan pengalaman sebaiknya memperhatikan bakat, minat, rasa ingin tahu dan kebebasan peserta didik.

2. Pertumbuhan

Pertumbuhan dimaknai sebagai perkembangan. Dalam konteks ini pendidikan menjadi salah satu

sarana untuk bertumbuh atau berkembang peserta didik sejak usia dini sampai dewasa. Oleh karenanya, agar peserta didik mengalami perkembangan dalam segala aspek maka diperlukan proses belajar berkelanjutan melalui serangkaian pengalaman belajar yang bermakna dan mendidik.

3. Refleksi

Refleksi disini merupakan serangkaian kegiatan yang diperlukan dalam proses belajar mengajar dengan memberikan penilaian baik secara lisan dan tertulis kepada peserta didik. Lebih dari itu, peserta didik dapat mengekspresikan pesan, kesan dan kritik terhadap proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik lagi.

D. Konsep Pendidikan Menurut Paulo Freire

Konsep pendidikan menurut Paulo Freire lebih menekankan pada keyakinan bahwa manusia saling belajar di dunia melalui proses interaksi sehingga mereka memperoleh informasi, pengalaman dan keahlian baru sebagai bekal untuk mengarungi kehidupan yang lebih baik ke depannya. Lebih lanjut, Paulo Freire juga memiliki gagasan konsep pendidikan pembahasan dalam pemikiran yang meliputi humanisasi, pendidikan berbasis penyelesaian masalah, dan kesadaran kritis. Selain itu, dialog juga dianggap penting dalam aspek pendidikan. Melalui

dialog, seseorang dapat memberi pengaruh kepada orang lain, memberi motivasi kepada orang lain untuk belajar, dan menghargai orang lain sehingga bisa memberi perubahan yang lebih baik dalam diri seseorang (Rahmat, 2010). Poin penting dari pendidikan menurut Paulo Freire yaitu pendidikan sebagai proses pembebasan dalam belajar (Idris, 2001). Freire juga menawarkan konsep pembelajaran tentang pentingnya mendorong siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, perilaku belajar sebaiknya menuntut sikap rendah hati, membangun hubungan dialog antara peserta didik dan pendidik.

Dari penjelasan di atas, dapat disintesisakan bahwa konsep pembebasan Freire berusaha mendorong pendidik dan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai sumber serta mampu menjadi manusia yang menghargai manusia lain. Pola pemikiran Friere mengintegrasikan nilai-nilai kemanusiaan yang bebas dalam pendidikan yang mengandung nilai-nilai kreativitas berfikir dalam membangun komunikasi konstruktif dan produktif sehingga mampu melahirkan karya-karya yang bermanfaat bagi orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewey, J. (2004). *Experience and Education: Pendidikan Berbasis Pengalaman*, Terj. Hani'ah Bandung: Penerbit Teraju
- Hasbullah. (2020). *Pemikiran Kritis John dewey tentang Pendidikan*.
- Idris, M. (2001). *Pendidikan Pembebasan (Telaah Terhadap Pemikiran Paulo Freire)*.
- Koentjaraningrat. (1996). *Pengantar Antopologi I*. Jakarta: Rineka Putra.
- Rahmat, A. (2010). *Pengantar Pendidikan (Teori, Konsep, dan Aplikasi)*. MQS: Publishing.
- Suparlan, H. (2015). Filsafat pendidikan ki hadjar dewantara dan sumbangannya bagi pendidikan indonesia. *Jurnal Filsafat*, 25(1), 56-74.
- Wasitohadi. (2002). Hakekat Pendidikan dalam Perspektif John Dewey. *Widya, Satya*, 30(1), 49-61.
- Yanuarti, E. (2017). Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya dengan Kurikulum 13. *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237-266.
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar ilmu pendidikan*. IAIN Palopo.

PROFIL PENULIS



Sri Wahyuningsih, M.Pd, M.Si lahir di Demak, Jawa Tengah. Penulis merupakan dosen Bahasa Inggris di prodi Tadris Bahasa Inggris IAIN Kudus. Mata kuliah yang iaampu meliputi *"writing for Professional*

Contexts, Writing for Academic Purposes, Research in Education, and Second Language Acquisition". Penulis memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris dari IKIP PGRI Semarang, sekarang dikenal sebagai UPGRIS, gelar Magister Pendidikan Bahasa Inggris dari Universitas Negeri Semarang, dan gelar Magister Administrasi Publik dari Universitas Diponegoro. Ia juga aktif berpartisipasi dalam konferensi nasional dan internasional. Beberapa artikelnya telah terbit baik di jurnal nasional maupun internasional. Artikel-artikel yang diterbitkan di jurnal nasional antara lain: "The Enhancement of English Trainings for Lecturers in English Practicum Class" (Leksika, Vol.11, No.2, 2017), "Lagu Anak Sebagai Media Dalam Mendidik Karakter Anak Usia Dini" (Thufula, Vol. 5.No.1, 2017), "Men and Women Differences in using Language: A Case Study of Students at STAIN Kudus" (EduLite, Vol. 3, No. 1, 2018), "Challenges and Opportunities of Teaching Academic Writing Skills: A Case Study of

Students at STAIN Kudus" (Edulingua, Vol. 5. No.1, 2018), "Analisis Kompetensi Pedagogik Guru SD di UPTD PENDIDIKAN Banyumanik Kota Semarang" (Elementary, Vol.6, No.1, 2018), "Promoting Children's Spiritual Intelligence and Personality Development" (Jurnal penelitian, Vol. 15, No.2, 2018), "The Role of Spiritual Approach in Family Parenting: A Study of Lecturers at IAIN Kudus" (Jurnal Konseling Religi, Vol. 10, No., 2019), "Making Sense of Female Students for Leadership at STAIN Kudus: Challenges and Opportunities" (Marwah, Vol. 18, No.1, 2019), "Javanese Language Shift, Gender and Modernity: A Case Study at IAIN Kudus" (ELT-Lectura, Vol. 6, No.2, 2019), "The Role of Corrective Feedback on Academic Writing: EFL Students' Perceptions" (Edulingua, Vol.7.No1, 2020), "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Calon Guru Madrasah Ibtidaiyah di Era Revolusi Industri 4.0 Melalui Project-Based Learning" (Elementary, Vol. 8, No.1, 2020). Adapun artikel yang diterbitkan di jurnal internasional anantara lain: "The Hadith Digitization in Millennial Era: A Study at Center for Hadith Studies, Indonesia" (QIJIS, Vol. 7, No. 1, 2019), "Promoting English Among Indonesian Preschool Learners Through Modification of Nursery Rhymes" (International Journal of Scientific and Technology Research, Vol. 9, No. 4, 2020), "Investigating English Speaking Problems: Implications for Speaking Curriculum Development in Indonesia" (European Journal of Educational Research,

Vol.9, No.3, 2020). Penulis juga aktif menjadi reviewer di beberapa jurnal diantaranya: Journal of English Teaching and Learning Issues (JETLI) IAIN Kudus, Jurnal ELT-Lectura (Universitas Lancang Kuning, Riau) dan Jurnal Erudita, IAIN Pekalongan. Adapun buku-buku yang ia tulis antara lain:

1. The Handbook of Writing for Academic Purposes (2021).
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ZvwxEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=42WQiSI_aS&sig=78csAwaqnCI5THNFy1e1jx7nNec&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
2. Introduction to Professional Writing in English (A Guide to English Text Types), 2021
3. Pendidikan Karakter dalam Perspektif Multidisipliner (2021)
4. Mengenal Bae Gemilang (Menelusuri Hikayat Tokoh dan Tradisi Islam Bae Kudus) (2021)



BAB 6

IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR DI ERA 5.0



Novita Maulidya Jalal

BAB VI

IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR DI ERA 5.0

Evolusi percepatan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan terjadinya perubahan drastis dalam kehidupan masyarakat dan industri. Fukuyama (2018) menyatakan bahwa transformasi digital yang terjadi akan menciptakan nilai-nilai baru dan menjadi pilar kebijakan industri di berbagai negara, salah satunya negara menyongsong masyarakat 5.0 yang menjadi bagian inti dari strategi Investasi untuk masa depan. Masyarakat 5.0 tersebut merupakan masyarakat yang menerima layanan berkualitas tinggi dan kehidupannya yang nyaman serta penuh semangat disebabkan berbagai kebutuhan masyarakat dapat dibedakan dan dipenuhi dengan menyediakan produk dan layanan yang diperlukan dalam jumlah yang memadai.

Terjadinya transformasi kehidupan dalam masyarakat dapat berdampak pada berbagai tahapan perubahan yang terjadi di dalam kehidupan manusia melalui tahapan sejarah masyarakat 1.0 hingga menyongsong masyarakat 5.0. Sebagaimana yang diketahui bahwa masyarakat 1.0 diartikan sebagai kelompok orang yang berburu dan berkumpul dalam hidup berdampingan secara harmonis dengan alam;

Masyarakat 2.0 diartikan sebagai kelompok berdasarkan budidaya pertanian, peningkatan organisasi dan pembangunan bangsa; Masyarakat 3.0 diartikan sebagai kelompok masyarakat yang mempromosikan industrialisasi melalui revolusi industri, memungkinkan produksi massal; dan Masyarakat 4.0 diartikan sebagai masyarakat informasi yang menyadari peningkatan nilai tambah dengan menghubungkan aset tidak berwujud sebagai jaringan informasi. Kemudian saat ini menyongsong Masyarakat 5.0 yang diartikan sebagai informasi masyarakat yang dibangun di atas Masyarakat 4.0, yang bertujuan untuk masyarakat miskin yang makmur.

Pada saat ini Indonesia tentu saja berupaya untuk segera bersiap memasuki dampak dari keberadaan masyarakat 5.0 atau era society yang merupakan konsep pemecahan masalah sosial menggunakan sistem yang mengintegrasikan ruang fisik dan ruang virtual. Strategi yang dapat dikembangkan salah satunya perlunya mempersiapkan proses pendidikan yang mampu membekali peserta didik menghadapi masyarakat 5.0. Salah satunya yakni perlunya mempersiapkan para pendidik untuk menghadapi tantangan era society 5.0 melalui strategi-strategi untuk membuat inovasi baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang tidak cukup hanya sebatas memahami atau diberikan teori saja, melainkan juga menanamkan cara berfikir untuk

membiasakan peserta didik dalam beradaptasi ke depannya dengan cara berfikir kritis, konstruktif, dan inovatif. Pendidikan dengan demikian menjadi sosok pengembang generasi milenial (Monovatra, Dkk. 2019) yang menjadi unsur yang sangat penting dalam pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, para pendidik harus dibekali strategi-strategi yang dapat memanfaatkan teknologi secara lebih baik. tanpa menggeser peran pendidik sebagai mana mestinya (Astutia, Dkk. 2019).

Salah satu Gagasan di dunia Pendidikan yang dicetuskan oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) yakni Merdeka Belajar yang ditujukan untuk mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dengan mengutamakan implementasi nilai-nilai karakter supaya daya pikir, kreativitas setiap pelajar berkembang (Savitri, 2020). Bentuk kegiatan MBKM sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 yang menyatakan bahwa belajar dapat dilakukan di dalam dan di luar Program Studi dengan delapan kegiatan yakni pertukaran pelajar, Magang/Praktik Kerja, Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen, Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik seperti pada gambar dibawah ini.

Teknologi yang pesat perkembangannya menjadikan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan untuk selalu siap di era ini karena peristiwa ini merubah seluruh tatanan kehidupan baik bersifat individu maupun social disegala bidang. Program Merdeka Belajar diharapkan mampu memenuhi tantangan era teknologi yang memberikan banyak peluang kepada peserta didik untuk terus maju dan berkembang baik di dalam maupun diluar kampus (Direktorat Jenderal & Pendidikan Tinggi, 2000). Oleh karena itu, di bab ini akan membahas terkait implementasi merdeka belajar di era 5.0.

A. Konsep Merdeka Belajar

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) mencetuskan Program Merdeka Belajar sebagai program kebijakan baru yang dipelopori oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim. Program tersebut didasarkan atas hasil penelitian dari Programme for International Student Assesment (PISA) tahun 2019 yang menunjukkan hasil penilaian pada peserta didik Indonesia hanya menduduki posisi keenam dari bawah; untuk bidang matematika dan literasi, Indonesia menduduki posisi ke-74 dari 79 Negara. Dari hasil penelitian tersebut, Mendikbud Nadiem Makarim kemudian menciptakan kebijakan merdeka belajar dengan harapan dapat meningkat kualitas pendidikan di sekolah tersebut (Anjelina dkk,2021). Merdeka belajar tersebut

merupakan bentuk kebijakan baru di Indonesia saat ini. Merdeka belajar menjadi kebijakan yang dibuat untuk memberikan kebebasan bernalar yang diawali oleh kebebasan bernalar para pendidik kemudian akan teraplikasikan ke peserta didik. (Iwinsah, 2020).

Mendikbud Nadiem Makarim (Mustaghfiroh,2020) dalam program merdeka belajar juga membuat gebrakan penilaian dalam kemampuan minimum, meliputi numerasi, literasi, dan survei karakter. Penilaian pada kemampuan numerasi berupa kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep numerik dalam kehidupan nyata. Selanjutnya, penilaian literasi diukur dari kemampuan peserta didik untuk menganalisis isi bacaan beserta memahami konsep di baliknya. Sedangkan, penilaian survei karakter, bukanlah sebuah tes, melainkan pencarian sejauh mana penerapan nilai-nilai budi pekerti, agama, dan Pancasila yang telah dipraktekkan oleh peserta didik (Mustaghfiroh,2020)

Nuansa pembelajaran dalam program merdeka belajar digambarkan sebagai proses pembelajaran yang lebih nyaman. Hal tersebut diharapkan terwujud melalui aktivitas seperti peserta didik dapat berdiskusi lebih dengan pendidiknya, belajar dengan outing class yang tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, pembelajaran menekankan pada proses pembentukan karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul, beradab, sopan, berkompetensi, dan tidak hanya mengandalkan sistem ranking yang

menurut beberapa survei hanya meresahkan anak dan orang tua. Dengan demikian, merdeka belajar diharapkan dapat membentuk peserta didik yang siap kerja dan kompeten, serta berbudi luhur di lingkungan masyarakat melalui suasana belajar yang bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian skor atau nilai tertentu (Mustaghfiroh,2020).

Kemendikbud RI (Kemendikbud, 2019) menyatakan 4 (empat) kebijakan baru, meliputi:

1. Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) akan diserahkan ke sekolah. Sekolah diberikan kemerdekaan dalam menentukan bentuk penilaian, misalnya saja penilaian dalam bentuk karya tulis, portofolio, atau bentuk penugasan lainnya (Kemendikbud, 2019).
2. Ujian Nasional (UN) akan digantikan oleh Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter yang menekankan pada kemampuan penalaran literasi dan numerik yang didasarkan pada praktik terbaik tes PISA. Berbeda dengan UN yang dilaksanakan di akhir jenjang pendidikan, asesmen ini akan dilaksanakan di kelas 4, 8, dan 11. Hasil dari Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter tersebut dapat menjadi masukan bagi lembaga pendidikan untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya sebelum peserta didik menyelesaikan pendidikannya (Kemendikbud, 2019).

3. Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat dalam satu halaman saja. Dengan demikian, diharapkan mampu meminimalisir waktu guru yang tersita untuk proses pembuatan administrasi, sehingga waktu para guru dapat dialihkan lebih banyak untuk kegiatan belajar dan peningkatan kompetensi (Kemendikbud, 2019).
4. Kebijakan dalam proses penerimaan peserta didik baru (PPDB). Sistem zonasi diperluas tidak termasuk daerah 3T. Dengan demikian, peserta didik yang melalui jalur afirmasi dan prestasi, diberikan kesempatan yang lebih banyak dari sistem PPDB. Pemerintah daerah diberikan kewenangan secara teknis untuk menentukan daerah zonasi ini (Kemendikbud, 2019).

Pendidikan melalui merdeka belajar bertanggung jawab membina peserta didik agar dewasa, berani, mandiri dan berusaha sendiri melalui proses belajar yang mewadahi kemampuan berpikir mandiri dan kritis siswa dalam menemukan jati dirinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan kemerdekaan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan transfer keilmuan. Dengan demikian, peserta didik akan menjadi subjek utama dalam proses pendidikan (Mustaghfiroh, 2020).

B. Pengajaran di Era Digital 5.0

Pembelajaran (Afif,2019) adalah hal yang berbeda dengan pengajaran. Sebagaimana diketahui bahwa pengejaran adalah aktivitas yang dipelopori dan didoniminasi oleh seorang pendidik, sedangkan pembelajaran adalah aktivitas yang disajikan oleh pendidik dan kemudian diarahkan sepenuhnya untuk dimanfaatkan oleh peserta didik dalam menggali, mengelola dan mengembangkan wawasan dan pengetahuan baru. Pengajaran dan pembelajaran dengan demikian menjadi suatu proses dalam pendidikan.

Pendidikan yang efektif yakni pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Hal lain yang perlu ditingkatkan oleh seorang pendidik adalah efisiensi, waktu yang digunakan dalam proses pengajaran, mutu pegajar, serta kemampuan guru untuk mengomunikasikan bahan pengajaran dengan baik agar mudah dimengerti dan membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Inovasi proses belajar dan mengajar dengan demikian perlu terus ditingkatkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih berkualitas.

Di era digital seperti sekarang ini, peserta didik dimudahkan untuk belajar melalui pendekatan *E-learning*. Model ini memiliki intensitas yang tak terbatas dan seolah dapat menembus dinding sekat ruang kelas dan materi pelajaran. Afif (2019)

menyatakan pendekatan pembelajaran di era digital seharusnya memberikan ruang bagi siswa untuk belajar seketika (*immediacy of learning*). Hal ini dapat mengurangi jurang pemisah antara di dalam dan di luar sekolah. Perlu diperhatikan gaya belajar siswa era digital bukan saja meneliti dan mengamati objek yang hanya ada di ruang kelas, akan tetapi mereka juga terbiasa menyimpan dan mengumpulkan berbagai informasi yang diperoleh dari ruang-ruang selain ruang kelas. Selain itu, siswa di era milenial juga terbiasa mengungkapkan pengetahuannya secara langsung tanpa perlu dikonsepsi atau dipersiapkan terlebih dahulu seperti siswa-siswa pada masa sebelum ini. Perpaduan kemampuan baru ini tentu membutuhkan konsep pendekatan yang tepat agar keberadaan siswa di kelas dianggap penting sehingga siswa memiliki semangat dan spirit tinggi untuk menyelesaikan tugas belajarnya dengan lebih baik.

Dengan strategi pembelajaran yang tepat, memungkinkan penyajian materi pelajaran lebih luas. Hal ini karena adanya *link and mach* antar guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, sehingga dengan ketepatan pola yang dikembangkan potensi siswa sebagai peserta didik dapat melesat bahkan dapat menembus ruang pengetahuan yang langka. Dengan keleluasaan model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru kepada siswanya akan dapat membantu peserta didik memperoleh informasi keilmuan tanpa mesti mendatangi lokasi yang

dipelajarinya secara langsung. Sekali lagi model pengajaran dan pembelajaran memiliki fokus dan lokus yang berbeda, sehingga penting bagi guru sebagai pendidik untuk mengambil peran dan memanfaatkannya dengan cermat (Afif,2019).

Namun demikian, kemajuan teknologi tersebut seharusnya diimbangi dengan penguatan pada sektor lain, sehingga kemudahan yang dihasilkan akibat kemajuan teknologi tidak menggerus potensi siswa yang dikembangkan dengan pendekatan konvensional. Misalnya saja, peserta didik masih perlu dilatih untuk tidak bergantung sepenuhnya pada informasi yang digali sendiri melalui kemudahan digitalisasi. Seorang pendidik perlu memberikan penugasan yang membutuhkan interaksi antar siswa, dilatih menggunakan alat belajar secara manual, serta dilatih untuk mengenal pemikiran yang berkembang di masyarakat sekitar. Penugasan-penugasan ini bukan untuk menghambat siswa dalam belajar, akan tetapi hal ini dimaksudkan sebagai penyeimbang agar siswa memiliki sikap teliti, sabar dan memiliki daya juang yang baik.

C. Implementasi merdeka belajar di era 5.0

Indonesia untuk meningkatkan daya saing global maka Indonesia perlu segera berbenah, salah satunya dengan mengalisis metode pembelajaran dan kesiapan Sumber Daya Manusia Indonesia dalam menghadapi era revolusi industry 4.0 dan bersiap untuk memasuki

Society 5.0. sebuah tantangan yang cukup berat. Maghfiroh dan Sholeh (2022) menuliskan beberapa tantangan dunia Pendidikan Indonesia di revolusi industri 4.0, sebagai berikut :

1. perlu adanya kesiapan pemerintah menyongsong era Pendidikan 4.0,
2. proses pembelajaran kontinu tanpa batas ruang dan waktu,
3. Indonesia masih lambat merespon revolusi industry 4.0.
4. pendidikan dituntut untuk berubah,
5. era pendidikan dipengaruhi oleh revolusi industry 4.0,
6. pendidikan 4.0 dikenal dengan *cyber system*,

Dalam kondisi yang sangat dinamis seperti saat ini, maka diperlukan transformasi pembelajaran untuk perbaikan mutu pendidikan Indonesia, salah satunya munculnya kebijakan untuk mengimplementasikan program merdeka belajar. Melalui program merdeka belajar kampus merdeka yang telah dipersiapkan dan dilaksanakan maka diharapkan mampu menjadi jawaban atas permasalahan mutu pendidikan di Indonesia serta dapat menanggulangi banyaknya lulusan yang menjadi pengangguran ditengah era society 5.0.

Implementasi program merdeka belajar di tingkat perguruan tinggi mulai diupayakan dan diterapkan oleh perguruan tinggi. Pokok-pokok dalam kebijakan MBKM (Tohir, 2020) meliputi: (1) pembukaan program

studi baru, (2) perguruan tinggi badan hukum, (3) sistem akreditasi perguruan tinggi, (4) hak belajar tiga semester diluar program studi, misalnya saja pertukaran pelajar, asistensi mengajar disatuan pendidikan, magang atau praktik kerja, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, penelitian/riset, studi atau proyek independen, serta KKN tematik. Implementasi MBKM dengan demikian perlu mendorong setiap prodi di perguruan tinggi untuk bersegera membentuk pengembangan kurikulum program studi mengadaptasi dan difokuskan pada kegiatan MBKM (Baharuddin, 2021) yang didesain berdasarkan standar operasional baku penerapan MBKM, program kerja sama akademik, serta mengidentifikasi kebutuhan penunjang program.

Namun, pada kenyataannya di lapangan (Lestiyani, 2020 dan Maghfiroh dan Sholeh, 2022) menyatakan masih banyak pelaku pendidikan yang belum memahami konsep dari merdeka belajar dan juga revolusi industri 5.0. Hasil penelitian dari Susetyo (2020) juga menyatakan bahwa kebijakan program merdeka belajar dan kampus merdeka yang di rancang berbeda dengan implementasinya yang dapat menyebabkan permasalahan meliputi: 1) tujuan pendidikan, 2) rancangan panduan pelaksanaan kurikulum merdeka belajar kampus merdeka, 3) pola pikir, 4) perancangan kurikulum di program studi, 5) mekanisme kerja sama dengan perguruan tinggi lain atau lembaga luar PT, 6) hak belajar di dalam maupun

luar program studi/ luar perguruan tinggi, 7) pelaksanaan magang di perusahaan luar PT, 8) pendanaan untuk program magang di perusahaan bagi mahasiswa, 9) sistem administrasi akademik, 10) pandemic covid 19, 11) kesiapan SDM.

Hasil penelitian (Fuadi & Aswita, 2021) juga menyatakan terdapat beberapa kendala dalam implementasi MBKM ini diantaranya: 1) proses adaptasi kurikulum dengan program MBKM, 2), kolaborasi antara perguruan tinggi swasta dengan lembaga diluar perguruan tinggi, 3) kualitas serta produktivitas SDM kurang memumpuni, 4) pengelolaan dana yang belum di anggarkan untuk program MBKM, 5) kerja sama antar perguruan tinggi yang masih terbatas. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, Houtman (2020) juga menunjukkan hasil penelitiannya bahwa program merdeka belajar pada hakikatnya dibuat untuk memberikan pemahaman kepada pemangku kebijakan maupun pelaksana kebijakan bawa hasil belajar tidak selalu diukur dari banyaknya nilai yang di dapat peserta didik, tetapi juga diukur dari sikap, keterampilan, kreativitas, inovasi, kemandirian, dan kompetensi yang dihasilkan. Hal tersebut dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang siap menghadapi kemunculan masyarakat 5.0.

Maghfiroh dan Sholeh (2022) menyatakan tantangan-tantangan yang telah dijelaskan di atas, harus segera ditindak lanjuti, sehingga harapannya

dapat menciptakan generasi unggul sebagaimana tuntutan kompetensi yang harus dimiliki sebagai berikut:

1. Kemampuan berkomunikasi,
2. Memiliki kesiapan untuk bekerja,
3. Kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda,
4. Kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal,
5. Kemampuan berpikir jernih dan kritis,
6. Kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan,
7. Memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat dan minatnya,
8. Memiliki rasa tanggungjawab terhadap lingkungan,
9. Kemampuan menjadi warganegara yang bertanggungjawab,
10. Memiliki minat luas dalam kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif.(2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam Volume 2 No. 01 2019, p. 117-129* ISSN: 2338-4131 (Print) 2715-4793 (Online)DOI: <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Anjelina, Winda., Silvia,Nova.,& Gitituati, Nurhizrah.(2021). Program Merdeka Belajar, Gebrakan Baru Kebijakan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Halaman 1977-1982 ISSN: 2614-3097(online) Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021.
- Astutia, Waluyab, Asikin. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Proseding Universitas Semarang*. ISSN (2686-6404).
- Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 195-205.
- Depdiknas. (2009). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Dewey, J. (1963). *Freedom and Culture*. USA: Capricorn Books Edition
- Kemendikbud. (2019). "Merdeka Belajar: Pokok-Pokok Kebijakan Merdeka Belajar". Jakarta:
- Djumransjah. (2002). *Filsafat Pendidikan*. Jawa Timur: Bayumedia Publishing

- Fadlillah, dkk.(2016). *Edutaimen, Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: Kencana
- Fuadi, T. M., & Aswita, D. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Mbkm): Bagaimana Penerapan Dan Kedala Yang Dihadapi Oleh Perguruan Tinggi Swasta Di Aceh. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 5(2), 603–614. Retrieved from <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi>
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society*. Japan SPOTLIGHT, 47-50.
- Houtman, H. (2020). Merdeka Belajar dalam Masyarakat 5.0 in Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Ismayani, Ani.(2018).*Cara Mudah Membuat Aplikasi Pengajaran Berbasis Android dengan Thunkble*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2018).
- Iwinsah, R. (2020). Menakar Konsep Kemerdekaan Belajar. Media Jualan Kito: Intens
- Pendidikan, M. (2019). Merdeka Belajar. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- PISA. (2016). PISA 2015 Results in Focus. In OECD.
- Lestiyani, P. (2020). Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Konsep Merdeka Belajar Menyongsong Era Industri 5.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 365–372. .

- Mustaghfiroh,Siti.(2020). Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 1, March 2020
- Maghfiroh, Nailyl.,& Sholeh, Muhamad.(2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Dalam Menghadapi Era Disrupsi Dan Era Society 5.0 Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan Volume 09 Nomor 05 Tahun 2022, 1185-1196
- Ni Nyoman Lisna Handayani, Ni Ketut Erna Muliastri. ISBN: 978-623-90547-6-2
<https://prosiding.iahntp.ac.id> evolves along with the formation of science and technology innovation policy- The 30th anniversary magazine of the Institute of Science and Technology Policy
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1
- Savitri, D. I. (2020). Peran Guru Sd Di Kawasan Perbatasan Pada Era Pembelajaran 5.0 Dan Merdeka Belajar. Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 2, 274–279.
- Susetyo. (2020). Permasalahan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu.
- Tohir, M. (2020). Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

PROFIL PENULIS



Novita Maulidya Jalal, S.Psi.,M.Psi.,Psikolog lahir di Ujung Pandang, Sulawesi Selatan, 10 November 1987. Penulis menyelesaikan studinya di SD Neg. Komp. IKIP I Makassar, SMP. Neg. 03 Makassar, SMA. Neg. 17 Makasar. Kemudian penulis lulus sebagai sarjana di

Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Penulis kemudian melanjutkan pendidikannya di Magister Psikologi Profesi UGM Yogyakarta. Saat ini menjadi dosen di Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar (UNM). Selain itu, penulis juga aktif dalam melakukan Praktek Kerja Profesi Psikolog, serta memberikan pelayanan kepada masyarakat dalam bentuk Psikoedukasi dan Pelatihan. email: novitamaulidyajalal@unm.ac.id



BAB 7

UPAYA PENANGGULANGAN MASALAH PENDIDIKAN



Estu Niana Syamiya

BAB VII

UPAYA PENANGGULANGAN MASALAH PENDIDIKAN

A. Perubahan Kurikulum

Kurikulum adalah perangkat yang diberikan oleh suatu lembaga pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dalam dalam satu periode jenjang Pendidikan Dhaifi (2018). Disisi lain Ahmad fauzi (2019) menjelaskan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta bahan yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Hal ini juga dituangkan dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Bintoro, 2018).

Perubahan kurikulum didasari pada kesadaran bahwa perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan

bernegara di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Perubahan secara terus menerus ini penyempurnaan kurikulum untuk mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi berkembangnya kurikulum (Putri, 2019), diantaranya:

1. Tantangan masa depan diantaranya meliputi arus globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, kovergensi ilmu dan teknologi, dan ekonomi berbasis ilmu pengetahuan.
2. Kompetensi masa depan yang diantaranya meliputi kemampuan berkomunikasi, kemampuan berfikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral, kemampuan menjadi kewarganegaraan yang efektif, dan kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda.
3. Fenomena sosial yang mengemuka, seperti perkelahian pelajar, narkoba, korupsi, plagiarisme, kecurangan dalam berbagai jenis ujian, dan gejolak sosial (*social unrest*).
4. Persepsi publik yang menilai pendidikan selama ini terlalu menitik beratkan pada aspek kognitif, beban siswa yang terlalu berat, dan kurang bermuatan karakter.

Perubahan kurikulum berdampak baik dan buruk bagi mutu pendidikan, dimana dampak baiknya yaitu pelajar bisa belajar dengan mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju tapi didukung dengan faktor-faktor seperti kepala sekolah, guru, tenaga pengajar, siswa didik bahkan lembaga itu sendiri. Dimana kepala sekolah harus berhubungan baik dengan atasannya dan membina hubungan baik dengan bawahannya, lalu guru juga harus bermutu, maksudnya gurunya harus memberi pelajaran yang dapat dicerna oleh peserta didik, lalu siswa juga harus bermutu, maksudnya siswa dapat belajar dengan baik, giat belajar serta kritis dalam setiap pelajaran.

B. Inovasi Pengelolaan Pendidikan

Pengelolaan pendidikan merupakan serangkaian kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, memotivasi, mengendalikan, dan mengembangkan segala upaya didalam mengatur dan mendayagunakan sumber daya manusia, sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Sementara fungsi pengelolaan pendidikan, yakni: fungsi perencanaan, pengorganisasian, pemotivasian, dan pengawasan.

Rusdiana (2014) menjelaskan bahwa terdapat beberapa unsur dalam pengelolaan pendidikan, yaitu: (1) Organisasi pendidikan; (2) Manajemen Sekolah Kontemporer; (3) Kepemimpinan pendidikan; (4) Sistem Informasi Manajemen (SIM); (5) Manajemen Pelaksanaan Kurikulum; (6) Manajemen Peserta Didik;

(7) Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan; (8) Manajemen Tenaga Kependidikan; (9) Manajemen Hubungan Sekolah dengan Masyarakat/Kerjasama Lembaga; dan (10) Pengawasan Pendidikan.

Maya & Lesmana (2018) terdapat beberapa strategi alternatif untuk menjawab berbagai tantangan pengelolaan lembaga pendidikan, yaitu strategi Umum dan strategi khusus. Dalam strategi umum misalnya:

1. Merumuskan cita-cita, program , serta tujuan yang ingin dicapai lembaga secara jelas Langkah selanjutnya adalah berupaya maksimal merealisasikan nya melalui kegiatan-kegiatan riil sehari-hari.
2. Membangun kepemimpinan dan budaya organisasi yang baik dan profesional. Menyiapkan pendidik yang benar-benar berjiwa pendidik, memahami dan meneladani ajaran Islam sehingga mengutamakan tugas-tugas pendidikan dan pembelajaran untuk keberhasilan peserta didiknya. Merumuskan dan menyusun materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik dan kebutuhan masyarakat
3. Menggali potensi-potensi keuangan dan mengembangkannya dengan kreatif. Meningkatkan promosi untuk membangun citra (*image building*).

4. Membangun kerjasama (*networking*) baik ditingkat daerah nasional maupun internasional.
5. Sikap optimis, peduli, aktif dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan di masyarakat pada umumnya dan di lingkungan pendidikan khususnya.

Sejalan dengan beberapa pandangan di atas, maka empat strategi yang dikemukakan Hidayat (2019) layak untuk diterapkan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi Sekolah/Madrasah dan lembaga pendidikan lainnya. Keempat strategi tersebut adalah: *Pertama*, strategi *substantive*; setiap sekolah/madrasah yang ada hendaknya perlu menyajikan program-program yang komprehensif meliputi aspek Kognitif (pemahaman), afektif (penerimaan atau sikap) dan psikomotorik (pengalaman atau keterampilan). *Kedua*, strategi *bottom-up*; Pertumbuhan dan perkembangan lembaga pendidikan harus dimulai dari bawah. *Ketiga*, strategi *deregulatory*; Sekolah /madrasah dan lembaga pendidikan lainnya seharusnya diberi kebebasan untuk berkreasi dan berimprovisasi terhadap program-program pembinaan dan pengembangan, tidak terlalu terpaku dan kaku pada aturan umum yang di buat oleh pemerintah. *Keempat*, strategi *cooperative*; Dalam proses pembinaan dan pengembangannya, maka sekolah/madrasah dan lembaga pendidikan lainnya harus bisa bekerja sama, (berkolaborasi) dan

memberdayakan semua potensi dan sumber daya yang ada baik dari internal maupun dari lingkungan sekitarnya.

C. Pembaruan Pendidikan

Harun Nasution (1991: 11) berpendapat bahwa pembaharuan atau modernisasi mengandung arti pikiran, aliran, gerakan dan usaha untuk mengubah paham-paham, adat istiadat, institusi-institusi lama dan lain sebagainya untuk disesuaikan dengan suasana baru yang ditimbulkan oleh perubahan dan keadaan, terutama oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Selanjutnya kata modern erat kaitannya dengan kata modernisasi yang berarti pembaharuan atau tajdid. Menurutnya modernisme dalam Islam lebih diartikan dengan pembaharuan dalam arti memperbaiki hal-hal lama yang dianggap menyimpang dari yang sebenarnya. Hal ini disebabkan istilah modernism sendiri dianggap mengandung arti negatif disamping arti positifnya. Yang dimaksud Harun Nasution dalam arti negatif di sini adalah kecenderungan adanya konotasi Barat yang ada pada kata itu, karena dapat memunculkan kesan bahwa gerakan modernisme diilhami dari modernism yang tumbuh di Barat.

Kadi & Awwaliyah (2017) menjelaskan bahwa inovasi pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari empat aspek, yaitu tujuan pendidikan, struktur pendidikan dan pengajaran, metode kurikulum dan

pengajaran serta perubahan terhadap aspek-aspek pendidikan dan proses pendidikan. Secara luas tujuan pembaharuan pendidikan di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Lebih meratanya pelayanan pendidikan;
2. Lebih serasnya kegiatan belajar dengan tujuan;
3. Lebih efisiensi dan ekonomisnya pendidikan;
4. Lebih efektif dan efisien system penyajian;
5. Lebih lancar dan sempurna system informasi kebijakan;
6. Lebih dihargainya unsur kebudayaan nasional;
7. Lebih kokohnya kesadaran, identitas, dan kesadaran nasional;
8. Tumbuhnya masyarakat gemar belajar;
9. Tersebar nya paket pendidikan yang memikat, mudah dicerna, dan mudah diperoleh; dan
10. Meluasnya kesempatan kerja.

D. Inovasi dalam Pendekatan Pembelajaran

Wagiran (2007) mendefinisikan Inovasi pembelajaran sebagai suatu ide, gagasan atau tindakan-tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan. Contoh inovasi pembelajaran yang sederhana yaitu membuka dan menutup pelajaran dengan nyanyian, membuat materi pelajaran menjadi syair lagu untuk mempermudah menghafal dan mengingat yang didukung dengan media, juga dapat memanfaatkan benda-benda yang

ada di lingkungan sekitar dalam melakukan inovasi pembelajaran. Mendidik tidak hanya sekedar mentransfer ilmu kepada peserta didik, tetapi juga membuka pola pikir mereka bahwa ilmu yang mereka pelajari memiliki kebermaknaan untuk hidup mereka sehingga dari ilmusersebut, mampu merubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan mereka menjadi lebih baik.

Tujuan utama inovasi, yakni meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang dan sarana termasuk struktur dan prosedur organisasi. Tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas: sarana serta jumlah peserta didik sebanyak- banyaknya dengan hasil pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan pembangunan) dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat dalam waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad fauzi. (2019). Manajemen Kurikulum. *Pengelolaan Kurikulum*, 1–208.
- Bintoro, R. F. A. (2018). Persepsi Masyarakat Terhadap Implementasi Kebijakan Zonasi Sekolah Dalam Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Tingkat Sma Tahun Ajaran 2017/2018 Di Kota Samarinda. *Jurnal Riset Pembangunan*, 1(1), 48. <https://doi.org/10.36087/jrp.v1i1.26>
- Dhaifi, A. (2018). Perkembangan Kurikulum Pai Di Indonesia. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 76–88. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v1i2.47>
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- Maya, R., & Lesmana, I. (2018). Pemikiran Prof. Dr. Mujamil Qomar, M.Ag. Tentang Manajemen Pendidikan Islam. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(02), 291. <https://doi.org/10.30868/im.v1i2.281>
- Putri, R. (2019). Pengaruh Kebijakan Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran Sekolah. *Pendidikan Seni Rupaupa*, 1(1), 1–8.

- Rusdiana, H. A. (2014). Konsep inovasi pendidikan.
Konsep Inovasi Pendidikan, 269.
- Wagiran. (2007). Fakultas teknik universitas negeri
yogyakarta. *Simppm.Lppm.Uny.Ac.Id*, 0274, 1–4.

PROFIL PENULIS



Estu Niana Syamiya adalah nama penulis chapter Upaya Penganggulan Masalah Pendidikan. Penulis lahir dari pasangan (alm) Bapak Sobari Syahrir Gunawa dan Ibu Wahyuni Widiawati yang merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Penulis dilahirkan di Kota Cirebon pada 19 Febuari 1986. Penulis dapat dihubungi melalui email ensyamiya@unis.ac.id. Pada tahun 1991 penulis memulai pendidikan formal di SD Negeri lawu Asih (1990-1997), SMPN 7 Kota Cirebon (1997-2000), SMAN 3 Kota Cirebon (2001-2003). Setelah selesai menempuh pendidikan menengah atas, penulis melanjutkan Pendidikan Strata (S1) Program Studi Manajemen konsentrasi SDM (2007). Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar, melanjutkan Pendidikan Magister (S2) di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Indonesia, dan sekarang sedang menempuh Doktoral di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Indoensia.



BAB 8

PENDIDIKAN ERA GLOBALISASI



**Andi Yustira Lestari
Wahab**

BAB VIII

PENDIDIKAN ERA

GLOBALISASI

A. Pendahuluan

Era globalisasi membawa tantangan-tantangan baru yang harus dijawab oleh pendidikan. Perubahan global meminta perubahan di dalam pengelolaan hidup dan masyarakat termasuk dalam bidang pendidikan. Perubahan di dalam visi dan strategi pendidikan dalam rangka mempersiapkan manusia-manusia Indonesia untuk dapat memberikan jawaban terhadap tantangan global dan peluang global sudah menjadi suatu keharusan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia agar dapat bersaing di era globalisasi, maka pendidikan global sangat diperlukan.

Pendidikan global ialah pendidikan yang dalam pelaksanaannya berdasarkan pada prinsip-prinsip pendidikan global, yaitu cara berfikir yang terkait, holistik, refleksi berorientasi pengalaman atau sejarah, orientasi pada aksi, harmoni sosial, serta tanpa kekerasan. Urgensi Pendidikan Global di Era Globalisasi Sebelum membahas lebih lanjut mengenai urgensi pendidikan global perlu diketahui dahulu apa yang dimaksud dengan globalisasi. Menurut Beck dalam Tilaar (2004) adalah proses dengan dampak

penyerahan kedaulatan “national state” kepada global players. Globalisasi menghilangkan batas-batas atau sekat antar Negara.

B. Ciri - Ciri Era Globalisasi

Globalisasi mengarah pada sebuah paradigma “satu dunia”. Era globalisasi memiliki 4 ciri utama, yaitu :

1. Dunia tanpa batas
2. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi
3. Kesadaran terhadap HAM serta kewajiban asasi manusia
4. Masyarakat mega kompetisi Era globalisasi memberikan tantangan-tantangan yang harus dijawab oleh pendidikan, tantangan tersebut adalah:
 - a. Pendidikan harus mampu menghasilkan output yang berkualitas.
 - b. Output pendidikan harus menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi
 - c. SDM harus ditingkatkan mutunya supaya mampu survive dan bersaing di tengah era global.

C. Pendidikan di Era Globalisasi

Pendidikan di tengah era global memegang peran penting karena pendidikan adalah suatu investasi. Pendidikan dipandang sebagai investasi artinya pendidikan merupakan modal. Pendidikan merupakan

investasi individu, masyarakat, maupun bangsa dan Negara karena produk dari pendidikan sangat diperlukan bagi kelangsungan dan percepatan pembangunan. Individu yang banyak mengikuti pelatihan dan pendidikan akan mempunyai peluang yang lebih besar dalam memperoleh pekerjaan dan membuka lapangan pekerjaan. Seseorang akan dapat meningkatkan penghasilannya melalui peningkatan pendidikan dan pelatihan. Dalam bentuk bagan dapat digambarkan sebagai berikut :



Dengan pendidikan seseorang dapat meningkatkan kemampuan dan keahliannya. Dengan kemampuan dan keahlian yang meningkat maka produktivitas kerjanya menjadi meningkat pula sehingga penghasilannya juga meningkat. Selain itu masyarakat juga memperoleh manfaat dari produktivitas tenaga kerja yang terdidik. Penghasilan penduduk yang tinggi merupakan investasi bagi Negara. Jadi kalau ada orang yang mengatakan untuk apa sekolah tinggi-tinggi menghabiskan biaya saja dan merugikan, pernyataan tersebut tidak benar. Hasil dari investasi pendidikan memang tidak dapat dilihat dengan cepat sebagaimana dengan investasi modal non manusia, namun investasi pendidikan

memberikan keuntungan yang lebih besar daripada investasi non modal manusia.

D. Tantangan Pendidikan Era Globalisasi

Negara-negara maju seperti Amerika dan Jepang, unggul dan mampu bersaing dengan negara-negara lain karena sumber daya manusianya. Berkaitan dengan kondisi dan tuntutan di era globalisasi maka pendidikan global sangat urgen sekali dalam rangka mempersiapkan peserta didik agar dapat survive dan bersaing di tengah era globalisasi. Konsep pendidikan global menekankan pada cara berfikir inklusif, bila tak sekedar ingin memperluas informasi tentang keterkaitan global. Dengan pendidikan global diharapkan mutu sumber daya manusia akan lebih meningkat. Pendidikan tidak lagi berpusat pada guru akan tetapi berpusat pada siswa. Sehingga output dari pendidikan akan dapat ditingkatkan mutunya dan mampu bersaing di tengah era globalisasi (Tilaar, 2004). Urgensi dari pendidikan global dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pendidikan global mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang otonom.
2. Pendidikan global mempersiapkan peserta didik menjadi orang yang bertanggungjawab.
3. Sebagai sarana untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang “melek teknologi”

4. Sebagai sarana mempersiapkan peserta didik yang memiliki pemikiran yang jernih, memperoleh pengakuan, etis dan berdaya.
5. Sebagai sarana mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang terbuka terhadap segala perubahan serta belajar sepanjang hayat.
6. Berdasar dari gambaran manusia ideal yaitu mereka yang otonom, bertanggungjawab, memperoleh pengakuan, mampu menilai dengan jernih dan etis, berdaya dan terbuka bagi perubahan serta belajar sepanjang hayat. Pada akhirnya dengan pendidikan global diharapkan peserta didik dapat survive dan mampu bersaing di tengah era global. Pendidikan global memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut :
 - a. Cara Berfikir Terkait, Holistik
 - b. Refleksi Berorientasi Pada Pengalaman Atau Sejarah
 - c. Orientasi Pada Aksi
 - d. Harmoni Social
 - e. Tanpa Kekerasan

E. Implementasi Pendidikan Global dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia.

Pendidikan global berdasar dari gambaran manusia ideal yaitu mereka yang otonom, bertanggungjawab, memperoleh pengakuan, mampu

menilai dengan jernih dan etis, berdaya dan terbuka bagi perubahan serta belajar sepanjang hayat. Persyaratan utama untuk mencapai hal tersebut adalah keterpaduan berbagai institusi dan perencanaan pendidikan, tempat dan suasana belajar, struktur waktu, dan metode belajar mengajar. Dengan demikian diharapkan tercipta kompetensi dasar manusia yang memiliki sensitivitas pengamatan, empati, perubahan perspektif, bertanggung jawab, refleksi diri, kooperatif, kemampuan mengatasi konflik serta berfikir sistematis (Hadar). Berkaitan dengan hal tersebut, maka implementasi pendidikan global dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia dilaksanakan melalui pendidikan yang kompetitif dan inovatif dengan tidak meninggalkan identitas bangsa (Tilaar, 2004).

1. Pendidikan yang kompetitif dan inovatif
Kehidupan global dalam dunia terbuka dengan perdagangan bebas serta kerja sama regional memerlukan manusia-manusia yang berkualitas. Manusia yang berkualitas adalah manusia yang bisa bersaing di dalam arti yang baik. Di dalam persaingan diperlukan kualitas individu sehingga hasil karya atau produk-produk yang dihasilkan dapat berkompetisi yang berarti mendorong kearah kualitas yang semakin lama semakin meningkat. Kualitas yang baik dan semakin meningkat hanya dapat diciptakan oleh manusia-manusia yang mempunyai

kemampuan berkompetisi. Kemampuan untuk berkompetisi dihasilkan oleh pendidikan yang kondusif bagi lahirnya pribadi-pribadi yang kompetitif. Pendidikan global menjawab tantangan tersebut. Pendidikan global dalam hal ini diterapkan dengan memperhatikan prinsip-prinsipnya sebagaimana yang telah dikemukakan di atas. Pendidikan global di Indonesia dapat dilaksanakan melalui pendidikan yang kompetitif dan inovatif. Di mana guru tidak lagi menjadi pusat dalam pembelajaran tetapi siswalah yang menjadi pusat dalam pembelajaran. Produk yang diharapkan dari pendidikan global melalui pendidikan yang kompetitif dan inovatif ini ialah sumber daya manusia yang bermutu dan handal, yang mampu bersaing di tengah era globalisasi. Pendidikan global merupakan jawaban juga terhadap masalah pendidikan pada dewasa ini, yaitu output pendidikan di Indonesia yang masih rendah mutunya dan kurang mampu bersaing di masyarakat global.

2. Identitas Bangsa Pendidikan global di Indonesia seyogyanya dilaksanakan tanpa meninggalkan identitas bangsa. Mengapa identitas ini penting juga untuk ditanamkan? Karena tanpa identitas dengan mudah kita akan dihanyutkan oleh arus globalisasi tanpa tujuan dan bukan tidak mungkin kita akan jatuh di dalam berbagai

bentuk kehidupan tanpa bentuk, tanpa identitas, bahkan tidak malu menjadi bangsa Indonesia yang tanpa identitas. Berkaitan dengan hal ini maka tugas pendidikan global di Indonesia seyogyanya juga mengembangkan identitas peserta didik agar supaya dia bangga menjadi bangsa Indonesia yang dengan penuh percaya diri memasuki kehidupan global sebagai seorang Indonesia yang berbudaya (Tilaar, 1999). Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional kita, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan manusia yang pintar yang terdidik tetapi yang lebih penting ialah manusia yang terdidik dan berbudaya (*educated and civilized human being*). Oleh karena itu pendidikan global yang hendak diterapkan di Indonesia seharusnya juga berdasarkan pada kebudayaan Indonesia yang Bhinneka.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchori, Mochtar. 1999. Tuntutan Globalisasi terhadap Pendidikan Nasional. *Educatio Indonesiae*, No. 1, tahun VII.
- Hadar, Ivan A. Pendidikan Global. Makalah Seminar.
- Salim, Agus. 2004. *Indonesia Belajarlah: Membangun Pendidikan Indonesia*. Semarang: Gerbang Madani.
- Tilaar, H.A.R. 1999. *Beberapa Agenda Reformasi Pendidikan Nasional*. Magelang: TERA Indonesia.
- 2004. *Paradigma Baru Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- 2004. *Pengembangan Sumber Daya manusia Dalam Era Globalisasi*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia

PROFIL PENULIS



Andi Yustira Lestari Wahab. S.Pd., M.Pd. Lahir di Makassar Sulawesi selatan 10 juni 1988. Penulis Telah menempuh Pendidikan di SD Negeri 2Terang- Terang Bulukumba (1994-2000), SMP Pesantren Pondok Madinah Makassar (2000-2003), SMA Negeri 5 Makassar (2003-2006) Menyelesaikan studi S1 Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Malang.(UM) Pada Tahun (2006-2010), dan S2 Pendidikan Ekonomi di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung Tahun 2015.penulis mulai aktif sebagai dosen di Program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Islam Syach Yusuf (UNIS) Tangerang. Penulis juga aktif dalam kegiatan Penelitian dan pengabdian Kepada Masyarakat.



BAB 9

KURIKULUM PENDIDIKAN



Devi Rahmiati

BAB IX

KURIKULUM PENDIDIKAN

A. Pendahuluan

Sejarah pendidikan di Indonesia terus mengalami transformasi yang panjang untuk sampai pada titik saat ini. Transformasi tersebut berguna untuk memenuhi standar mutu yang baik dari waktu ke waktu, perubahan yang mendasar pun terus dilakukan. Apabila kita melihat sejarah, sejak Indonesia merdeka tahun 1945 hingga tahun 2020, kurikulum pendidikan di Indonesia kerap mengalami perubahan, setidaknya sudah 10 kali perubahan kurikulum mulai dari tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, hingga 2013. Hal ini tidak lepas dari konsekuensi logis dari terjadinya perubahan sistem politik, sosial budaya, ekonomi, dan iptek dalam masyarakat berbangsa dan bernegara. Dengan berbagai alasan perubahan kurikulum setiap periode perlu dilakukan khususnya Ketika terjadinya perubahan para pemangku kebijakan.

Kurikulum sendiri dapat diartikan sebagai perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Di Indonesia sendiri, kurikulum sebagai seperangkat rencana pendidikan perlu

dikembangkan secara dinamis sesuai dengan tuntutan dan perubahan yang terjadi di masyarakat. Dimana, semua kurikulum nasional dirancang berdasarkan landasan yang sama, yaitu Pancasila dan UUD 1945.

B. Pengertian Kurikulum

Menurut Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Presiden, 2003).

Wiggins & MC Tighe (Ansyar, 2015) menyatakan kurikulum pada umumnya adalah rancangan yang membuat seperangkat mata pelajaran dan atau materinya yang akan dipelajari, atau yang akan diajarkan guru kepada siswa. Dengan kata lain, kurikulum mengacu pada cetak biru pembelajaran (*specific blue print for learning*) untuk memetik suatu hasil yang diinginkan. Sedangkan istilah kurikulum (*curriculum*) berasal dari kata *curir* (pelari) dan *curere* (tempat berpacu), dan pada awalnya digunakan dalam dunia olahraga. Pada saat itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari mulai dari start sampai finish untuk memperoleh medali/penghargaan. Kemudian, pengertian tersebut diterapkan dalam dunia pendidikan menjadi sejumlah mata pelajaran (*subject*) yang harus ditempuh oleh

seorang siswa dari awal sampai akhir program pelajaran untuk memperoleh penghargaan dalam bentuk ijazah (Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pengajaran, 2013).

Definisi di atas sejalan disampaikan Zais (Ansyar, 2015) yang menyatakan istilah kurikulum berasal dari Bahasa Latin *Currere* yang berarti berlari di lapangan pertandingan (*race course*). Menurut pengetahuan ini, kurikulum adalah suatu “arena pertandingan” tempat siswa “bertanding” untuk menguasai suatu atau lebih keahlian guna mencapai “garis finish” yang ditandai pemberian diploma, ijazah atau gelar keserjanaan. Pengaruh definisi ini sangat besar dan bertahan lama didunia pendidikan sehingga menentukan orientasi kurikulum di hampir semua negara di dunia.

Dari dua definisi di atas, ditegaskan bahwa dalam kurikulum terkandung dua hal pokok, yakni, (1) Adanya mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa, (2) Tujuan utamanya yaitu untuk memperoleh ijazah. Dalam konsep kurikulum sebagai mata pelajaran biasanya erat kaitannya dengan usaha memperoleh ijazah. Ijazah sendiri pada dasarnya menggambarkan kemampuan. Artinya, apabila siswa telah berhasil mendapatkan ijazah berarti ia telah menguasai pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kemampuan tersebut tercermin dalam nilai setiap mata pelajaran yang terkandung dalam ijazah itu. Siswa yang belum memiliki kemampuan atau belum memperoleh nilai berdasarkan standar tertentu

tidak ada mendapatkan ijazah itu. Siswa yang belum memiliki kemampuan atau belum memperoleh nilai berdasarkan standar tertentu tidak akan mendapatkan ijazah itu. Siswa yang belum memiliki kemampuan atau belum memperoleh berdasarkan standar tertentu tidak akan mendapatkan ijazah, walaupun mereka telah mempelajari kurikulum. (Sanjaya, 2013).

Wiles dan Bondi (Ansyar, 2015) menjelaskan kurikulum adalah program belajar yang diharapkan dimiliki siswa di bawah tanggungjawab sekolah dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar. Sehingga, kurikulum sebagai program belajar bagi siswa harus memiliki tujuan yang ingin dicapai, isi program yang harus diberikan dan strategi bagaimana melaksanakan program tersebut. Tujuan kurikulum harus mengenai rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah menerima program tersebut. Isi program ialah program mata pelajaran yang telah terpilih berdasarkan keilmuan dan kegunaannya yang dapat menunjang tercapainya tujuan institusi. Sedangkan menurut Nana Sudjana (Nurdin dan Sibaweh, 2015) strategi program adalah mencakup kegiatan pengajaran, kegiatan administrasi supervisi, kegiatan bimbingan konseling, dan kegiatan penilaian.

Dari banyak definisi kurikulum, sebenarnya ada kesamaan yakni berhubungan erat dengan usaha mengembangkan peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kurikulum memang diperuntukan untuk anak didik, seperti yang diungkapkan Muray

Print (Ansyar, 2015), yang mengungkapkan bahwa kurikulum meliputi: (1) *Planned learning experiences*, (2) *Offered within an educational institution/program*, (3) *Represented as a document*; and (4) *Includes experiences resultin*.

Berdasarkan definisi di atas, dari penulurusan konsep pada dasarnya kurikulum memiliki tiga dimensi pengertian yakni: (1) Sebagai mata pelajaran, (2) Kurikulum sebagai pengalaman belajar, dan (3) Kurikulum sebagai perencanaan program pembelajaran (Sanjaya, 2013).

C. Jenis-jenis Perubahan Kurikulum

Menurut Soetopo dan Soemanto (Alhamuddin, 2019) perubahan kurikulum dapat bersifat sebagian-sebagian, tapi dapat pula bersifat menyeluruh.

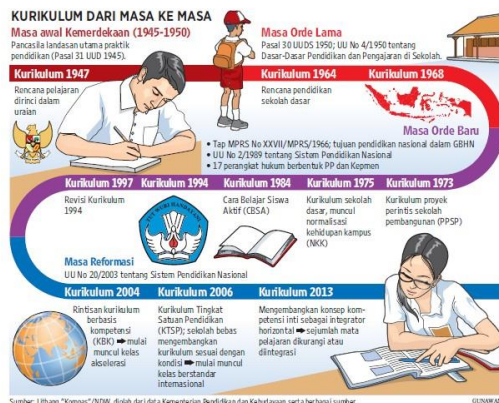
1. **Perubahan sebagian-sebagian**, terjadi hanya pada komponen (unsur) tentu saja dari kurikulum, misalnya dalam metode mengajar saja, perubahan dalam itu saja, atau perubahan dalam sistem penilaian saja. Dalam perubahan kurikulum sebagian-sebagian ini, dapat terjadi perubahan yang berlangsung pada komponen tertentu sama sekali tidak berpengaruh terhadap komponen yang lain.
2. **Perubahan menyeluruh**, perubahan suatu kurikulum dapat saja terjadi secara menyeluruh artinya keseluruhan sistem dari kurikulum tersebut mengalami perubahan mana tergambar baik di

dalam tujuannya, isinya organisasi dan strategi dan pelaksanaannya.

3.

D. Sejarah Perkembangan Kurikulum

Pada umumnya, tidak semua orang mengetahui secara rinci bagaimana sejarah perjalanan kurikulum di negara Indonesia. Berikut ini sejarah panjang perkembangan kurikulum di Indonesia (Alhamuddin, 2019), sebagai berikut:



1. Kurikulum 1947, “Rentjana Pelajaran 1947”

Kurikulum pertama yang lahir pada masa kemerdekaan memakai istilah dalam bahasa Belanda “*leer plan*” artinya rencana pelajaran, istilah ini lebih populer dibanding istilah “*curriculum*” (bahasa Inggris). Perubahan arah pendidikan lebih bersifat politis, dari orientasi pendidikan Belanda ke kepentingan nasional. Sedangkan asas pendidikan ditetapkan Pancasila. Kurikulum yang berjalan saat itu dikenal dengan sebutan “Rentjana Pelajaran 1947”,

yang baru dilaksanakan pada tahun 1950. Karena kurikulum ini lahir dikala Indonesia baru merdeka, maka pendidikan yang diajarkan lebih menekankan pada pembentukan karakter manusia Indonesia merdeka, berdaulat, dan sejajar dengan bangsa lain di muka bumi ini. Fokus Rencana Pelajaran 1947 tidak menekankan pendidikan pikiran, melainkan hanya pendidikan watak, kesadaran bernegara dan bermasyarakat.

2. Kurikulum 1952 “Rentjana Pelajaran Terurai 1952”

Setelah “Rentjana Pelajaran 1947”, pada tahun 1952 kurikulum di Indonesia mengalami penyempurnaan. Kurikulum ini lebih merinci setiap mata pelajaran yang kemudian diberi nama “Rentjana Pelajaran Terurai 1952”. Kurikulum ini sudah mengarah pada suatu sistem pendidikan Indonesia. Yang paling menonjol dan sekaligus ciri dari kurikulum 1952 ini bahwa setiap rencana pelajaran harus memperhatikan isi pelajaran yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Silabus mata pelajarannya menunjukkan secara jelas bahwa seorang guru mengajar satu mata pelajaran.

3. Kurikulum 1964, “Rentjana Pendidikan 1964”

Menjelang tahun 1964, pemerintah kembali menyempurnakan sistem kurikulum di Indonesia yang diberi nama “Rentjana Pendidikan 1964”. Pokok-pokok pikiran rentjana kurikulum 1964 memiliki ciri adalah

pemerintah mempunyai keinginan agar rakyat mendapat pengetahuan akademik untuk pembekalan pada jenjang SD, sehingga mata pembelajaran dipusatkan pada program Pancawardhana, yaitu pengembangan moral, kecerdasan, emosional/artistik, keprigelan (keterampilan), dan jasmani. Ada yang menyebut Pancawardhana berfokus pada pengembangan daya cipta, rasa, karsa, karya, dan moral. Pendidikan dasar lebih menekankan pada pengetahuan dan kegiatan fungsional praktis.

4. Kurikulum 1968

Kurikulum pertama pada era orde baru yang bersifat politis dan dimaksudkan untuk menggantikan Rencana Pendidikan 1964 yang dicitrakan sebagai produk orde lama diberi nama “Kurikulum 1968”. Kurikulum ini bertujuan membentuk manusia Pancasila sejati, kuat, dan sehat jasmani, menambah kecerdasan dan keterampilan jasmani, moral, budi pekerti, dan keyakinan beragama. Kurikulum 1968 merupakan perwujudan dari perubahan orientasi pada pelaksanaan UUD 1945 secara murni dan konsekuen. Kurikulum 1968 memiliki ciri ialah muatan materi pelajaran bersifat teoretis, tidak mengaitkan dengan permasalahan faktual di lapangan. Titik beratnya pada materi apa saja yang tepat diberikan kepada siswa di setiap jenjang pendidikan. Isi pendidikan diarahkan pada kegiatan menambah kecerdasan dan

keterampilan, serta mengembangkan fisik sehat dan kuat.

5. Kurikulum 1975

Pemerintah menyempurnakan kembali kurikulum 1968 menjadi “Kurikulum 1975” yang menekankan pada tujuan, agar pendidikan lebih efektif dan efisien. Latar belakang lahirnya kurikulum ini adalah pengaruh konsep di bidang manajemen, yaitu MBO (*Management By Objective*) yang terkenal saat itu,” Metode, materi, dan tujuan pengajaran dirinci dalam Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI), yang dikenal dengan istilah “satuan pelajaran”, yaitu rencana pelajaran setiap satuan bahasan. Setiap satuan pelajaran dirinci menjadi: tujuan instruksional umum (TIU), tujuan instruksional khusus (TIK), materi pelajaran, alat pelajaran, kegiatan belajar-mengajar, dan evaluasi. Kurikulum 1975 banyak dikritik karena guru dibuat sibuk menulis rincian apa yang akan dicapai dari setiap kegiatan pembelajaran.

6. Kurikulum 1984, “Kurikulum 1975 yang disempurnakan”

Kurikulum 1984 mengusung pendekatan proses keahlian (*process skill approach*). Meski mengutamakan pendekatan proses, tetapi faktor tujuan tetap penting. Kurikulum ini juga sering disebut dengan “Kurikulum 1975 yang Disempurnakan”. Posisi siswa ditempatkan sebagai subjek belajar, yaitu dari mengamati sesuatu,

mengelompokkan, mendiskusikan, hingga melaporkan. Model ini disebut Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) atau *Student Active Learning* (SAL). Namun akhirnya terjadi penolakan CBSA bermunculan, dikarenakan banyak sekolah kurang mampu menafsirkan CBSA, dikarenakan membuat suasana gaduh di ruang kelas lantaran siswa berdiskusi, di sana-sini ada tempelan gambar, dan yang menyolok guru tak lagi mengajar model berceramah.

7. Kurikulum 1994 dan Suplemen Kurikulum 1999

Kurikulum 1994 merupakan hasil upaya untuk memadukan kurikulum-kurikulum sebelumnya, terutama kurikulum 1975 dan 1984. Sayangnya perpaduan antara tujuan dan proses belum berhasil, sehingga banyak kritik berdatangan, disebabkan oleh beban belajar siswa dinilai terlalu berat, dari muatan nasional sampai muatan lokal. Berbagai kepentingan kelompok masyarakat juga mendesak agar isu-isu tertentu masuk dalam kurikulum. Akhirnya, Kurikulum 1994 menjelma menjadi kurikulum super padat. Kejatuhan rezim Soeharto pada 1998, diikuti kehadiran Suplemen Kurikulum 1999 yang perubahannya lebih pada menambal sejumlah materi pelajaran saja.

8. Kurikulum 2004, “KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi)”

Pada tahun 2004 diluncurkan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) sebagai pengganti Kurikulum 1994. Suatu program pendidikan berbasis kompetensi yang harus mengandung tiga unsur pokok, yaitu pemilihan kompetensi sesuai spesifikasi, indikator-indikator evaluasi untuk menentukan keberhasilan pencapaian kompetensi, dan pengembangan pembelajaran. KBK mempunyai ciri yang menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa baik secara individual maupun klasikal, berorientasi pada hasil belajar (*learning outcomes*) dan keberagaman. Kegiatan belajar menggunakan pendekatan dan metode bervariasi, sumber belajar bukan hanya guru, tetapi juga sumber belajar lainnya yang memenuhi unsur edukatif.

9. Kurikulum 2006, “KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)”

Pelaksanaan KBK masih dalam uji terbatas, namun pada awal tahun 2006, uji terbatas tersebut dihentikan. Selanjutnya dengan terbitnya permen nomor 24 tahun 2006 yang mengatur pelaksanaan permen nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi kurikulum dan permen nomor 23 tahun 2006 tentang standar kelulusan, lahirlah kurikulum 2006 yang pada dasarnya sama dengan kurikulum 2004. Perbedaan menonjol terletak pada kewenangan dalam penyusunannya, yaitu mengacu pada jiwa dari

desentralisasi sistem pendidikan Indonesia. Pada Kurikulum 2006, pemerintah pusat menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Guru dituntut mampu mengembangkan sendiri silabus dan penilaian sesuai kondisi sekolah dan daerahnya. Hasil pengembangan dari semua mata pelajaran dihimpun menjadi sebuah perangkat. Kurikulum ini juga dinamakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

10. Kurikulum 2013

Pemerintah melakukan pemetaan kurikulum berbasis kompetensi yang pernah diujicobakan pada tahun 2004 (*curriculum based competency*). Kompetensi dijadikan acuan dan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan; pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan, khususnya pada jalur pendidikan sekolah. Kurikulum 2013 adalah pengganti kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap dan perilaku.

Tema utama kurikulum 2013 adalah menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui pengamatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Untuk mewujudkan hal tersebut, dalam implementasi kurikulum, guru dituntut secara profesional

merancang pembelajaran secara efektif dan bermakna, mengorganisir pembelajaran, memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran dan pembentukan kompetensi secara efektif, serta menetapkan kriteria keberhasilan.

E. Sejarah Perkembangan Kurikulum

Menurut Soetopo dan Soemanto (Alhamuddin, 2019) ada sejumlah faktor yang dipandang mendorong terjadinya perubahan kurikulum pada berbagai Negara, yaitu:

1. Merdekanya sejumlah negara-negara tertentu dari kekuasaan kaum kolonialis, sehingga mereka mulai merencanakan adanya perubahan yang cukup penting dalam kurikulum dan sistem pendidikan yang ada sesuai dengan cita-cita nasional merdeka.
2. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat sekali yang diajarkan di sekolah menghasilkan diketemukannya teori-teori yang lama. Sedangkan perkembangan lain menimbulkan diketemukannya teori dan cara-cara baru di dalam proses belajar mengajar.
3. Pertumbuhan penduduk yang sangat pesat dari penduduk dunia, maka makin bertambah pula jumlah orang yang membutuhkan pendidikan. Hal ini menyebabkan bahwa cara atau pendekatan yang telah digunakan selama ini dalam pendidikan perlu ditinjau kembali dan

kalau perlu diubah agar dapat memenuhi kebutuhan akan pendidikan yang semakin besar.

Ketiga faktor di atas itulah yang secara umum banyak mempengaruhi timbulnya perubahan kurikulum yang kita alami saat ini

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamuddin. (2019) *Politik Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Indonesia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ansyar, M. (2015) *Kurikulum, Hakikat, Fondasi, Desain, & Pengembangan*. Jakarta: PT. Kencana.
- Nurdin, D. dan Sibaweh, I. (2015) *Pengelolaan Pendidikan: Dari Teori Menuju Implementasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Presiden. (2003) *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Standar Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Sanjaya, W. (2013) *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Kencana.
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pengajaran. (2013) *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

PROFIL PENULIS



Perkenalkan nama saya **DEVI RAHMIATI, S.Pd., M.Pd.**, lahir di **Jakarta** pada tanggal **3 Mei 1987**, berjenis kelamin **perempuan**, anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Djumadi Haris dan Ibu Henda Kusmiati. Beralamat di Komplek Nata Endah Cihanjuang Blok N no 84 RT/RW: 006/002 Kelurahan Cibabat Kecamatan Cimahi Utara Kota Cimahi 40513. Riwayat formal pendidikan penulis dimulai dari masuk TK Aisyah Kota Cimahi pada tahun 1992 dan lulus pada tahun 1993. Dilanjutkan ke SD Negeri Cibabat III Kota Cimahi dan menyelesaikannya pada tahun 1999, kemudian masuk SLTP Negeri 2 Cimahi pada tahun 1999 dan lulus pada tahun 2002. Masuk ke jenjang SMA di SMA Negeri 1 Cimahi pada tahun 2002 dan menyelesaikan SMA pada tahun 2005. Gelar sarjana diperoleh di S1 Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pasundan Bandung pada tahun 2005 - 2009. Pada tahun 2012 - 2015, penulis menyelesaikan kuliah S2 di Universitas Pendidikan Indonesia dengan mengambil program studi Pendidikan Dasar dengan Konsentrasi IPA. Pengalaman bekerja setelah menyelesaikan pendidikan S-1, yaitu menjadi Guru IPA di SD Nurul Aulia Cimahi pada Tahun 2009, Guru IPA di MTs Asih Putera Kota Cimahi Tahun 2010, Panitia Penyelenggara Sertifikasi Guru dalam Jabatan di Rayon 134 Universitas Pasundan Bandung dari tahun 2010 - 2015, dan menjadi Dosen Tetap di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Pasundan Bandung dari tahun 2015 - sekarang



BAB 10

PEMBELAJARAN ONLINE



**Mohammad Imam
Shalahudin**

BAB X

PEMBELAJARAN ONLINE

Pada tahun 2019 kita semua dihebohkan dengan merebaknya virus Corona yang begitu heboh dan sangat mencekam ditambah lagi dengan berita hoax yang merebak di tengah tengah masyarakat membuat suasana semakin mencekam. Kondisi ini memaksa pemerintah untuk melakukan suatu tindakan untuk melindungi seluruh warga negaranya dari penyebaran virus covid 19 hal ini juga berlaku dengan cara membuat surat edaran Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 1 tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) di perguruan tinggi. [1] Dengan surat edaran tersebut kementrian Pendidikan dan kebudayaan memberikan instruksi kepada seluruh perguruan tinggi untuk merubah metode pembelajaran yang dilakukan, yang tadinya dilakukan dengan tatap muka (offline) harus dirubah menjadi pembelajaran jarak jauh (online) dengan kondisi mahasiswa belajar dari rumah masing masing.

Sebagai usaha pencegahan penyebaran Covid-19, WHO merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Untuk itu pembelajaran konvensional yang mengumpulkan

banyak mahasiswa dalam satu ruangan perlu ditinjau ulang pelaksanaannya. Pembelajaran harus dilaksanakan dengan skenario yang mampu meminimalisir kontak fisik antara mahasiswa dengan mahasiswa lain, ataupun antara mahasiswa dengan dosen. Menurut Milman (2015) dalam [1] dalam firman et al (2020), penggunaan teknologi digital memungkinkan mahasiswa dan dosen berada di tempat yang berbeda selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga harus mengalami perubahan dikarenakan cara penyampaian yang berbeda juga, kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran. Menurut Sumiharsono, Hasanah dan Ariyanto (2017:9) dalam bukunya yang berjudul media pembelajaran, media pembelajaran adalah alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa atau guru dan siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, aktifitas dan partisipasi siswa sehingga dapat menunjang terjadinya proses belajar mengajar yang diharapkan

antara dosen dan peserta didik. Pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media pembelajaran, mahasiswa lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh dosen.

Menurut M. Ramli dalam bukunya *Media Dan Teknologi Pembelajaran* [2] Secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Membantu Guru dalam Bidang Tugasnya . Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat:
 - a. Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena ia dapat mempercepat pemahaman pebelajar terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.
 - b. Membantu pembelajar mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan pebelajar untuk memahami pesan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
 - c. Membantu pembelajar untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya,

- sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik
- d. Membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan dan sebagainya.
 - e. Membantu pembelajar menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.
2. Membantu para Pebelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu pebelajar dalam hal berikut:
- a. Lebih meningkatkan daya kepaahaman terhadap materi pembelajaran.
 - b. Dapat lebih mempercepat daya cerna pebelajar terhadap materi yang disajikan.
 - c. Merangsang cara berpikir pebelajar.
 - d. Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan.

- e. Membantu kuatnya daya ingatan pebelajar, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.
 - f. Membantu pebelajar memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara utuh dan bermakna.
 - g. Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan.
 - h. Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan pebelajar untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya.
3. Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar). Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:
- a. Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban guru untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Disini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.

- b. Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

Dari uraian diatas diatas kita dapat menarik kesimpulan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat membantu pendidik dalam menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan mudah diterima oleh peserta didik. Menjadikan peserta didik tidak mudah bosan pada saat pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar.

A. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka dosen dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Dosen harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa. Sehingga mahasiswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh dosen. Menurut Ismail (2020:18), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami mahasiswa, serta memungkinkan mahasiswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar,
- 4) Mahasiswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 5) Mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Sedangkan menurut Arsyad (2016:29-30) memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, *film*, foto, *slide*.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

B. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen dalam proses belajar mengajar. Dosen harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa. Menurut Ismail (2020:44), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga

mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide, film, video*.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang di proyeksikan seperti *film, slide, film strip*, transparansi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

C. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa kriteria yang harus di perhatikan oleh dosen. Sehingga pemilihan media pembelajaran tersebut adalah yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan mahasiswa memperoleh hasil belajar yang baik.

Menurut Satrianawati (2018:37) untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan pengajar, sehingga dapat disusun urutan sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik

2. Merumuskan tujuan instruksional. Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting, tujuan dapat memberikan arah kemana peserta didik akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa telah sampai ke tempat tujuan (Silaban, 2021:1). Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan peserta didik setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan. Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut (Ahmadi, Ibda dan Wijayanti, 2018:194).
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan. Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau *checklist* perilaku (Santoso dan Chotibuddin, 2020:44).

5. Menulis naskah media. Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media (Santoso dan Chotibuddin, 2020:44).

Selain kriteria diatas ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh pengajar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran (Hamid, Ramadhani dan Masrul, 2020:46), yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan

Media dipilih dan digunakan oleh pengajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan peserta didik dapat mengerti materi yang disampaikan (Hasan et al., 2021:115).

2. Efektifitas

Pengajar harus memilih media yang paling efektif dari berbagai media yang ada sehingga media yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik adalah yang paling tepat dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Setyosari, 2020:137).

3. Kemampuan Pengajar dan Peserta Didik

Dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, pengajar harus memilih media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan yang ada pada pengajar dan peserta didik dengan proses belajar yang menarik perhatian (Nasution, Anestiana dan Armalia, 2021:78).

4. Fleksibilitas

Dalam memilih media, pengajar haruslah memilih media yang fleksibel sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran (Hamid, Ramadhani dan Masrul, 2020:46).

5. Ketersediaan Media

Tidak semua kampus menyediakan berbagai media yang dibutuhkan oleh pengajar untuk kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan situasi dan kondisi pada masing-masing kampus. Pengajar haruslah kreatif dalam menyediakan media pembelajaran (Hamid, Ramadhani dan Masrul, 2020:46).

6. Manfaat

Dalam memilih media pembelajaran, pengajar harus dapat mempertimbangkan manfaat yang didapat dari pengadaan media tersebut bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sutiah, 2020:100). Pengajar juga harus mempertimbangkan biaya pembuatan media pembelajaran (Batubara, 2021:162). Sehingga

dengan biaya yang minimal dapat menghasilkan media pembelajaran yang bagus dan bermanfaat bagi peserta didik.

7. Kualitas

Dalam pengadaan media, pengajar harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut. Media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik sehingga bisa tahan lama dan tidak mudah rusak dan dapat digunakan lagi oleh pengajar untuk proses belajar peserta didik di waktu yang lain (Arbangi, 2016:119). Dengan kualitas media pembelajaran yang baik maka dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran.

D. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreatifitas serta inovasi pengajar dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Kurniawati, 2018). Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan

dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua, 2014).

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bawa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat mahasiswa untuk belajar. Media ini menjadikan mahasiswa berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.

E. Multimedia

Menurut Tonni L., dan Janner S. (2020) multimedia terdiri dari kata multi dan media, kata multi berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menghantarkan, menyampaikan dan membawa sebuah pesan atau informasi. Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai elemen informasi seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan foto yang dapat memperjelas tujuan yang hendak kita sampaikan (Kadaruddin, 2018). Multimedia terdiri dari beberapa

gabungan aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan animasi yang memiliki kemampuan untuk menampilkan secara jelas maksud dan tujuan sebuah perusahaan (Santoso dan Chotibuddin, 2020:115).

Multimedia memiliki elemen-elemen yang dapat mendukung proses pengenalan profil perusahaan, sejarah, produk dan segala hal yang berkaitan dengan perusahaan, elemen-elemen yang terdapat dalam multimedia seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dan interaktivitas memiliki pengaruh yang lebih besar dalam memberikan kemudahan bagi pelanggan maupun investor untuk memahami tentang latar belakang dan tujuan perusahaan tersebut (Wibawanto, 2017:124). Multimedia merupakan kombinasi teks, audio, video, grafik dan animasi yang digunakan sebagai alat untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif (Janner et al., 2020).

Besarnya peran multimedia dalam dunia pendidikan menjadikan multimedia sering digunakan untuk meningkatkan keunggulan dan mutu media pembelajaran. Hal ini menjadikan peran multimedia sebagai salah satu media yang dapat diandalkan untuk mengoptimalkan promosi produk dan jasa melalui periklanan, profil perusahaan, presentasi, pelatihan, demo produk, katalog online, simulasi, pemasaran, karena multimedia memiliki elemen-elemen yang lebih kompleks (Haris B., 2021).

F. Jenis-Jenis Multimedia

Menurut Limbong dan Simarmata (2020:4) multimedia dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan dengan elemen-elemen multimedia yang ada (Mudinillah, 2021:28).

2. Multimedia Interaktif

Pengguna dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan (Mudinillah, 2021:26).

3. Multimedia Linier/Sequential

Multimedia linier adalah jenis multimedia yang berjalan lurus (Mudinillah, 2021:27).

4. Multimedia Presentasi Pembelajaran

Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan tidak untuk menggantikan peran pengajar secara keseluruhan (Limbong, Simarmata dan Rikki, 2020:5).

5. Multimedia Pembelajaran Mandiri

Multimedia pembelajaran mandiri adalah perangkat lunak pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri tanpa bantuan pengajar (Limbong, Simarmata dan Rikki, 2020:5).

6. Multimedia Kits

Merupakan kumpulan pengajaran. Bahan pengajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media (Limbong, Simarmata dan Rikki, 2020:5).

7. Hypermedia

Dokumen berurut terdiri dari teks, audio, informasi visual disimpan dalam sebuah komputer (Limbong, Simarmata dan Rikki, 2020:5).

8. Virtual Realitas

Media yang dapat divisualisasikan dengan tempat seperti dunia nyata (Pamoedji dan Sanjaya, 2017:129).

G. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yaitu sebuah media yang dilengkapi oleh alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk dijalankan. Selain itu multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktivitas atau rancangan (Siwi W., dan Joko P., 2019).

Multimedia interaktif yaitu alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif, sehingga materi, metode, evaluasi dan batasan-batasan yang dirancang secara sistematis serta menarik dapat lebih mudah dipahami oleh pelanggan atau investor (Novia L., 2020).

Berikut ini terdapat beberapa elemen-elemen multimedia, diantaranya:

a. Teks

Teks merupakan gabungan berupa huruf-huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud berupa materi pembelajaran sehingga bisa dimengerti oleh pembacanya. Media yang menggunakan teks perlu memperhatikan ukuran (*font*), jenis dan gaya (*style*) huruf seperti warna, *bold* dan *italic* (Janner S., 2020).

b. Grafik

Pengertian grafik ialah sarana yang sesuai dalam menyajikan informasi, apalagi pemakaian sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*), sehingga grafik merupakan komponen penting dalam multimedia (Gde Putu Arya, 2017). Janner S., (2020) menyatakan grafik suatu media yang dapat memvisualisasikan data-data dalam bentuk angka, penggunaan grafik pada media dapat menghubungkan satu, dua atau lebih data atau grafik dengan data yang sama menggambarkan hubungan penting dari suatu data.

c. Gambar

Gambar adalah penyampaian informasi dalam bentuk visual yang disajikan ke dalam media (Pakpahan et al., 2020:76). Gde Putu Arya (2017) menyatakan gambar adalah images dua dimensi yang dapat dimanipulasi oleh komputer misalnya berupa foto, grafik, ilustrasi, diagram, dan lain-lain.

d. Video (Visual Gerak)

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata (Limbong, Napitupulu dan Sriadhi, 2020:2). Janner S., (2020) berpendapat bahwa video adalah teknologi penangkapan, perekaman, penyimpanan, pengolahan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.

e. Animasi

Animasi merupakan tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan (Wibawanto, 2017:64). Janner S., (2020) menyatakan konsep animasi yaitu menggambarkan informasi dengan satu gambar atau sekumpulan gambar yang sulit untuk disajikan. Animasi adalah rangkaian gambar yang bergerak secara urut guna menyajikan suatu proses tertentu (Iyan Mulyana et al., 2019).

f. Audio

Definisi dari audio sebagai jenis-jensi bunyi dalam bentuk digital yaitu musik, suara, narasi yang dapat didengar sebagai keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, semangat, sedih sesuai dengan situasi dan kondisi (Yaumi, 2021:169). Janner S., (2020) menyatakan audio yaitu media yang mencakup apa saja yang dapat kita dengar seperti suara alam, manusia, binatang, musik, mekanis (mesin mobil yang hidup), dan sebagainya. Penggunaan audio

dapat meningkatkan daya ingat dan bisa membantu penggunaanya yang memiliki keterbatasan dalam penglihatan (Pribadi, 2017:164).

g. Interaktivitas

Interaktifitas merupakan elemen yang sangat penting dalam multimedia interaktif. Bagian interaktif ini hanya bisa ditampilkan di komputer, berbeda dengan teks, suara, foto yang dapat ditampilkan di media seperti TV. Dalam aplikasi multimedia interaktif pengguna diberikan kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada (Janner S., 2020).

H. Tahapan Pengembangan Sistem Multimedia Interaktif

Multimedia dapat menjadi alat keunggulan bersaing bagi suatu organisasi, oleh karena itu tahap-tahap pengembangan sistem multimedia sangat penting untuk diperhatikan. Novia L. (2020) menjelaskan tahap-tahap dalam membuat sistem multimedia adalah sebagai berikut:

1. Mendefinisikan Masalah

Mendefinisikan masalah adalah mencari akar masalah yang ingin diteliti atau diselesaikan dengan menggunakan multimedia (Novia, 2020).

2. Studi Kelayakan

Menurut Asmoro dan Pramono (2021:202) studi kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek sistem multimedia layak

diteruskan atau dihentikan. Studi kelayakan merupakan kepadatan versi ringkasan dari keseluruhan analisis sistem dan proses perancangan sistem multimedia.

3. Analisis Kebutuhan Sistem

Bagian ini mengidentifikasi dan menganalisis maksud, tujuan, sasaran, dan kebijakan-kebijakan dari sistem suatu bisnis. Analisis ini harus menentukan seberapa baik aplikasi yang nantinya akan dibuat tersebut mendukung bisnis yang bersangkutan (Asmoro dan Pramono, 2021:202).

4. Merancang Konsep

Menurut Asmoro dan Pramono (2021:202) merupakan kegiatan antara analisis sistem yang bekerjasama dengan pemakai, mungkin juga bekerjasama dengan profesional komunikasi seperti produser, sutradara, dan penulis naskah untuk terlibat dalam merancang konsep yang menentukan keseluruhan pesan dan membuat aliran (urutan) pada aplikasi multimedia yang akan dibuat.

5. Merancang Isi

Merancang isi meliputi mengevaluasi dan memilih apa yang akan digunakan daya tarik pesan, gaya, nada dan kata dalam menampilkan pesan (Asmoro dan Pramono, 2021:202).

6. Merancang Naskah

Dalam merancang naskah, analisis menetapkan dialog dan urutan elemen – elemen secara rinci. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari

teks dan narasi dalam aplikasi multimedia (Asmoro dan Pramono, 2021:202).

7. Merancang Grafik

Dalam merancang grafik ini analisis memilih grafik yang sesuai dengan dialog. Merancang grafik meliputi merancang grafik dua dimensi, grafik 3 dimensi, merancang video, merancang audio dan merancang animasi (Asmoro dan Pramono, 2021:203).

8. Memproduksi Sistem

Pengembang aplikasi memproduksi berbagai bagian dan menyatukannya dalam sebuah sistem. Selain mengembangkan perangkat lunak aplikasi, tugasnya mencakup kegiatan khusus seperti menyunting video dan *authoring*. *Authoring* adalah pengintegrasian elemen-elemen yang terpisah dengan menggunakan perangkat lunak siap pakai khusus (Asmoro dan Pramono, 2021:203).

9. Percobaan Sistem

Analisa sistem mendidik pemakai dalam penggunaan sistem dan memberikan kesempatan bagi pemakai untuk akrab dengan semua fitur, jika sistem memuaskan pemakai akan menggunakannya, jika tidak, proses *prototyping* sistem multimedia diulang kembali. Proses ini diulangi sampai pemakai (klien) merasa cukup dengan sistem (Djahir dan Pratita, 2015:79).

10. Menggunakan Sistem

Sebuah proses yang akan menentukan apakah sistem multimedia mampu beroperasi dengan baik

serta mengetahui apakah para pemakai bisa mandiri dalam pengoperasiannya (Asmoro dan Pramono, 2021:203).

11. Memelihara Sistem

Seperti sistem berbasis komputer lain, sistem multimedia harus dipelihara. Perbedaan utamanya adalah pemakai tidak dapat diharapkan untuk melaksanakan pemeliharaan, ini adalah tugas spesialis dan professional dikarenakan multimedia bukanlah aplikasi *end-user-computing* (Asmoro dan Pramono, 2021:202).

I. Desain

Menurut Prianto dan Bunyamin (2020:70), desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur dan berbagai pencapaian kreatif lainnya, dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata (Leksono dan Septian, 2019:45).

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya (Asfiati, 2020:69). Akhir-

akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah "perancangan proses" (Setiawan dan Jayanegara, 2021:174).

Menurut Furqon dan Pramono (2021:120) penggunaan istilah desain bermula dari gambar teknik arsitektur (gambar potong untuk bangunan) serta di awal perkembangan, istilah desain awalnya masih berbaur dengan seni dan kriya, pada dasarnya seni adalah suatu pola pikir untuk membentuk ekspresi murni yang cenderung fokus pada nilai estetis dan pemaknaan secara privasi, sedangkan desain memiliki pengertian sebagai suatu pemikiran baru atas fundamental seni dengan tidak hanya menitik-beratkan pada nilai estetik, namun juga aspek fungsi dan latar industri secara massa, yang memang pada realitanya pengertian desain tidak hanya digunakan dalam dunia seni rupa saja, namun juga dalam bidang teknologi, rekayasa, dan lain-lain.

Prinsip – Prinsip Desain

Desain grafis juga memiliki prinsip-prinsip seperti halnya manusia, seseorang dikenal karena memiliki prinsip, prinsip utama yang harus ditampilkan dalam sebuah desain grafis sehingga karya-karya tersebut komunikatif, sedangkan unsur yang lainnya ditampilkan sekedarnya dan tidak mengalahkan unsur-unsur utamanya (Yulianto, 2018:244). Semuanya itu tergantung selera desainer

grafis, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan. Berikut adalah prinsip - prinsip desain (Huda, 2019:36):

1. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Hal ini sangat logis demi kepentingan dan kemudahan pembacanya memahami isi pesan yang disampaikan, kesederhanaan desain akan membawa kemudahan untuk pemahaman dan akan menghasilkan pesan yang jelas (Kristiyono, 2020:19).

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan yang seimbang secara visual (Kristiyono, 2020:19). Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu: keseimbangan formal (*Simetris*) dan keseimbangan informal (*Asimetris*) (Yuliarma, 2016:105).

3. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan berarti persatuan semua elemen dalam *layout*, kesatuan dapat dicapai dari keharmonisan apabila setiap bagian mendukung bagian lainnya untuk menghasilkan keseluruhan yang *artistic* (Fachruddin, 2017:42).

4. Penekanan/Titik Berat (*Emphasis*)

Penekanan juga dilakukan melalui perulangan ukuran, serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif (Basuki dan Kristien, 2021:232). *Emphasis* dalam *layout* dapat dimunculkan dengan kontras yang tinggi antara elemen,

dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud (Wibawanto, 2017:24).

5. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan prinsip yang mengatur pergerakan mata dari satu bagian desain iklan ke bagian lainnya (Nugroho, 2015:271). Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama (Fachruddin, 2017:42). Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antara obyek (Huda, 2019:62).

6. Proporsi (*Proportion*)

Yang dimaksud dengan proporsi disini adalah rasio panjang dan lebar desain. Memilih proporsi yang baik antara ukuran desain dengan isi desain.prinsip ini dipakai disetiap pembuatannya, yang menyesuaikan antara ukuran desain dengan isi desainnya (Huda, 2019:36).

Metode Desain

Metode desain adalah suatu cara yang dilakukan oleh desainer untuk menghasilkan suatu karya desain (Eva, 2020:26). Beberapa metode yang umum digunakan, antara lain (Huda, 2019:50):

1. *Exploring* yaitu mencari inspirasi dengan berpikir secara kritis untuk menghasilkan suatu desain yang belum pernah diciptakan.

2. *Redefining* yaitu mengolah kembali suatu desain agar menjadi bentuk yang berbeda dan lebih baik.
3. *Managing* yaitu menciptakan desain secara berkelanjutan dan terus-menerus.
4. *Phototyping* yaitu memperbaiki dan atau memodifikasi desain warisan nenek moyang.
5. *Trendspotting* yaitu membuat suatu desain berdasarkan tren yang sedang berkembang.

J. Analisa

Analisa dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Segala macam bentuk analisis menggambarkan pola-pola yang konsisten di dalam data, sehingga hasil analisa dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan singkat dan penuh makna.

K. Target Pembelajaran

Analisa dan target pembelajaran dapat diidentifikasikan dan dikelompokkan sebagai berikut:

1. Segmentasi Pengguna

Segmentasi pembelajaran media interaktif yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengguna : Dosen dan Mahasiswa
- 2) Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- 3) Jurusan : Sistem Informasi
- 4) Matakuliah : Logika Matematika

2. Tujuan Pembelajaran

Memberikan pembelajaran materi perkuliahan Logika Matematika yang disediakan menggunakan media interaktif berbentuk digital, diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar lebih menarik dan membantu mahasiswa agar mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh dosen.

L. Analisa Pengguna

Analisa pengguna mencirikan siapa saja pengguna media pembelajaran yang dispesifikasikan dan apa aja haknya terhadap perangkat lunak tersebut. Media Pembelajaran yang dibangun memiliki dua jenis pengguna, yaitu sebagai berikut:

1. Mahasiswa

Pada media pembelajaran interaktif ini mahasiswa merupakan orang yang dapat menggunakan media pembelajaran yang berisi materi perkuliahan. Jadi, mahasiswa tersebut dapat melihat dan menerima materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

2. Dosen

Dosen merupakan orang yang akan menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif

ini untuk mengajar khususnya untuk menyampaikan materi perkuliahan.

M. Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor adalah indikasi yang menjelaskan setiap peranan atau orang yang terlibat dalam sebuah media pembelajaran. Aktor yang berperan dalam perangkat ini antara lain sebagai berikut:

1. Pembuat Aplikasi Pembelajaran
2. Pengelola Media Pembelajaran. Pengelola pada dasarnya mempunyai peran sebagai pemberi materi perkuliahan kepada mahasiswa dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
3. Pengguna. Merupakan orang yang menggunakan media interaktif sebagai media pembelajaran perkuliahan.

N. Perancangan Multimedia Interaktif

Perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai pembelajaran kepada mahasiswa dalam perkuliahan. Maka akan dilakukan proses analisa sebagai berikut:

1. Mencari kebutuhan dasar penyampaian pesan yang akan diimplementasikan kedalam media

interaktif di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech dengan cara melihat materi kuliah logika matematika.

2. Menentukan bentuk desain yang baik dengan memahami dasar desain yang dapat memberikan pembelajaran secara langsung dan mudah di mengerti baik dari segi *layout*, animasi dan *font*.
3. Menampilkan media pembelajaran berbasis media interaktif yang mudah dimengerti dan tepat sasaran sebagai prioritas utama.

O. Konsep Desain Media Pembelajaran yang di Terapkan

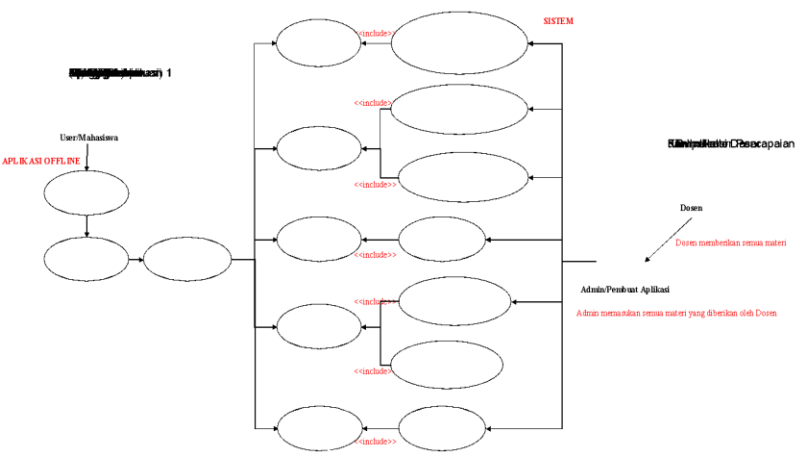
Pada perancangan media interaktif konsep desain yang akan diterapkan adalah konsep desain media interaktif yang menarik dan *simple*. Konsep desain media interaktif *simple* dan menarik dapat diartikan mudah digunakan dengan fitur yang tersedia dan menarik bagi mahasiswa. Sebuah media interaktif yang mengusung desain *simple* dan menarik cenderung berisikan konten yang membahas hal-hal penting saja atau langsung menjurus ke pokok pembahasan dari segi tampilan atau *layout* lebih cenderung menggunakan banyak warna yang senada.

P. Perancangan Sistem

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling*

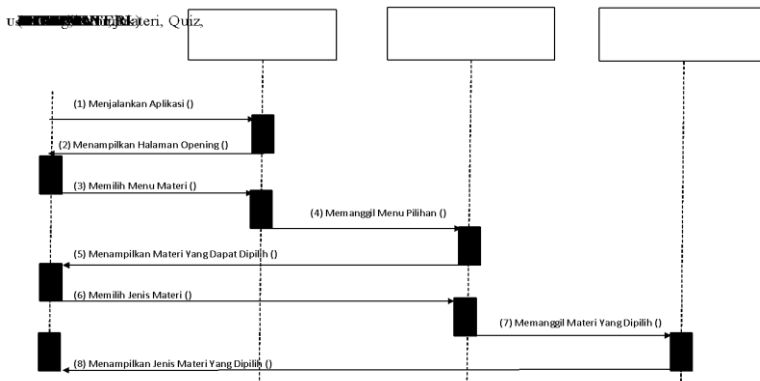
Language (UML) Use Case Diagram, Activity Diagram dan Sequence Diagram.

Pada *Use Case Diagram* multimedia pembelajaran terdiri dari tiga aktor yaitu *User* (Mahasiswa), *Admin* (Pembuat Aplikasi), dan *Dosen* (Pemberi Materi).



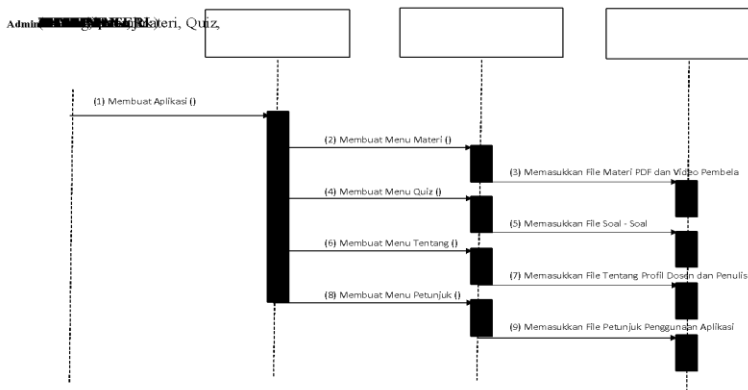
Use Case Diagram

Sequence Diagram merupakan gambaran dari interaksi antar obyek yang menjelaskan komunikasi obyek - obyek tertentu dan menunjukkan pesan yang dipertukarkan oleh obyek - obyek tersebut dalam melakukan suatu tugas atau aksi. Berikut adalah *Sequence Diagram* yang terdapat pada sistem atau aplikasi:



Sequence Diagram Mahasiswa

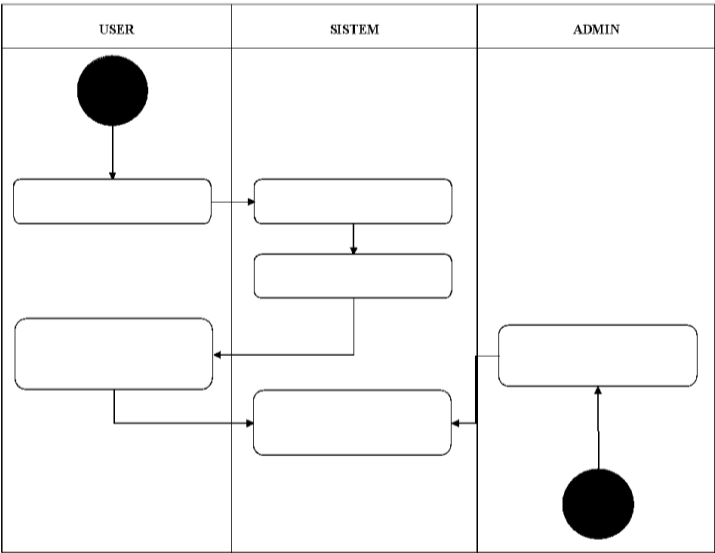
Pada Gambar *Sequence Diagram Mahasiswa*, saat mahasiswa membuka aplikasi pembelajaran, akan muncul pembukaan aplikasi dan setelah itu sistem akan memunculkan pilihan menu. Kemudian, Mahasiswa dapat memilih lima menu yaitu kd indikator, materi, *quiz*, tentang, petunjuk, dan sistem akan menampilkan materi yang dipilih oleh Mahasiswa.



Sequence Diagram Admin

Pada Gambar *Sequence Diagram Admin*, Admin membuat aplikasi pembelajaran dan membuat lima pilihan menu yang dapat diakses oleh Mahasiswa. Setelah itu, Admin berkoordinasi dengan Dosen untuk memasukkan file – file materi tersebut ke dalam aplikasi.

Berikutnya adalah *Activity Diagram*. *Activity Diagram* merupakan bentuk dari *state machine* yang bertujuan untuk memodelkan komputasi – komputasi dan aliran – aliran kerja yang terjadi dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang dikembangkan dalam *state* pada diagram aktifitas merepresentasikan *state* dari komputasi yang dieksekusi. Berikut adalah *Activity Diagram* yang terdapat pada sistem atau aplikasi:



Activity Diagram

Pada Gambar *Activity Diagram*, aktor mahasiswa membuka aplikasi dan sistem akan memproses untuk menampilkan pembukaan serta menampilkan menu utama. Aktor mahasiswa dapat memilih menu materi yang tersedia di sistem, kemudian sistem akan menampilkan menu halaman pilihan tersebut.

Aktor admin, sebelum aplikasi dapat digunakan oleh aktor mahasiswa, aktor admin memasukkan *file - file* materi pembelajaran.

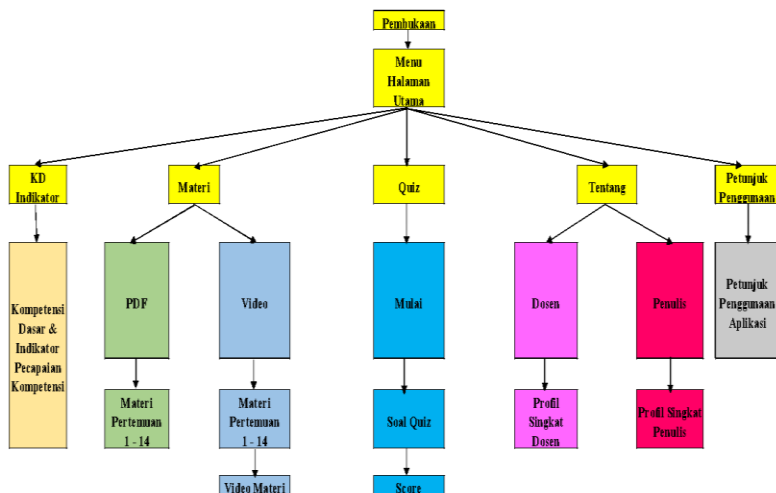
Perancangan Antar Muka (*User Interface*)

Navigasi merupakan struktur terpenting didalam pembuatan suatu aplikasi atau program dan digunakan sebagai penuntun alur sebuah aplikasi atau dapat juga disebut diagram alur dalam perancangan bahasa pemrograman. Struktur navigasi berfungsi untuk menggambarkan dengan sangat jelas rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa cara yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen aplikasi dengan pemberian perintah dan pesan.

Skema Navigasi Media Pembelajaran

Navigasi merupakan struktur terpenting didalam pembuatan suatu aplikasi atau program dan digunakan sebagai penuntun alur sebuah aplikasi atau dapat juga disebut diagram alur dalam perancangan bahasa pemrograman. Struktur navigasi berfungsi untuk menggambarkan dengan sangat jelas rancangan

hubungan dan rantai kerja dari beberapa cara yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen aplikasi dengan pemberian perintah dan pesan.



Gambar Skema Navigasi

Dari keterangan gambar skema navigasi tersebut maka ada beberapa penjelasan sebagai berikut:

- 1) Pembukaan, yaitu halaman awal untuk masuk ke menu utama pada media pembelajaran.
- 2) Menu Halaman Utama, yaitu halaman kedua dari media pembelajaran ini, dimana dalam menu utama ini terdapat lima tombol yang mengarah ke menu selanjutnya yang berisikan konten yang berbeda dari setiap tombolnya.
- 3) KD Indikator, yaitu halaman yang berisi kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi matakuliah.

- 4) Materi, yaitu halaman yang berisi materi pembelajaran matakuliah logika matematika dan terdapat dua tombol pilihan:
 - a) *PDF*, yaitu halaman materi yang disediakan dalam bentuk *pdf*. Terdapat materi pertemuan 1 – 14.
 - b) Video, yaitu halaman materi yang disediakan dalam bentuk video. Terdapat materi pertemuan 1 – 14.
- 5) *Quiz*, yaitu halaman ini berisikan soal-soal kuis seputar materi logika matematika, dimana terdapat tombol pilihan:
 - a) Mulai, yaitu halaman yang berisikan informasi aturan serta tata cara mengerjakan kuis dan pengerjaan soal-soal kuis yang telah disediakan oleh dosen dan harus dijawab oleh mahasiswa dalam bentuk pilihan ganda, kemudian akan ada skor dari hasil jawaban mahasiswa.
- 6) Tentang, yaitu halaman yang berisi biodata, dimana terdapat tombol pilihan:
 - a) Dosen, yaitu halaman yang berisi profil singkat dosen pengajar matakuliah logika matematika.
 - b) Penulis, yaitu halaman yang berisi profil singkat penulis atau pembuat media pembelajaran interaktif ini.

- 7) Petunjuk Penggunaan, yaitu halaman yang berisi informasi tata cara penggunaan media pembelajaran interaktif ini.

Layout Desain

Layout merupakan penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan.

Layout Pembukaan

Berikut ini adalah *layout* desain pembukaan dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Pembukaan

Layout Pembukaan

Halaman : Pembukaan

Nama *File* : Pembukaan

Navigasi

Tombol Mulai : Tombol yang berfungsi untuk masuk ke halaman utama

Layout Halaman Utama

Berikut ini adalah *layout* desain halaman utama dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman Utama

Layout Halaman Utama

Halaman : Menu Konten

Nama *File* : Halaman Utama

Navigasi

Tombol KD Indikator: Tombol yang berfungsi untuk masuk ke kompetensi dasar indikator dari matakuliah tersebut.

- Tombol Materi : Tombol yang berfungsi untuk masuk ke materi perkuliahan.
- Tombol *Quiz* : Tombol yang berfungsi untuk masuk ke soal pertanyaan terkait materi tersebut.

- c. Tombol Tentang : Tombol yang berfungsi untuk masuk ke informasi terkait pengajar dan lainnya.
- d. Tombol Petunjuk Penggunaan : Tombol yang berfungsi untuk masuk ke petunjuk penggunaan aplikasi ini.
- e. Tombol Audio : Tombol yang berfungsi untuk menyalakan dan mematikan audio.

Layout Halaman KD Indikator

Berikut ini adalah *layout* desain halaman KD Indikator dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman KD Indikator

Layout Halaman KD Indikator

Halaman : Kompetensi Dasar Indikator

Nama File : Halaman KD Indikator

Navigasi

Tombol Kembali : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke menu halaman utama.

Tombol Audio : Tombol yang berfungsi untuk menyalakan dan mematikan audio.

Layout Halaman Menu Materi

Berikut ini adalah *layout* desain halaman menu materi dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman Menu Materi

Layout Halaman Menu Materi

Halaman : Menu Materi Matakuliah Logika Matematika

Nama File : Halaman Menu Materi

Navigasi

Tombol PDF : Tombol yang berfungsi untuk melihat materi perkuliahan dalam bentuk *pdf*.

Tombol Video : Tombol yang berfungsi untuk melihat materi perkuliahan dalam bentuk video.

Tombol Kembali : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke menu halaman utama.

Tombol Audio : Tombol yang berfungsi untuk menyalakan dan mematikan audio.

Layout Halaman Materi PDF

Berikut ini adalah *layout* desain halaman materi *pdf* dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman Materi PDF

Layout Halaman Materi Pdf

Halaman : Materi Matakuliah Logika Matematika dalam Bentuk *Pdf*

Nama File : Halaman Materi *Pdf*

Navigasi

Tombol Pertemuan 1 – 14 : Tombol yang berfungsi untuk membuka materi perkuliahan di masing-masing pertemuan dalam bentuk *pdf*.

Tombol Audio : Tombol yang berfungsi untuk menyalakan dan mematikan audio.

Tombol Kembali : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman menu materi.

Layout Halaman Materi Video

Berikut ini adalah *layout* desain halaman materi video dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman Materi Video

Layout Halaman Materi Video

Halaman : Materi Matakuliah Logika Matematika dalam Bentuk Video

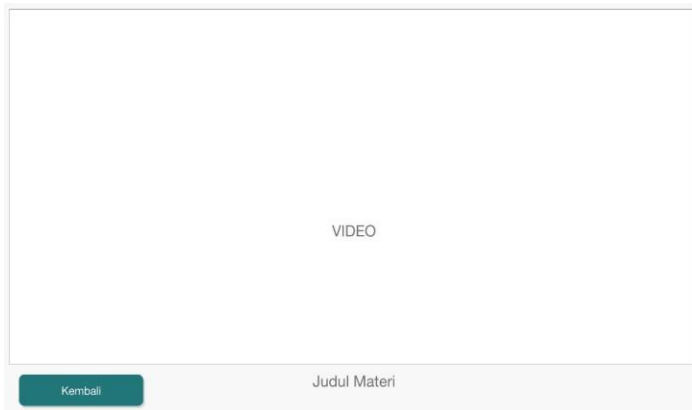
Nama File : Halaman Materi Video

Navigasi

Tombol Pertemuan 1 – 14 : Tombol yang berfungsi untuk membuka materi perkuliahan di masing-masing pertemuan dalam bentuk video.

Tombol Kembali : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman menu materi.

Tombol Audio : Tombol yang berfungsi untuk menyalakan dan mematikan audio



Gambar *Layout* Tampilan Materi Video

***Layout* Halaman Materi Video**

Halaman : Tampilan Materi Mata kuliah Logika Matematika dalam Bentuk video

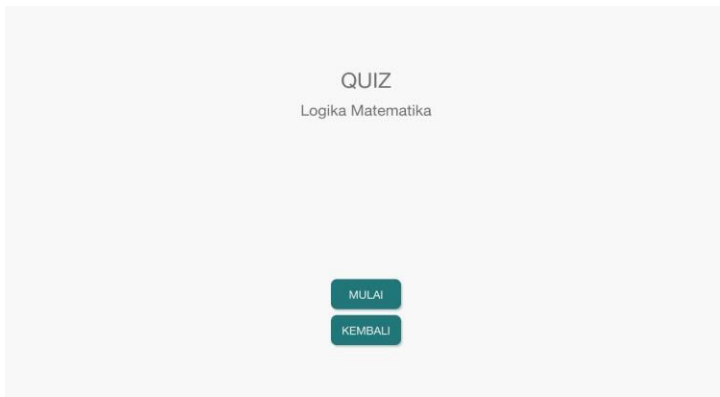
Nama File : Tampilan Materi Video

Navigasi

Tombol Kembali : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman tampilan video.

Layout Halaman Menu Quiz

Berikut ini adalah *layout* desain halaman menu *quiz* dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman Menu Quiz

Layout Halaman Menu Quiz

Halaman : *Quiz* atau Soal-Soal Terkait Materi Logika Matematika

Nama *File* : Halaman Menu *Quiz*

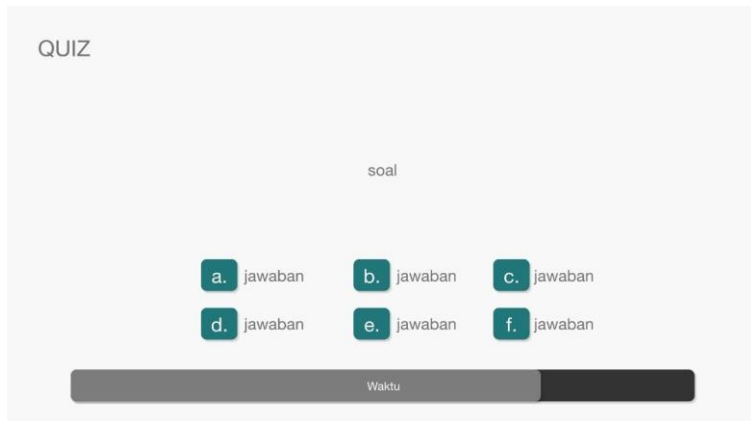
Navigasi

Tombol Mulai : Tombol yang berfungsi untuk memulai mengerjakan *quiz* atau soal.

Tombol Kembali : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke menu halaman utama.

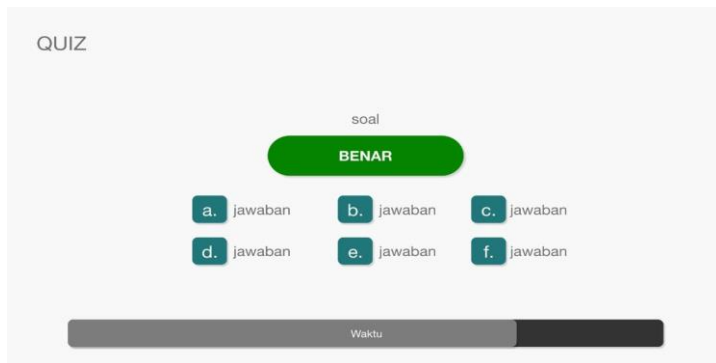
Layout Halaman Quiz

Berikut ini adalah *layout* desain halaman *quiz* dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman Quiz Pilihan Ganda

Tampilan halaman *quiz* jika mahasiswa memilih jawaban yang tepat, maka akan muncul penilaian “benar”.



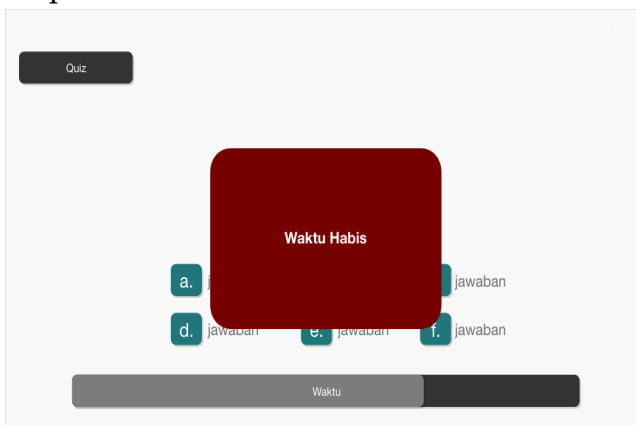
Gambar *Layout* Halaman Quiz Jawaban Benar

Tampilan halaman *quiz* jika mahasiswa memilih jawaban yang tidak tepat, maka akan muncul penilaian “salah”.



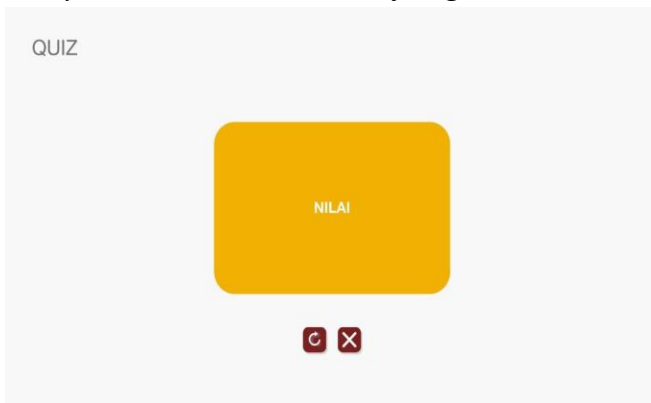
Gambar Layout Halaman Quiz Jawaban Salah

Tampilan halaman *quiz* jika pada saat mahasiswa menjawab soal – soal yang disediakan oleh dosen dan waktu mengerjakan soal telah habis, maka akan muncul pemberitahuan “Waktu Habis”.



Gambar Layout Halaman Quiz Pemberitahuan Waktu Telah Habis

Kemudian, tampilan *quiz* akan menampilkan jumlah *score* yang didapatkan oleh mahasiswa dari hasil menjawab semua soal-soal yang telah tersedia.



Gambar *Layout* Halaman *Quiz* Pemberitahuan Jumlah *Score*

Layout* Halaman *Quiz

Halaman : Pengerjaan *Quiz* atau Soal-Soal Terkait Materi Logika Matematika

Nama *File* : Halaman *Quiz*

Navigasi

Tombol Pilihan Ganda A-F: Tombol yang berfungsi untuk memilih jawaban atas soal *quiz* tersebut.

Tombol *Restart* : Tombol yang berfungsi untuk mengulangi pengerjaan soal dari awal lagi.

Tombol *Close* : Tombol yang berfungsi untuk keluar dari halaman *quiz* dan kembali ke halaman sebelumnya.

Layout Halaman Tentang

Berikut ini adalah *layout* desain halaman tentang dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman Tentang

Layout Halaman Tentang

Halaman : Tentang Informasi Dosen Materi Logika Matematika dan Penulis

Nama File : Halaman Tentang

Navigasi

Tombol Dosen : Tombol yang berfungsi untuk menampilkan informasi terkait profil dosen yang mengajar dosen materi logika matematika.

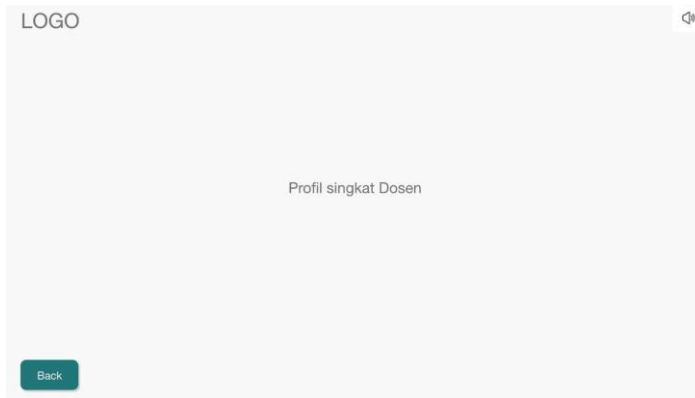
Tombol Penulis : Tombol yang berfungsi untuk menampilkan informasi terkait pembuat media pembelajaran interaktif ini.

Tombol Audio : Tombol yang berfungsi untuk menyalakan dan mematikan audio.

Tombol Kembali : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya

Layout Halaman Tentang Dosen

Berikut ini adalah *layout* desain halaman tentang dosen dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman Tentang Dosen

Layout Halaman Tentang Dosen

Halaman : Tentang Informasi Profil Dosen Materi Logika Matematika

Nama File : Halaman Tentang Dosen

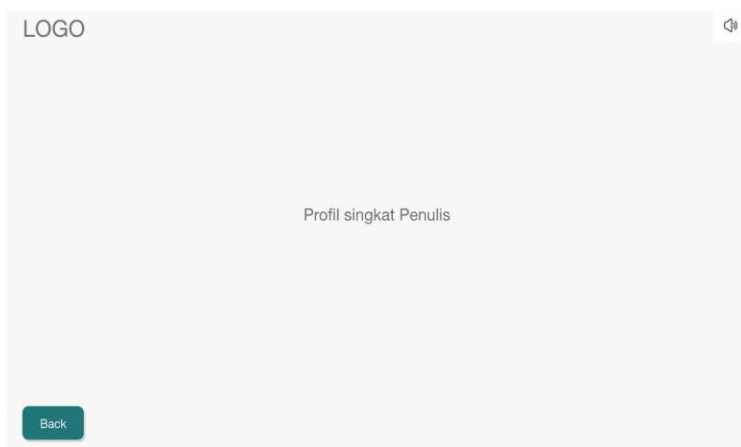
Navigasi

Tombol *Back* : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman menu tentang.

Tombol Audio : Tombol yang berfungsi untuk menyalakan dan mematikan audio.

Layout Halaman Tentang Penulis

Berikut ini adalah *layout* desain halaman tentang penulis dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman Tentang Penulis

Layout Halaman Tentang Penulis

Halaman : Tentang Informasi Profil Penulis Media Pembelajaran Interaktif

Nama *File* : Halaman Tentang Penulis

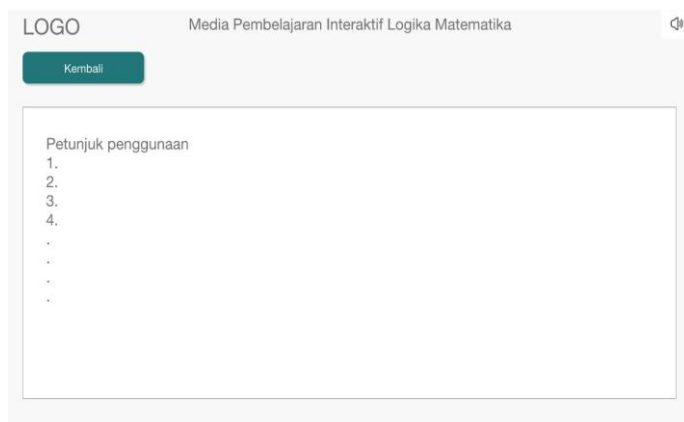
Navigasi

Tombol *Back* : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman menu tentang.

Tombol Audio : Tombol yang berfungsi untuk menyalakan dan mematikan audio.

***Layout* Halaman Petunjuk Penggunaan**

Berikut ini adalah *layout* desain halaman petunjuk penggunaan dari media pembelajaran matakuliah logika matematika:



Gambar *Layout* Halaman Petunjuk Penggunaan

***Layout* Halaman Petunjuk Penggunaan**

Halaman : Tentang Informasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Nama File : Halaman Petunjuk Penggunaan

Navigasi

Tombol Kembali : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman menu tentang.

Tombol Audio : Tombol yang berfungsi untuk menyalakan dan mematikan audio

Kesimpulan

Dari penjelasan pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif dapat lebih efektif dan efisien, karena:

1. Dengan adanya media aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat menjadi sebuah media pembelajaran alternatif yang menarik dan mudah digunakan oleh mahasiswa kapanpun dan dimanapun karena bersifat *offline* serta tanpa ada limit waktu.
2. Media pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan serta alternatif bagi dosen dalam pemilihan media pembelajaran kepada mahasiswa.

Saran

Untuk menyempurnakan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ini, maka diberikan beberapa saran yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi di masa mendatang. Adapun saran yang ingin disampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Dibutuhkan banyak referensi untuk membuat tampilan yang lebih menarik dan dinamis.
2. Aplikasi ini masih belum bisa menyimpan *file* materi dalam bentuk *pdf* maupun video, semua materi hanya dapat diakses melalui *link* yang

dimasukkan ke dalam aplikasi. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memodifikasi video pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Arif. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang*. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.
- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Asrul Huda. (2019). *Cara Mudah Belajar Desain Grafis (Corel Draw, Photoshop dan Sablon Digital)*. Padang: UNP Press.
- Benny A. Pribadi. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Dani Arifudin. (2021). *Mudah Belajar Adobe Indesign*. Purwokerto: Zahira Media Publisher.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hendi Hendratman. (2017). *Computer Graphic Design: Warna Layout Teks Logo Ilustrasi Efek Produksi*. Bandung: Informatika Terbit.
- I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan. (2021). *Kapita Selekta Citraleka Desain 2021: Desain Pada Era New Normal*. Bali: STMIK STIKOM Indonesia (STIKI Press).
- Intan Permata Putri dan Abdul Muin Sibuea. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika*. Universitas Negeri Medan.
- Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*

- Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa.*
Fakultas Teknik, Universitas PGRI, Madiun.
- Irvan Lewenusa. (2020). *Dasar Penggunaan CSS Pada Pengembangan Web.* Jakarta.
- Jasri dan Harianja. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Pada Universitas Islam Kuantan Singingi.* Fakultas Teknik, Universitas Islam Kuantan Singingi.
- Jokhanan Kristiyono. (2020). *Komunikasi Grafis: Dilengkapi Panduan Teknis Desain Layout dengan Aplikasi Software Grafis InDesign.* Jakarta: Kencana.
- Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis.* Tasikmalaya: Edu Publisher.
- M. Harry K. Saputra dan Fadila. (2020). *Panduan Pembuatan Aplikasi Monitoring dan Penilaian Kinerja Pengembangan Talent Pada Perusahaan.* Bandung: Kreatif Industri Nusantara
- M. Ilyas Ismail. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran.* Makassar: Cendekia Publisher.
- Muhammad Yaumi. (2021). *Media dan teknologi Pembelajaran Edisi Kedua.* Jakarta: Prenada Media.
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik.* Jember: CV Pustaka Abadi (Anggota IKAPI).
- Sanjaya dan Wina. (2017). *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Saronom Silaban. (2021). *Pengembangan Program Pengajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sarwo Nugroho. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV ANDI Offset.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Sutiah. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Taufik Murtono. (2019). *Eksperimen Tipografi*. Surakarta: CV Oase Grup.
- Tonni Limbong dan Janner Simarmata. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Wandah Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wuryadi Basuki dan Adik Kristien. (2021). *Desain Grafis Percetakan SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

PROFIL PENULIS



Mohammad Imam Shalahudin, ST, M.Si Lahir di Surabaya 10 1071, Telah menyelesaikan Pendidikan S1 tahun 1998 di UPN' Veteran' Jawa Timur Jurusan Teknik Industri (TI) serta Magister Sains tahun 2009 di Institut

Pertanian Bogor Jurusan Teknologi Industri Pertanian (TIP). Tahun 2012 berhasil lulus dan mendapatkan Sertifikasi Dosen dengan kepangkatan Lektor (300). Sejak lulus kuliah (1998) langsung menjadi dosen di Politeknik Swadharma, Jakarta. Jabatan yang pernah diemban mulai dari Sekretaris jurusan, Kemudian Ketua Jurusan dan Wakil Direktur Kemahasiswaan (Waket III). Saat ini selain menjabat sebagai Kepala BPMI juga aktif mengajar dengan mata kuliah artificial intelligence sejak tahun 2008. Saat ini menjabat sebagai Kepala Badan Penjaminan Mutu Internal (BPMI) di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT, Jakarta (STTI NIIT).



BAB 11

EVALUASI PENDIDIKAN DI ERA SOCIETY 5.0



Asyraf Suryadin

BAB XI

EVALUASI PENDIDIKAN DI ERA SOCIETY 5.0

A. Pendahuluan

Masa pandemi covid-19 yang dimulai sejak awal tahun 2019 sangat berpengaruh pada sistem pembelajaran pendidikan termasuk evaluasi pendidikan yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Akibatnya bermunculan berbagai kebijakan berkenaan dengan pembelajaran di masa pandemi.

Diantara kebijakan tersebut terdapat dua prinsip yang perlu diperhatikan terkait kebijakan pembelajaran dimasa pandemi Covid 19 saat ini yaitu faktor kesehatan dan keselamatan, dan faktor tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial (<https://infopublik.id/,2020>). Kebijakan terkait kesehatan dan keselamatan perlu diperhatikan baik dari peserta didik, pendidik, tenaga pendidikan, keluarga dan masyarakat merupakan prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran. Selanjutnya tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial juga menjadi pertimbangan dalam pemenuhan layanan pendidikan selama masa pandemik.

Kebijakan tersebut bagaimanapun harus diikuti oleh para pendidik, siswa dan orang tua, walaupun ada kalanya tidak terlaksana dengan baik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Abdul Awulloh, dkk

(2021) menjelaskan setelah adanya pandemi covid-19 pendidikan karakter siswa jadi tidak bisa terpantau dengan langsung oleh guru sehingga pendidikan karakter siswa yang telah ditanam di sekolah semakin menurun, adapun kaitannya dengan proses belajar dengan menggunakan online juga mempengaruhi sikap jujur, disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab siswa dalam mengikuti belajar serta dalam mengerjakan tugas, oleh karena itu orang tua menjadi peran utama dalam membentuk pendidikan karakter siswa selama pandemi berlangsung dan melaporkan kegiatan anaknya kepada guru kelas termasuk mengadakan evaluasi pendidikan karakter juga bersama orang tua siswa.

Adanya pembelajaran online tak menutup kemungkinan juga untuk menyesuaikan cara belajar dan evaluasi akhir dari setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, tuntutan agar setiap orang tua dan siswa bahkan masyarakat untuk menguasai teknologi di era revolusi industri 4.0, jika tidak maka akan menjadi hambatan termasuk proses perubahan perilaku masyarakat di era *society*. Lalu bagaimana penilaian evaluasinya jika kebijakan pemerintah meniadakan ujian nasional seperti beberapa tahun ke belakang, maka peran guru sangat diharapkan agar para siswa tetap terjaga kualitas pembelajarannya seperti guru penginspirasi bagi tumbuh kembangnya peserta didik yang harus dilihat dari segala macam penilaian.

B. Evaluasi Pendidikan

Evaluasi merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa dari tujuan yang dicapai, desain, implemenntasi dan dampak untuk membantu membuat keputusan, membantu pertanggungjawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. Menurut S. Eko Putro Widoyoko (2017) inti dari evaluasi adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan.

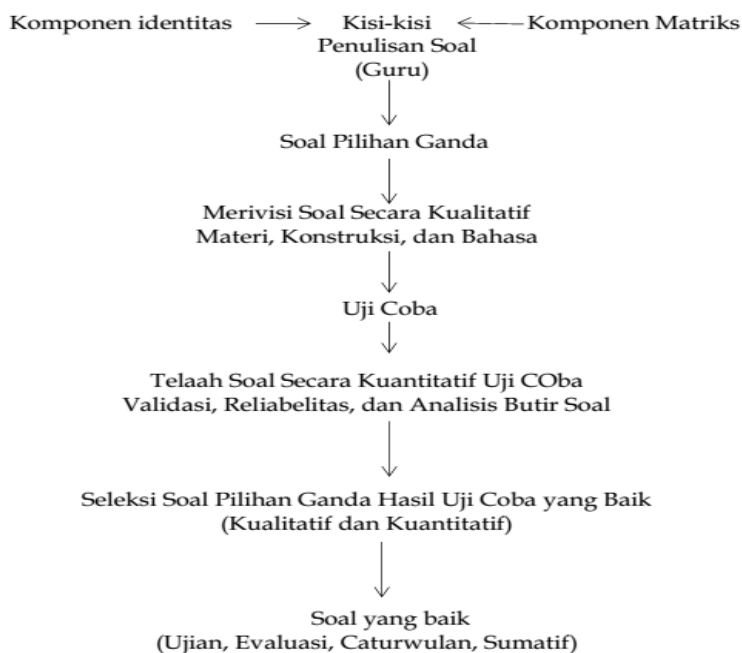
Sementara itu, menurut Sukardi (2015) evaluasi dalam pendidikan dapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu: (a) evaluasi pembelajaran, yang digunakan untuk menentukan tingkat penguasaan tentang materi pembelajaran siswa; (b) evaluasi program untuk menentukan tingkat ketercapaian program terhadap tujuan yang telah ditetapkan; (c) evaluasi sistem yang utamanya untuk menentukan tingkat ketercapaian komitmen suatu lembaga terhadap tujuan pokok dan fungsi lembaga tersebut.

Ketiga kelompok tersebut domain guru adalah evaluasi pembelajaran sehingga evaluasi merupakan hal penting untuk dipersiapkan oleh guru ketika melaksanakan proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik minimal harus mengetahui proses pembuatan soal.

Menurut Asyraf Suryadin (2020) proses pembuatan soal selalu diawali dengan pembuatan kisi-

kisi terlebih dahulu, karena penyusunan kisi-kisi merupakan langkah penting yang harus dilakukan sebelum menulis soal. Kisi-kisi soal untuk mengukur prestasi belajar berfungsi sebagai pedoman dalam menulis soal. Adanya kisi-kisi, guru diharapkan dapat menyusun perangkat soal dengan mudah. Bahkan dengan tersedianya kisi-kisi yang baik, walaupun guru yang berbeda akan dapat menghasilkan perangkat soal yang relatif sama, baik dari tingkat kedalaman maupun cakupan materi yang ditanyakan.

Apabila dideskripsikan aktivitas guru dari pembuatan kisi-kisi hingga menghasilkan soal yang baik dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar Aktivitas Guru dalam Pembuatan Soal Pilihan Ganda

Setelah tahapan demi tahapan dilakukan dalam pembuatan soal bentuk pilihan ganda seperti gambar di atas, maka setelah diperoleh soal yang baik dilanjutkan pencetakan soal-soal ke bentuk digital misalnya ditulis ke *google form* dan disertai dengan kunci jawaban agar setelah selesai dijawab oleh siswa maka langsung bisa diketahui hasil penilaiannya.

Untuk langkah pembuatan soal yang berbentuk uraian tak jauh berbeda langkah-langkahnya dengan pembuatan soal yang berbentuk pilihan ganda.

C. Era Society 5.0

Society 5.0 adalah masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0 seperti *Internet on Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), Big Data (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Society 5.0 juga dapat diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi (Dwi Nurani, 2021). Lebih lanjut dijelaskan menghadapi era society 5.0 dibutuhkan kemampuan literasi dasar seperti literasi data yaitu kemampuan untuk membaca, analisis, dan menggunakan informasi (big data) di dunia digital. Kemudian literasi teknologi, memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, machine learning, engineering principles, biotech*) dan

terakhir adalah literasi manusia yaitu humanities, komunikasi, dan desain.

Adanya kemajuan teknologi, terutama teknologi informasi mempengaruhi fungsi evaluasi pendidikan. Para pendidikan segera menyesuaikan termasuk proses yang selama ini menggunakan sistem manual dalam penilaian maka akan beralih ke sistem digital yang setiap saat akan diproses dengan begitu cepat. Tidak hanya pendidik seperti guru yang memanfaatkan sistem digital yang dimaksud tetapi masyarakat yang terlibat dalam penilaian dapat juga melaksanakan hal yang sama terhadap objek yang dinilai. Keterlibatan masyarakat tersebut misalnya dalam penilaian para siswa yang sedang praktik kerja atau magang disuatu instansi, maka sistem penilaiannya dapat menggunakan penilaian digital sehingga hasilnya lebih cepat diperoleh.

D. Implementasi Evaluasi Pendidikan di Era Society 5.0

Peran pendidikan di era disrupsi sebenarnya berkaitan dengan perubahan konsep dalam dunia teknologi yang dikenal dengan revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 pertama kali diperkenalkan Klaus Schwab seorang ekonom terkenal asal Jerman dalam bukunya *The Fourth Industrial Revolution* bahwa konsep itu telah mengubah hidup dan kerja manusia (Nurma Atiah, 2020).

Selanjutnya, perkembangan revolusi industri 4.0 terus berlanjut dengan berbagai teknologi yang terus diciptakan dengan diimbangi era super *smart society* (*society 5.0*). Era super *smart society* (*society 5.0*) diperkenalkan oleh Pemerintah Jepang pada tahun 2019 sebagai antisipasi dari gejolak disrupsi akibat revolusi industri 4.0 yang terus berkembang dari ketidakpastian khususnya dalam mengatasi hilangnya nilai-nilai karakter kemanusiaan. Kuatnya revolusi industri 4.0 serta adanya era *society 5.0* akan dimanfaatkan secara bersamaan sehingga nilai-nilai karakter kemanusiaan dapat berjalan dengan penuh keseimbangan.

Perubahan paradigma evaluasi pendidikan dari yang tatap muka ke evaluasi digital apa itu yang dilakukan kepada peserta didik di tingkat sekolah dasar dan menengah serta perguruan tinggi akan mempengaruhi pola pembelajaran. Pola pembelajaran tersebut mengharuskan semua peserta didik memiliki telepon genggam yang berandroid.

Evaluasi pendidikan digital tersebut untuk saat ini sudah menjadi bagian keharusan apalagi adanya kondisi pandemi covid-19 yang belum berakhir. Beberapa contoh sekolah yang telah melaksanakan evaluasi pendidikan digital yang berbasis teknologi bahkan USBN di beberapa SMA di Jawa Timur telah menggunakan *smartphone* termasuk yang di SMK karena USBN tidak bisa diremehkan. Sebab, penentu kelulusan siswa adalah USBN pada waktu itu.

Kepala Bidang Pembinaan SMA Dispendik Jatim Etty Prawesti (<https://siedoo.com/berita/mengatakan,sistem>) USBN *smartphone* sudah dipersiapkan. Nanti, ada aplikasi yang bisa diunduh untuk USBN. Aplikasi tersebut didesain sedemikian rupa sehingga tidak memungkinkan pengguna membuka aplikasi lain dalam waktu bersamaan. Jadi, tidak ada kekhawatiran kebocoran soal. “Sistemnya mengunci, tidak bisa buka aplikasi lain dalam waktu yang sama. Hacker juga sudah diantisipasi. Kalau keluar aplikasi ujian, ya dianggap selesai,” katanya.

Pada waktu yang bersamaan di tahun 2018 juga, di SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo, para siswa memakai *smartphone* dalam pengerjaan soal USBN dengan sistem *computer based test (CBT)* ini. Pengerjaan soal menggunakan HP android di SMP tersebut sudah dilakukan hampir selama 5 tahun, baik pada ulangan harian sampai ulangan semester. “Memang kita biasakan sejak awal. Ulangan harian, ulangan semester, ulangan tengah semester maupun ulangan akhir semester kita sudah pakai sistem CBT berbasis android,” kata Kepala SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo Aunur Rofik.

Sehingga penggunaan HP *android* dan *smartphone* di era industri 4.0 dan *society 5.0* merupakan keharusan bagi setiap peserta didik termasuk pendidiknya. Hal ini dilakukan guru dan siswa selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang semakin berinovasi.

E. Simpulan

Revolusi industri 4.0 diimbangi dengan adanya *society 5.0* akan berdampak pada perubahan secara menyeluruh cara belajar dan mengajar serta perilaku peserta didik. Perilaku yang dimaksud adalah perilaku positif misalnya kemampuan untuk menghargai waktu karena setiap aktivitas selalu dihitung dengan penggunaan waktu teknologi.

Selain itu, tidak ada kesempatan untuk berbuat curang karena setiap soal pertanyaan telah ditetapkan waktu dan jika belum dikerjakan maka secara otomatis waktu berakhir dengan sendirinya. Perbuatan curangpun sulit dilakukan dengan menggunakan evaluasi sistem digital tersebut.

Keberhasilan yang paling nyata dengan adanya revolusi industri 4.0 dan *society 5.0* secara berbarengan mempercepat pola pekerjaan para guru terutama dalam proses evaluasi pembelajaran. Baik dilihat dari efisiensi waktu dan keakuratan hasil yang diperoleh para guru dan tentunya terpeliharanya norma-norma kejujuran yang harus dijunjung tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyraf Suryadin. (2020). *Kualitas Soal Buatan Guru, Motivasi Berprestasi dan Pengetahuan Pembuatan Tes*. Banten: CV.AA. Rizky.
- Atiah, Nurma. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Masyarakat 5.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020. *Jurnal Online Universitas PGRI Palembang*. hal 605-617.
- Awulloh, Abdul dkk. Urgensi Pendidikan Karakter dalam Menghadapi Era Society 5.0 Study Kasus di UPTD SDN 4 Margadadi. *Prosiding dan Web Seminar (Wibinar) "Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0"*, Cirebon, 28 Juni 2021. hal 348.
- <https://siedoo.com/berita-15288-era-digital-usbn-pakai-smartphone-siapa-takut/>
- <https://infopublik.id/kategori/nusantara/478574/mendikbud-ri-2-prinsip-kebijakan-pendidikan-masa-pandemi-covid-19>
- Nurani, Dwi. (2021) "Menyiapkan Pendidikan Profesional di Era Society 5.0." <http://ditpsd.kemdikbud.go.id>detail>.
- Sukardi. (2015). *Evaluasi Program Pendidikan dan Pelatihan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widoyoko, S. Eko Putro. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran, Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

PROFIL PENULIS



Dr. Asyraf Suryadin, M.Pd.
lahir pada 4 Mei 1966 di Pangkalpinang. Menamatkan SD, SMP, dan SMA diselesaikan di Pangkalpinang pada tahun 1979, 1982, dan 1985. Kemudian hijrah ke Yogyakarta dan lulus sebagai Sarjana Bahasa dan Sastra Indonesia pada 26

Juni 1990 di IKIP Muhammadiyah Yogyakarta/Universitas Ahmad Dahlan. Tahun 1998 mengikuti kuliah di Program Pascasarjana Uhamka Program Studi Magister Penelitian dan Evaluasi Pendidikan dan lulus tahun 2000, berapa tahun kemudian melanjutkan program doktor pada program studi yang sama di Universitas Negeri Jakarta dan selesai 2009.

Pengalaman kerja sebagai guru Bahasa dan Sastra Indonesia di beberapa SMP/SMA/SMK hingga tahun 2006. Pada tataran akademik sebagai dosen tetap ber-INDK di Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung dan pernah juga sebagai Wakil Rektor II di Universitas Bangka Belitung (2007) dan sebagai Ketua STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung hingga tahun 2020. Selain tenaga pendidik juga sebagai ASN di

lingkungan Pemerintah Daerah Kep. Bangka Belitung dan pernah sebagai Kepala Bidang Sosbud di Bappeda Kep. Bangka Belitung, Kepala Biro Kesejahteraan Rakyat serta pernah juga diberi amanah menjadi Pjs. Walikota Pangkajene di tahun 2018. Kepala Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kep. Bangka Belitung. Saat ini sebagai sebagai Kepala Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Administrasi Kependudukan Catatan Sipil, dan Pengendalian Pendudukan Keluarga Berencana (DP3ACSKB) Kep. Bangka Belitung.

Pengalaman sebagai penulis sebagai juara I Tingkat Nasional Sayembara Penulisan Naskah Buku Bacaan 2004, Juara Harapan III Tingkat Nasional Sayembara Penulisan Naskah Buku Bacaan 2005 yang diselenggarakan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional dan Juara I Penulisan Artikel Budaya dan Pariwisata Kabupaten Bangka Barat. Serta menulis di beberapa media massa baik di koran, jurnal, maupun majalah yang bertaraf lokal, nasional, dan internasional.

Beberapa tulisan yang telah diterbitkan diantaranya: *Bimbingan Penulisan Karya Tulis untuk SLTA*, *Cerita Rakyat Bangka "Putri Gunung Kelumpang ke Air Limau"*, *Legenda Rakyat Bangka "Sang Benyawe sampai Tanjung Penyusuk"*, *Gaya Bahasa dan Gejala Bahasa*, *Kelekak (Budaya Penghijauan di Bangka Belitung)*, *Membaca Menuju Surga, Jangan Rusak Pulauku*, *Kumpulan Cerpen HISKI Guru Teladan*, *Antologi "Puisi*

Bingung Seorang Guru”, Muntok dari Wan Akub hingga Bung Karno, Guru Naik Pangkat Yuk!, Telaga Naga dan Mak Per (Dongeng), Guru dan Ratu Kecantikan, Membumikan Tradisi Menulis, Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis, Berkomunikasi dengan Surat, Penelitian Tindakan Kelas, Hijau Kembali Pulauku, Membaca Cepat dan Menulis Jurnal, Jejak-jejak Kepahlawanan Depati Amir, Guru Sang Juara, Kualitas Soal Buatan Guru (Motivasi Berprestasi dan Pengetahuan Pembuatan Tes), Resepsi Sastra dan Aplikasinya (Studi Kasus Penilaian Cerpen Indonesia Modern di Mata Pelajar), Guru Menulis (Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Menulis Karya Ilmiah), Muhammadiyah di antara Novel dan Memoar, Telisik Arsip Otentik Sejarah Bangka Belitung Menjadi Provinsi, dan masih beberapa naskah buku yang siap untuk dicetak.

Selain itu, penulis pun aktif sebagai pengurus beberapa organisasi diantaranya sebagai Wakil Ketua Muhammadiyah Kepulauan Bangka Belitung, Ketua Himpunan Sarjana-Kesusastraan Indonesia Kep. Bangka Belitung, Ketua Ikatan Pustakawan Indonesia Kep. Bangka Belitung, dan Ketua Asosiasi Dosen Indonesia Kep. Bangka Belitung, dan pernah sebagai Sekretaris Gerakan Pengembangan Minat Baca Kep. Bangka Belitung



BAB 12

LAYANAN KONSELING ONLINE DI ERA DIGITAL

5.0



Musdalifah Nihaya

BAB XII

LAYANAN KONSELING ONLINE DI ERA DIGITAL 5.0

Berdasarkan Organisasi Kesehatan Dunia (2004) menyatakan bahwa saat ini terdapat individu dengan gangguan mental berkisar antara 12%-47% (Kessler et al., 2007). Kesehatan mental menurut WHO adalah sesuatu keadaan kesejahteraan di mana seseorang menyadari kemampuannya sendiri, dapat bekerja secara produktif, dapat mengatasinya dengan tekanan normal kehidupan, serta mampu memberikan kontribusi kepada masyarakat sekitarnya. Kesehatan mental tidak semata-mata hanya karena tidak adanya penyakit mental, melainkan spektrum kesejahteraan (Galderisi et al., 2015). Dengan demikian, masyarakat membutuhkan adanya pelayanan konseling yang lebih nyaman sebagai upaya menjaga kesehatan mentalnya.

Keakraban masyarakat dengan media sosial, seperti: *facebook*, *twitterskype*, *whatsapp*, , *instagram*, *blog*, *e-mail*, dan *videocall* dapat menjadi sarana penting untuk dimaksimalkan dalam pelaksanaan proses pelayanan konseling saat ini dikarenakan jauh lebih nyaman dan lebih aman, terutama di saat pandemi Covid 19 ini. Proses konseling yang dilakukan melalui internet yang secara umum merujuk pada profesi yang berkaitan dengan layanan kesehatan mental melalui

teknologi komunikasi internet diistilahkan sebagai konseling online atau *e-counseling* (Amani, 2007).Konseling online atau lebih dikenal *cyber counseling* memberi dampak positif dalam penggunaan media sosial bagi masyarakat yang membutuhkan *cyber counseling*, termasuk bagi para peserta didik atau siswa (Kraus *et al.*, 2011; Mulyatiningsih, 2015; dan Dahlan, 2017).

J.A. Nicholson & G. Golsan (1983) menyatakan bahwa penggunaan istilah konseling online merujuk pada konseling yang tidak terjadi dalam ruang kantor, melainkan dilakukan di beberapa tempat dengan jarak yang berjauhan (Petrus & Sudibyo, 2017). Konseling online atau *cyber counseling* saat ini menggunakan nama-nama, seperti: *e-terapi*, *konseling*, atau *cyber therapy* (Hidayah & Ramli, 2013).

Hadirnya konseling online dapat mengatasi hambatan konseling yang berkaitan dengan jarak dan akses, dan anonim. Internet menjadi sarana penting dalam memberikan layanan kesehatan mental kepada kaum muda, seperti peserta didik (King, Bambling, Lloyd, Gomurra, Smith, Reid, & Wegner, 2006; King, Spooner, & Reid, 2003; Mallen, Vogel, Rochlen, & Day, 2005). Media online tersebut mudah digunakan, memiliki asas kerahasiaan, praktis, dan dapat diakses dari mana saja, serta dapat diaplikasikan dalam layanan bimbingan dan konseling. Oleh karena itu, konseling online menjadi pilihan bagi para peserta

didik untuk mengkonsultasikan problem yang dihadapinya (Mulyatiningsih, 2015)

A. Definisi Konseling Online

Konseling online terdiri atas kata konseling dan online. Konseling berarti upaya menambah kekuatan individu untuk menghadapi, menguasai masalah yang segera dihadapi dan yang mungkin terjadi pada waktu yang akan datang,serta mampu mengambil keputusan (Gunarsa, 2007). Sedangkan kata online adalah jaringan siap untuk digunakan komputer atau perangkat lain (Business Dictionary, 2011). Dengan demikian, konseling online menurut Haberstroh (2011) adalah komunikasi antara individu dan konselor sebagai professional ahli dengan menggunakan streaming video dan audio komputer sehingga tercipta komunikasi antara individu sebagai klien dengan dengan konselornya. Demikian pula dengan Fields (2011) yang mendefinisikan konseling online atau e- counseling sebagai sebuah layanan terapi yang relatif baru. dan untuk suatu membantu.adapun, definisi konseling online menurut. Adapun definisi konseling online menurut Amani (2017) adalah konseling yang dilakukan melalui akses internet yang secara umum merujuk pada profesi yang berkaitan dengan layanan kesehatan mental melalui teknologi komunikasi internet.

Pada awalnya, penggunaan istilah konseling online pertama kali muncul pada dekade 1960 dan

1970 dengan perangkat lunak program Eliza dan Parry. Pada perkembangan awal konseling online dilakukan berbasis teks, dan sekarang sekitar sepertiga dari situs menawarkan konseling hanya melalui e-mail (Koutsonika, 2009)). Dengan pesatnya kemajuan teknologi, maka muncullah metode lain yang juga digunakan dalam konseling seperti live chat, konseling telepon dan konseling video. Perkembangan selanjutnya, NBCC (2001) menggunakan istilah *internet counseling* dan menyatakan pengertian dari konseling melalui internet dengan pemaknaan sebagai berikut "Internet counseling is defined as "the asynchronous and synchronous distance interaction among counselor and clients using email, chat, and videoconferencing features of the internet to communicate"

Pemaknaan internet konseling lebih di fokuskan kepada interaksi yang terjadi antara konseli dan konselor, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan email, chat, dan video conference yang merupakan wahana komunikasi melalui internet. Sementara itu pengertian cyber konseling atau web konseling dapat diartikan sebagai sebuah sarana praktek konseling secara professional yang dilakukan antara konselor dan konseli dari tempat yang terpisah dengan memanfaatkan media elektronik dalam berkomunikasi melalui internet yang mencakup halaman web, email dan chatt room atau media percakapan secara realtime dengan memanfaatkan layanan chatt room tertentu. Kemudian Rochlen, Zack,

Speyer (2004) yang memilih menggunakan istilah online terapi mengemukakan definisinya sebagai semua jenis interaksi terapeutik profesional yang menggunakan internet untuk menghubungkan profesional kesehatan mental yang berkualitas dan klien. Adapun Martin mendefinisikan cyber konseling sebagai praktik profesional konseling dan penyebaran informasi melalui sarana elektronik yang secara operasional melakukan konseling melalui saluran aman (dalam pengertian ini situs web aman atau akun email aman). Selain itu, cybercounseling melibatkan penyebaran informasi yang tepat dan akurat melalui situs web yang diperbarui secara berkala dan telepon seluler yang lebih mudah diakses.

B. Proses Konseling Online

Penyelenggaraan konseling online pada dasarnya hamper sama dengan penyelenggaraan konseling secara langsung *face to face*, hanya saja konseling online diselenggarakan melalui media online yang lebih terbuka untuk melakukan penyesuaian. Meskipun demikian, proses konseling online bukanlah sebuah proses yang sederhana karena diperlukan kemampuan pendukung lain selain ketrampilan dasar konseling (Koutsonika, 2009).

Asrowi (2012) menyatakan langkah-langkah pelaksanaan layanan konseling melalui *cyber counseling by e-mail* bagi konselor dan konseli meliputi: (1) terdapat alamat *e-mail* yang aman; (2) memiliki fasilitas

laptop, komputer, atau *netbook*; serta (3) fasilitas dapat terhubung dengan *internet*, *wifi*, *modem*, *hot spot*, *smartphone*, *android*, dan *warnet*. Sedangkan cara pelaksanaan layanan konseling melalui *cyber by whatsapp* bagi konselor dan konseli menurut Asrowi, (2012) yakni: (1) memiliki *smartphone*; (2) *download* dan *install software WhatsApp* di *Playstore/AppStore*; (3) memiliki nomor HP atau *Hand Phone* yang sudah di *sign up* di *WhatsApp*; serta (4) memiliki jaringan *internet*. Bagi seorang konselor sangatlah penting untuk memahami *cyber counseling* (Prasetiawan, 2016).Selanjutnya, Wibowo (2016) uga menguraikan prosedur layanan *cyber counseling* terdiri atas tiga tahapan sebagai berikut::

1. Tahap awal konseling

Persiapan adalah syarat mutlak yang harus dimiliki dalam melakukan setiap kegiatan. Adapun persiapan pertama yang harus dilakukan terdiri dari persiapan konselor sendiri dan media elektronik. Persiapan teknis, yaitu *hardware* dan *software*. *Hardware*, atau perangkat keras, terdiri atas komputer terhubung dengan *internet*, *headset*, *microphone*, *webcam*, dan perangkat lain. *Software*, atau perangkat lunak, program, misalnya *website/situs* sebagai sarana pelaksanaan layanan, seperti *e-mail* dan *whatsapp*. Selain itu,, konselor juga menyiapkan kelayakan akademik, keterampilan, dan wawasan terhadap layanan konseling berbasis *online* atau *cyber counseling*.

2. Tahap proses konseling online atau *cyber counseling*

Tahapan konseling online selanjutnya tidak jauh berbeda dengan konseling *face to face* pada umumnya. Hubungan konselor dengan konseli harus terjalin dan pertemuan pertama merupakan awal keberlangsungan pertemuan berikutnya. Pelaksanaan *cyber counseling* lebih bersifat “kontinum fleksibel” sesuai dengan tahap dan lebih terbuka untuk dimodifikasi, menggunakan teknik umum dan teknik khusus, akan tetapi tidak dilakukan secara utuh sebagaimana proses konseling *face to face*. Hal yang sangat penting pada tahap ini adalah membangun hubungan emosional yang bagus, nyaman agar konseli terbuka dalam menyampaikan permasalahan serta terciptanya hubungan yang luwes. Hubungan yang akrab antara konselor dan konseli serta saling percaya harus dapat ditumbuhkan dan dikembangkan. Layanan *cyber counseling* lebih menekankan pada terselesainya masalah konseli (Suhartiwi & Musifuddin, 2013). Tahapan konseling online berdasarkan tahapan Konseling Pancawaskita (Prayitno, 2004) yaitu terdiri atas lima tahap yakni tahap, pengantaran, penjajagan, penafsiran, pembinaan dan penilaian, meliputi :

- a. Kontak pertama antara konselor dan klien memiliki dampak yang sangat penting guna kelangsungan pertemuan selanjutnya. Hubungan yang akrab antara konselor dan klien serta saling mempercayai harus dapat ditumbuhkan dan dikembangkan.

- b. Sasaran penjabaran masalah berupa tahap dimana klien mengemukakan hal-hal yang bersangkutan paut dengan perkembangan dan permasalahannya dalam hubungan konseling.
 - c. Penafsiran yakni menafsirkan tahap dimana konselor menafsirkan arti, masalah, tujuan, dan perasaan klien. Hal ini merupakan bagian dari teknik- teknik umum konseling perorangan.
 - d. Pembinaan yakni tahap dimana konselor berupaya membantu klien dalam menetapkan tujuan, mengembangkan program, merencanakan skedul, merencanakan pemberian penguatan, dan mempersonalisasikan langkah-langkah yang harus ditempuh. Hal ini merupakan bagian dari teknik-teknik umum konseling
 - e. Penilaian/mengakhiri konseling yakni tahap dimana hasil layanan konseling perorangan perlu dilakukan tiga jenis penilaian, yaitu: penilain segera, penilaian jangka pendek dan penilaian jangka panjang (Prayitno, 2004).
3. Tahap akhir konseling

Tahap ini berarti mengakhiri konseling dan memberikan evaluasi terhadap keberhasilan konseling serta *follow-up*. Dalam tahap ini adalah lanjutan dari tahap sebelumnya dimana pada tahap ini akan kelihatan apakah konseling sukses dengan ditandai kondisi konseli KES (effective daily living- EDL), konseling selanjutnya akan diadakan konseling face to

face. Kemudian konseli akan dialih tangankan jika masalah belum dapat diselesaikan. Dengan demikian, evaluasi pada akhir konseling terdapat empat kemungkinan, di antaranya: (1) keberhasilan konseling ditandai oleh kondisi konseli yang EDL, *Effective Daily Living*, atau KES, *Kehidupan Efektif Seharian-hari*; (2) konseling akan dilanjutkan dengan konseling *face toface*; (3) konseling dilanjutkan pada sesi berikutnya; serta kemungkinan (4) konseli akan dirujuk kepada konselor atau ahli lain (Wibowo, 2016).

Prosedur konseling online secara umum bisa berupa teks dan bisa voice, misalnya saja media online yang berupa teks yakni email, WhatsApp, ymail. Sedangkan, media online yang voice bisa menggunakan video call dengan berbagai web. Sebagaimana konseling face to face, proses dalam tahap-tahap: (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) pengakhiran. Tahap pertama yakni tahap persiapan merupakan tahap seberapa kompeten konselor dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimilikinya dalam menggunakan media online yang dipilih saat menghadapi klien, keterlibatan keluarga, orang tua, dalam proses konseling, serta kemampuan konselor dalam lien dalam mempersiapkan perangkat online untuk melaksanakan konseling. Tahap kedua yakni pelaksanaan, dalam hal ini konselor dapat memberikan psikoedukasi untuk membantu klien mencapai kesejahteraan hidupnya. Tahap ketiga yakni pengakhiran, dalam banyak kupasan, evaluasi hasil

konseling online relatif sulit. Namun demikian tidak berarti tidak bisa dilakukan. Setidaknya kita bisa menggunakan strategi homework assignment dan dengan memanfaatkan media google form (Triyono,2020).

Ifdil (2011) menyebutkan bahwa proses e-counseling dapat dibagi menjadi 3 tahap yaitu sebagai berikut :

1. Tahap I (Persiapan)

Tahap persiapan meliputi persiapan teknis penggunaan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), yang mendukung penyelenggaraan e- counseling. Misalnya saja, perangkat komputer atau laptop yang dapat terkoneksi dengan internet atau ethernet, headset, mic, webcam dan sebagainya. Perangkat lunak adalah program-program yang mendukung dan akan digunakan, account dan alamat email. Selain kesiapan teknis, hal utama yang tidak kalah pentingnya adalah kesiapan kompetensi konselornya dalam hal keterampilan, kelayakan akademik, penilaian secara etik dan hukum, kesesuaian isu yang akan dibahas, serta tat kelola

2. Tahap II (proses konseling)

Tahapan konseling online tidak jauh berbeda dengan tahapan proses konseling *face-to face* tahapan Prayitno (2014) menyatakan terdapat lima tahap konseling yakni pengantaran, penjajagan, penafsiran, pembinaan dan penilaian namun dalam pelaksanaannya dapat terlaksana secara kontinum

fleksibel yakni saling berhubungan dan bersambung sesuai tahap dan lebih terbuka untuk dimodifikasi, mulai dari tahap awal hingga tahap akhir, juga penggunaan teknik-teknik umum dan khusus tidak secara penuh seperti penyelenggaraan konseling secara langsung. Pada sesi konseling online, lebih menekankan pada terentasnya masalah siswa dibandingkan dengan cara bentuk pendekatan, teknik dan atau terapi yang digunakan. Pada tahapan ini pemilihan teknik, pendekatan dan ataupun terapi akan disesuaikan dengan masalah yang dihadapi oleh siswa

3. Tahap III (Pasca Konseling)

Tahap tiga yaitu pasca proses konseling online yang merupakan tahap lanjutan dengan melakukan penilaian. Hal yang dinilai adalah apakah (1) konseling akan sukses dengan ditandai kondisi siswa yang KES (effective daily living EDL) (2) konseling akan dilanjutkan pada sesi tatap muka (3) konseling akan dilanjutkan pada sesi konseling e-counseling berikutnya dan (4) siswa akan direferal pada guru BK lain atau ahli lain

Berdasarkan pemaparan di atas, maka secara umum dapat diketahui bahwa tahapan konseling online dengan konseling face to face hampir sama. Hal yang membedakan konseling online dengan konseling tatap muka langsung adalah pada perangkat yang digunakan oleh konselor dan konseli. Jika konseling online wajib menggunakan jaringan berbeda dengan

konseling *face to face* jaringan digunakan jika memang diperlukan. Konseling online tidak dapat berlangsung jika tidak memiliki perangkat jaringan dan kawan-kawannya, sebaliknya konseling *face to face* masih bisa dilaksanakan.

C. Media Konseling Online

Konselor dapat bertemu dengan klien dengan menggunakan teknologi yang bertujuan untuk memudahkan, memberi kenyamanan, keamanan pada konselor dalam membantu peserta didik sebagai kliennya. Hal tersebut dapat berdampak pada peserta didik sebagai klien mendapatkan kenyamanan dalam bercerita dengan menggunakan aplikasi teknologi sebagai penghubung dirinya dengan konselor dengan tanpa harus tatap muka secara langsung. Wibowo (2016) menuliskan beberapa media yang dapat digunakan dalam konseling online meliputi:

1. Telephone/ Hand phone

Konseling online dapat dilakukan dengan memanfaatkan telephone. Telephone atau handphone dapat digunakan untuk menghubungi konselor. Terdapat beberapa kelebihan dari konseling yang dilakukan melalui telephone atau hand phone yakni konselor dapat mendengar dengan jelas apa yang diungkapkan kliennya, serta konselor dengan segeranya dapat merespon apa yang dibicarakan oleh kliennya.

2. Chat , Instant Messaging dan Jejaring Sosial

Chat adalah obrolan, sedangkan percakapan itu sendiri dikenal dengan istilah chatting yang dalam hal ini dilakukan secara online dengan menggunakan internet. Percakapan ini bisa dilakukan dengan saling berinteraktif melalui teks, maupun suara dan video seperti skype, messenger, google talk, window live messenger, mIRC, dan juga melalui jejaring sosial seperti facebook , twitter dan myspace yang didalamnya juga tersedia fasilitas chatting.

3. Email

Email atau Electronic Mail adalah sistem yang memungkinkan pesan berbasis teks untuk dikirim dan diterima secara elektronik melalui beberapa komputer atau telepon seluler yang berfungsi untuk pengiriman data, file teks, foto digital, atau file- file audio dan video dari satu komputer ke komputer lainnya, dalam suatu jaringan komputer. Terdapat beberapa penyedia account email gratis antara lain @yahoo, @gmail, @aim, @hotmail, @mail, @tekomnet, @plasa dan masih banyak yang lainnya.

4. Video conferencing

Video conference, atau dalam bahasa Indonesia disebut video konferensi, atau pertemuan melalui video yang penggunaannya dapat melalui media jaringan seperti telepon ataupun media lainnya yang digunakan untuk transfer data video. Alat khusus video konferensi sangat mahal sehingga alternatif Konselor dan Klien dapat menggunakan fasilitas video

konferensi yang terdapat pada beberapa aplikasi Instant Messaging yang didalamnya sudah menyediakan fasilitas video call.

5. Website/situs

Konselor dalam melakukan pemberian layanan konseling online dapat membuat alamat situs untuk melakukan praktik online. Tujuan pembuatan website atau situs adalah agar peserta didik sebagai klien jika ingin melakukan konseling online dapat berkunjung ke situs tersebut terlebih untuk selanjutnya melakukan konseling online, Konselor dapat bekerjasama dengan perusahaan dan/atau para pakar dibidang web developer untuk membuatnya sesuai bentuk desain web yang diinginkan mulai dari html, php, hingga website yang menggunakan CMS (Content Management System)

D. Etika Konseling Online

Etika dan regulasi harus diperhatikan oleh pelaku konseling online. Gladding (2000), Hunainah (2016), dan Wibowo (2016) menyatakan bahwa etika yang perlu diketahui oleh konselor ketika melakukan *cyber counseling* adalah sebagai berikut: (1) memahami potensi dan informasi tentang konseli; (2) kemungkinan untuk memberikan kepedulian dan persetujuan kepada konseli saat konseling; (3) pemahaman tentang identitas konseli; (4) pemahaman tentang resiko kerahasiaan dari komunikasi *online*;

serta (5) menjaga komunikasi pribadi dan menyimpan data

Secara umum, Wibowo (2016) menyatakan etika dalam layanan konseling melalui internet meliputi: (1) mengenai penggunaan situs dalam memberikan layanan konseling melalui internet itu sendiri, (2) penggunaan bantuan teknologi dalam layanan, (3) ketepatan bentuk layanan, (4) hal-hal teknis yang menyangkut teknologi dalam bisnis dan hukum jika seandainya layanan diberikan antar wilayah atau negara, (5) aspek hukum dan aturan dalam penggunaan teknologi dalam konseling, (6) akses terhadap aplikasi komputer untuk konseling jarak jauh, (7) berbagai persetujuan yang harus dipenuhi oleh konseli terkait dengan teknologi yang digunakan, dan (8) pembahasan mengenai informasi mengenai kelebihan dan kekurangan dalam layanan. Kedelapan hal tersebut, dapat kita kategorikan menjadi menjadi tiga bagian besar sebagaimana sebelumnya pembagian kategori yang telah dilakukan oleh NBCC (2001), yaitu mengenai (a) hubungan dalam konseling melalui internet (b) kerahasiaan dalam konseling melalui internet, dan (c) aspek hukum, lisensi dan sertifikasi. Berikut ini penjelasan dari masing-masing aspek tersebut.

1. Kerahasiaan dalam konseling melalui internet

Kerahasiaan dan keterbatasannya adalah hal penting untuk dipahami agar seseorang dapat lebih berhati-hati terhadap berbagai tindakan bantuan. Pada

umumnya, seorang professional ahli yakni konselor akan dengan teguh menjaga dan memelihara kerahasiaan karena merupakan amanah yang telah diatur dalam kode etik profesional yang diembannya, termasuk juga mengenai kerahasiaan dalam layanan konseling melalui internet.

2. Hubungan dalam konseling melalui internet.

Konselor yang memberikan layanannya melalui internet wajib untuk menginformasikan berbagai keadaan, ketentuan dan persyaratan konseling yang harus diketahui, dipahami dan diterima oleh calon konseli yang menyangkut dengan pelayanan konseling melalui internet yang diberikan oleh konselor tersebut.

3. Aspek hukum, lisensi dan sertifikasi

Jika dilihat dari sisi hukum, terdapat etika layanan konseling melalui internet diatur mengenai aspek hukum, lisensi dan sertifikasi bagi konselor yang memberikan layanannya secara online melalui internet.

E. Manfaat dan Keterbatasan Konseling Online

Mansyur, dkk (2019) melakukan analisis Alat Ungkap Masalah (AUM) kepada 60 orang kalangan anak muda usia 19-23 tahun di Jakarta Barat dan Jakarta Selatan melalui Program Sosialisasi Konseling Online. Pada analisis tersebut ditemukan 3 aspek permasalahan yang sering kalangan muda alami antara lain permasalahan pada bidang karier dan pekerjaan, permasalahan di bidang pribadi, dan permasalahan jasmani dan kesehatan. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa 50% anak muda mengatakan membutuhkan konseling akan masalah yang dihadapi. Selanjutnya, kalangan anak muda tersebut juga menyatakan bahwa akan lebih nyaman hanya sekedar bercerita dengan teman maupun media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa layanan konseling online di kalangan anak muda lebih efektif bila dibandingkan dengan konseling dilakukan secara *face to face*. Konseling online cukup efektif dilakukan ketika tidak memungkinkan untuk melakukan proses layanan konseling secara *face to face*.

Namun demikian, konseling online juga memiliki keterbatasan. Misalnya saja, bahasa tubuh, intonasi yang berkurang, dan ekspresi wajah, membuat banyak orang berpandangan negatif terhadap konseling online. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dipublikasikan di *Journal of Affective Disorder* pada tahun 2014 menunjukkan hasil bahwa konseling online tidak memiliki perbedaan hasil yang jauh dengan konseling secara *face to face*. Dengan demikian, konseling online memiliki tantangan dalam melaksanakan proses layanan yaitu diagnosis Intervensi yang diberikan tidak akurat dan efektif karena instruksi dan instruksi yang diberikan tidak cukup spesifik dan sulit untuk memberikan informasi nonverbal (Aisa,2020).

Harahap (2021) menuliskan beberapa masalah yang mungkin muncul dan harus dicermati dalam konseling online antara lain:

1. Isu-isu pengembangan hubungan konseling yang berkait dengan hubungan tatap muka antara konselor dan konseli, digunakan sebagai tindak lanjut dari pertemuan virtual. Hal ini dapat dilakukan sesuai kesepakatan (Anna Aisa,2020).
2. Masalah etika adalah hal-hal yang berkaitan dengan etika konseling yang harus dipatuhi oleh konselor, konseli, dan pihak lain. Adapun yang berkaitan dengan isu etika ialah menyangkut kerahasiaan, penyalahgunaan komputer oleh konselor, pemahaman konselor kurang tentang lokasi dan lingkungan konseli, validitas data,kepedulian terhadap privacy, keseimbangan akses internet, serta kredibilitas konselor

DAFTAR PUSTAKA

- Amani, Nasanin.(2007).Investigating The Nature, The Prevalence, And Effectiveness OfOnline Counseling, A Thesis, Department of Educational Psychology,Administration and Counseling, California State university Long Beach.
- Aisa, Anna.(2020). Layanan Cybercounseling pada Masa Pandemi Covid-19, Jurnal BK Pendidikan Islam, Vol. 1 No. 2 September 2020 , hlm. 45.
- Asrowi, S. (2012). Cyber Counseling sebagai Alternatif Pengembangan Komunikasi Konseling Individual dan Aspirasi Perkembangan Teknologi Modern (*Online*). Tersedia secara online di: <https://himcyoo.wordpress.com>
- Galderisi, S., Heinz, A., Kastrup, M., Beezhold, J., & Sartorius, N.(2015). Toward a new definition of mental health. *World Psychiatry: Official Journal of the World Psychiatric Association (WPA)*, 14(2), 231-233.
- Gladding, Samuel T. (2000). *Counseling: A Comprehensive Profession*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Harahap, Nurintan M.(2021). Konseling Online sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid 19 .Jurnal al irsyad Jurnal Bimbingan Konseling Islam Volume 3 Nomor 1, Juni 2021, h. 51 - 64
- Hidayah, N. & M. Ramli. (2013). "Cyber Counseling Kognitif Behavioral di Malang Raya, Jawa

- Timur". *Makalah Tidak Diterbitkan*, ada pada penulis.
- Hunainah. (2016). *Etika Profesi Bimbingan Konseling*. Bandung: Rizqi Offset. Tersedia secara online juga di: <http://repository.uinbanten.ac.id/1828/1/ETIKA>
- Ifdil. (2011).Penyelenggaraan Layanan Konseling Online Sebagai Salah Satu Bentuk Pelayanan E-Konseling. Paper presented at the International Seminar & Workshop Contemporary and Creative Caounseling.
- Kessler, R. C., Angermeyer, M., Anthony, J. C., R, D. E. G., Demyttenaere, K., Gasquet, I. Ustun, T. B.(2007). Lifetime prevalence and age-of-onset distributions of mental disorders in the World Health Organization's World Mental Health Survey Initiative. *World Psychiatry*, 6(3), 168–176.
- King, R., Bambling, M., Lloyd, C., Gomurra, R., Smith, S., Reid, W., &Wegner, K.(2006). Online counselling: The motives and experiences of young people who chose the internet instead of face-to-face or telephone counseling. *Counselling and Psychotherapy Research*, 6, 169-174.
- King, R., Bambling, M., Reid, W., & Thomas, I.(2006). Telephone and online counselling for young people: A naturalistic comparison of session outcome, session impact and therapeutic alliance. *Counselling and Psychotherapy Research*, 6, 175-181.

- Kraus, R. et al. (2011). *Online Counseling: A Handbook for Mental Health Professionals*. India: Elsevier Inc.
- Koutsonika, Helen (2009) E-Counseling: the new modality. Online Career Counseling - a challenging opportunity for greek tertiary education. In: Proceedings of the WebSci'09: Society On-Line, 18-20 March 2009, Athens, Greece. (In Press)
- Mansyur, Anaway Irianti.(2019). Konseling Online Sebagai Upaya Menangani Masalah Perundungan di Kalangan Anak Muda, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol. 29 No 2 Des 2019, hlm. 143.
- Mulyatiningsih, Rudi. (2015). "Konseling melalui Dunia Maya (*Cyber Counseling*)" dalam *Kompasiana*. Jakarta: 24 Juni. Tersedia secara online juga di: <https://www.kompasiana.com/rudimulyatiningsih/konseling-melalui-dunia-maya>
- Nicholson, J.A. & G. Golsan. (1983). *The Creative Counselor*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Petrus J & Sudibyo H.(2017). Kajian Konseptual Layanan Cybercounseling. Jurnal Konselor. Vol 6 (1): 6-12.
- Prasetiawan, H. (2016). "Cyber Counseling Assisted with Facebook to Reduce Online Game Addiction" in *GUIDENA: Journal of Guidance and Counseling*, Vol.6(1), June, pp.28-36
- Prayitno. (2004). *Konseling Pancawaskita*. Padang: FIP

- Prayitno.(2004).Seri Layanan Konseling. L.5 (Layanan Konseling Perorangan). Padang: FIP. Jurusan BK. UNP.
- Suhartiwi & Musifuddin. (2013). “Modus dan Format Pelaksanaan Pelayanan Konseling dalam Memahami Klien Lintas Budaya” dalam *JKP: Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol.1, No.1 [Februari], hlm.73-82. Tersedia secara online juga di:
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=66321&val=4796>
- Triyono. 2020. Ringkasan materi Kuliah Konseling Peduli Kemaslahatan (Wisdom-Oriented Counseling Approach). Malang: Materi Kuliah tidak diterbitkan.
- Wibowo, Nur Cahyo.(2016).Bimbingan Konseling Islam Online: Jurnal Ilmu Dakwah , Vol. 36 (2). Semarang: UIN Walisongo

PROFIL PENULIS



Musdalifah Nihaya, S. Psi., M. Pd. Lahir di Ujung Pandang, pada hari Senin, 30 Agustus 1990. Penulis menempuh pendidikan dari SD Negeri IKIP Makassar (1995-2001), kemudian melanjutkan studi di SMP Negeri 3 Makassar (2001-2004). Selanjutnya, penulis melanjutkan sekolah Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Makassar (2004-2007). Penulis menempuh Strata-1 melalui jalur bebas tes di Fakultas Psikologi UNM Makassar. Setelah itu, penulis menempuh Strata-2 di Prodi Bimbingan Konseling Pascasarjana UNM Makassar. Penulis saat ini diterima di Pascasarjana UIN Alauddin Makassar dan memilih Prodi Pendidikan dan Keguruan untuk melanjutkan Strata-3. Penulis memfokuskan mengembangkan media online dalam Layanan Konseling diberi nama Ruang Konselingku. Prestasi-prestasi yang penulis raih selama ini adalah pencapaian berkat kekuatan do'a orangtua dan motivasi dari suami. Saat ini, penulis menjadi dosen di Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri (UIN) Makassar. selain itu, penulis juga aktif memberikan layanan konseling kepada masyarakat dan mahasiswa. Semoga mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.



BAB 13

PERMASALAHAN PENDIDIKAN



Jumaidi Nur

BAB XIII

PERMASALAHAN PENDIDIKAN

A. Pengertian Permasalahan Pendidikan

Pendidikan sebagai sistem terbuka tidak terlepas dari masalah, baik masalah mikro ataupun makro. Masalah mikro, yaitu masalah yang timbul dalam komponen yang terdapat dalam pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, antara lain masalah kurikulum, pendidik atau tenaga kependidikan, masalah sistem evaluasi dan sebagainya. Masalah makro, yaitu masalah yang muncul dalam pendidikan itu sebagai suatu sistem dengan sistem-sistem lainnya yang lebih luas didalam seluruh kehidupan manusia, antara lain masalah kurang meratanya pendidikan, rendahnya mutu pendidikan, masalah efisiensi, masalah relevansi pendidikan dan lain lain. Menurut Devia (2019) permasalahan pendidikan merupakan suatu penghambat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Berkaitan dengan permasalahan yang sering terjadi, guru dianggap sebagai sumber dari permasalahan tersebut, sehingga dengan mengidentifikasi permasalahan pendidikan kita mengetahui letak permasalahan yang sebenarnya. Sementara itu, Umar (2018) perlu ada rumusan sebagai masalah-masalah pokok yang dapat dijadikan pegangan oleh pendidik dalam mengemban tugasnya. Kepercayaan yang diberikan kepada pendidik inilah

yang hendaknya menjadi penyemangat dan stimulus agar pendidik selalu meningkatkan mutu dan profesionalismenya.

B. Permasalahan Pokok Pendidikan

Ada empat faktor sebagai poin penting dalam kaitannya dengan permasalahan pokok pendidikan yang perlu segera untuk diselesaikan yaitu:

1. Masalah pemerataan pendidikan

Masalah pemerataan pendidikan, dimana isu ini berkaitan dengan sistem pendidikan seyogyanya menyiapkan peluang yang sangat besar bagi seluruh masyarakat agar dapat mengakses pendidikan, yang mana mampu menjadi tempat bagi keberlanjutan peningkatan sumber daya manusia.

Menurut Umar (2018) masalah pemerataan pendidikan adalah persoalan bagaimana sistem pendidikan dapat menyediakan kesempatan yang seluas-luasnya kepada seluruh earga Negara untuk memperoleh pendidikan, sehingga pendidikan itu menjadi wahana bagi pembangunan sumber daya manusia untuk menunjang pembangunan.

Menurut Wayan (2015) pemerataan pendidikan yang berkaitan dengan mutu proses dan hasil pendidikan belumlah merata. Masih banyak terdapat gap yang cukup besar pada penyelenggaraan pembelajaran pendidikan baik di kota maupun di desa.

Ugensi pemerataan pendidikan menjadi isu yang menarik, karena apabila anak-anak yang seharusnya

mengeyam pendidikan di tingkat dasar, maka anak tersebut mempunyai kemampuan berupa membaca, menulis dan berhitung. Dengan demikian ia mampu mengikuti tidak akan tertinggal dengan kemajuan zaman, mereka menjadi mandiri dan tidak menjadi penghambat dari pembangunan.

Pada tingkat pendidikan dasar, kebijakan yang berkaitan dengan tersedianya akses pendidikan yang mempertimbangan aspek kuantitatif, sebab seluruh masyarakat perlu diberikan materi pemahaman yang seimbang. Jika dilihat dengan seksama untuk jenjang pendidikan menengah sampai dengan pendidikan tinggi, kebijakan berkaitan dengan pembangunan kualitatif dan relevansi, yang berhubungan dengan minat dan bakat anak, dimana kebutuhan lapangan kerja dan pengembangan kebudayaan dan teknologi terbarukan.

Perkembangan IPTEK menawarkan beraneka ragam alternatif model pendidikan yang dapat memperluas pelayanan kesempatan belajar. Dilihat dari segi waktu belajarnya bervariasi dari beberapa jam, hari, minggu, bulan, sampai tahunan: melalui proses tatap muka, melalui mass media ataukah jarak jauh: isinya berupa paket terbatas ataukah himpunan sejumlah paket: sumber belajarnya manusia, barak cetak elektronik, samapai pada lingkungan alam.

2. Masalah mutu pendidikan

Mutu pendidikan dipermasalkan jika hasil pendidikan belum mencapai taraf seperti yang diharapkan. Penetapan mutu hasil pendidikan pertama dilakukan oleh lembaga penghasil sebagai produsen tenaga terhadap calon luaran, dengan sistem sertifikasi. Selanjutnya jika luaran tersebut terjun ke lapangan kerja penilaian dilakukan oleh lembaga pemakai sebagai konsumen tenaga dengan sistem tes unjuk kerja.

Mutu pendidikan sangatlah luas cakupannya, banyak yang hanya melihat dari kualitas luarannya. Apabila kita sadari proses yang baik akan menghasilkan luaran yang baik pula, maka jika proses belajarnya kurang baik maka mutu hasil yang diharapkan akan kurang baik juga. Jika terjadi pembelajaran yang kurang optimal hal ini mengakibatkan nilai tes yang baik, sehingga bisa dikatakan hasil belajar itu semu. Hal ini mengindikasikan terdapat masalah pada kualitas pendidikan yang berkaitan dengan pemrosesan pembelajaran.

Proses pembelajaran berjalan dengan baik apabila didukung oleh berbagai unsur pendidikan diantaranya tenaga pendidik, peserta didik, sarana pembelajaran, kurikulum bahkan lingkungan sekitar. Sebagai contoh apabila unsur sarana yang ada di sekolah tersebut langka, sedangkan tenaga pendidik kurang trampil, hal ini menyebabkan kurang optimalnya proses

pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

Menurut Teguh (2015) masalah mutu pendidikan berkaitan erat dengan ketersediaan akses pada semua jenjang pendidikan, yang mana kondisi itu masih belum merata terutama di daerah pedesaan yang masih rendah bila dibandingkan dengan di kota, masalah akses dan mutu pendidikan memang menjadi persoalan utama pada sektor ini. Sedangkan menurut Umar (2018) acuan usaha pemerataan mutu pendidikan bermaksud agar sistem pendidikan khususnya sistem persekolahan dengan segala jenis dan jenjangnya di seluruh pelosok (kota dan desa) mengalami peningkatan mutu pendidikan sesuai dengan situasi dan kondisinya masing-masing. Sementara itu, Rahmat (2019) bagi penduduk di daerah terbelakang yang terpenting adalah ilmu terapan yang benar-benar dapat dipakai untuk hidup dan berkerja.

3. Masalah efisiensi pendidikan

Membahas tentang efisiensi dalam sistem pendidikan dimana erat kaitannya dengan pemanfaatan segala kekuatan yang dimiliki agar tercapai misi yang direncanakan. Apabila dalam penggunaannya hemat dan cermat maka bisa disimpulkan bahawa tingkat efisiensinya tinggi. Tetapi apabila terjadi sebaliknya, maka efisiensinya dikatakan kurang. Menurut Rahmat (2019) sistem pendidikan yang efisien ialah dengan tenaga dan dana terbatas

dapat dihasilkan sejumlah besar lulusan yang berkualitas tinggi.

Menurut Umar (2018) masalah efisiensi pendidikan mempersoalkan bagaimana suatu sistem pendidikan mendayagunakan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan pendidikan. Jika penggunaannya hemat dan tepat sasaran dikatakan efisiensi tinggi, jika terjadinyang sebaliknya, efisiensi berarti rendah.

Masalah ini meliputi: (1) kesenjangan anatar lulusan dan lapangan kerja, dimana lulusan atau angkatan kerja lebih tinggi dari lapangan pekerjaan sehingga banyak yang tidak terserap ; (2) beberapa daerah masih banyak guru yang mengajar diluar bidang keahliannya dan sukarnya untuk membuat guru mau mengabdikan di daerah perbatasan maupun yang minim akses ke kota juga insentif yang berikan; (3) perkembangan tenaga pendidik yang kurang cepat seperti perubahan kurikulum baru, sehingga banyak guru-guru yang belum siap menerima kurikulum baru; (4) distribusi dan penggunaan sarana pembelajaran bila tidak seimbangi dengan kemampuan yang handal dari penggunaannya mengakibatkan terjadi masalah di lapangan. Kemudian perubahan kurikulum yang menyebabkan bukan lama tidak terpakai, karena pemberharuan kurikulum adalah usaha menyiapkan bahan dan kompetensi yang harus dimiliki oleh luaran supaya diterima pasar.

4. Masalah relevansi pendidikan

Masalah relevansi berkaitan erat dengan sistem pendidikan dan pembangunan secara umum serta kepentingan perseorangan, masyarakat secara jangka pendek maupun jangka panjang. Masalah ini membahas seberapa dalam sistem pendidikan bisa menciptakan karya yang cocok dengan keberlangsungan suatu proses pembangunan. Apabila sistem pendidikan menciptakan output yang dibutuhkan di semua lini pembangunan, bisa berhubungan langsung ataupun tidak dengan permintaan dunia kerja maka kualitas luaran yang dipersyaratkan oleh lapangan kerja, maka tingkat kebutuhan tersebut sesuai dengan yang dibangun oleh lembaga.

Menurut Umar (2018) apabila dilihat dengan seksama, dalam membangun menyiapkan sumber daya manusia pasti dilandaskan kebutuhan yang riil dan selaras dengan pembangunan nasional. Luran pendidikan diharapkan dapat mengisi semua sektor pembangunan yang beraneka ragam.

Pada umumnya kriteria relevansi disebutkan diatas cukup ideal apabila dihubungkan dengan keadaan yang ada di Indonesia dimana: (1) kualitas lembaga pendidikan masih bervariasi; (2) sistem pendidikan kita banyak yang menciptakan output yang siap diterima di dunia kerja; (3) belum dimilikinya roadmap kebijakan kebutuhan tenaga kerja

yang mana dapat dipakai untuk menyiapkan lulusan yang bisa diterima di dunia kerja.

C. Faktor Pendukung Permasalahan Pendidikan

Ada empat faktor sebagai poin penting dalam kaitannya dengan permasalahan pendukung pendidikan yang perlu segera untuk diselesaikan yaitu

1. Perkembangan Iptek dan seni

Perkembangan Iptek berhubungan erat dengan pendidikan itu, sering suatu teknologi baru yang digunakan dalam suatu proses kebutuhan materi-materi baru, sistem pelayanan baru, sampai kepada berkembangnya gaya mengajar baru, kondisi tersebut minimal dapat mempengaruhi perubahan isi pendidikan dan metodenya.

Menurut Saptono (dalam Devia, 2019) penemuan teknologi baru di dalam dunia pendidikan, menuntut Indonesia melakukan reformasi dalam dunia pendidikan. Peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia serta teknologi dalam mempersiapkan generasi penerus suatu bangsa dilaksanakan melalui pembelajaran di sekolah.

Kesenian merupakan aktivitas berkreasi manusia, secara individual ataupun kelaompok yang menghasilkan sesuatu yang indah. Menurut Umar (2018) berkesenian menjadi kebutuhan hidup manusia ialah dilihat dari segi tujuan pendidikan yaitu terbentuknya manusia seutuhnya, aktivitas kesenian mempunyai andil yang besar karena dapat mengisi

pengembangan domain afektif khususnya emosional yang positif dan konstruktif serta keterampilan; kemudian dilihat dari segi lapangan kerja, dewasa ini dunia seni dengan segenap cabangnya telah mengalami perkembangan pesat dan semakin mendapat tempat dalam kehidupan masyarakat.

2. Laju pertumbuhan penduduk

Laju pertumbuhan penduduk, maka penyediaan prasarana dan sarana pendidikan berserta komponen penunjang terselenggaranya pendidikan.

Menurut Rahmat (2019) masalah kependudukan dan pendidikan bersumber pada dua hal yaitu penambahan penduduk dan penyebaran penduduk. Menurut Devia (2019) pertumbuhan penduduk akan berdampak pada jumlah peserta didik. Semakin besar jumlah pertumbuhan penduduk, maka semakin banyak sekolah-sekolah untuk menampungnya. Dan ini berarti beban pembangunan nasional menjadi bertambah.

3. Aspirasi masyarakat

Aspirasi masyarakat khususnya aspirasi terhadap pendidikan hidup yang sehat, aspirasi terhadap pekerjaan, kesemuanya ini mempengaruhi peningkatan aspirasi terhadap pendidikan. Menurut Ihromi (dalam Rahmat, 2019) aspirasi dipengaruhi oleh aspek-aspek sosial yang melengapi individu dan dalam beberapa hal dapat membawa pengaruh terhadap

aspek-aspek sosial disekitar individu tersebut. Aspirasi tumbuh ditengah-tengah kehidupan masyarakat, sebab aspirasi berkaitan dengan apa yang melatarbelakangi seseorang untuk mencapai suatu tujuan didalam hidupnya.

Pendidikan dianggap memberikan jaminan bagi peningkatan tarap hidup dan pendakian ditangga sosial. Aspirasi pendidikan harus dibangkitkan dan ditingkatkan, utamanya pada masyarakat yang belum maju dan masyarakat di daerah terpencil, sebab aspirasi menjadi motor penggerak roda kemajuan.

4. Keterbelakangan budaya dan sarana kehidupan

Menurut Umar (2018) keterbelakangan budaya merupakan sekelompok masyarakat (yang menganggap dirinya sudah maju) kepada masyarakat lain pendukung suatu budaya. Menurut Rahmat (2019) masyarakat pendukung budaya pasti dipandang sebagai sesuatu yang bernilai dan baik. Semestinya masyarakat luar itu bukan harus menilainya melainkan hanya melihat bagaimana kebudayaan tersebut dengan tuntutan zaman.

D. Permasalahan Pendidikan Aktual

Ada dua faktor sebagai poin penting dalam kaitannya dengan permasalahan pendidikan aktual yang perlu segera untuk diselesaikan yaitu

1. Peranan Guru

Paradigama sekolah sudah banyak berkembang dari dulu hingga saat ini. Dulu sebuah sekolah sudah bisa menjalankan kegiatan pembelajaran apabila terdapat siswa, guru dan ruangan untuk proses pembelajaran dengan peralatan dan sapras seadanya. Guru juga dijadikan sebagai sumber utama. Ia dijadikan. Ia dijadikan sebagai sumber ilmu. Tugasnya menhalirkan pengetahuan ke siswa.

Hal tersebut untuk saat ini sudah tidak relevan dimana tugas sudak tidak menjadi penceramah yang harus selalu berdiri di depan siswa dan menjelaskan materi semua. Melaikan peran guru sudah berubah dimana tugas guru menjadi fasilitator, mediator motivator guna menumbuhkan kreativitas dan daya imajinasi yang bagus siswa.

Menurut Teguh (2015) peran seorang guru ialah melakukan interaksi dan pendekatan khusus dengan siswanya. Perhatian kepada siswa secara klasikal dan individu harus dikuasai oleh guru, dimana tugas guru pada saat memberikan motivasi dan mengarahkan siswa tidak boleh memilih siswa tertentu misalnya guru hanya memperhatikan siswa yang pandai, sementara siswa yang kurang pandai tidak diperhatikan. Menurut Rustam (2020) Peran guru atau dosen sangat besar dalam meningkatkan kualitas kompetensi siswa/mahasiswa. Dalam mengajar, ia harus mampu membangkitkan potensi guru, memotivasi, memberikan suntikan dan menggerakkan

siswa melalui pola pembelajaran yang kreatif kontekstual.. Dalam segi pembelajaran guru diharapkan dapat: sebagai pengambil keputusan dalam pembelajaran (manager), memberikan arah pembelajaran (director) mengorganisasi kegiatan pembelajaran (organisator), mengkoordinasikan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran (koordinator), mengkomunikasikan siswa dengan berbagai sumber belajar (komunikator), menyediakan dan memberikan kemudahan-kemudahan belajar (fasilitator), memberikan dorongan belajar (stimulator).

2. Biaya Pendidikan

Menurut Andi (2021) pendidikan bermutu itu mahal. Kalimat ini sering muncul untuk menjustifikasi mahalanya biaya yang harus dikeluarkan masyarakat untuk mengenyam bangku pendidikan. Mahalnya biaya pendidikan dari PAUD, TK hingga Perguruan Tinggi (PT) membuat masyarakat miskin tidak memiliki pilihan lain kecuali tidak bersekolah.

Makin mahal biaya pendidikan sekarang ini tidak terlepas dari kebijakan pemerintah yang menerapkan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS). MBS di Indonesia pada realitanya lebih dimaknai sebagai upaya untuk memerlukan mebilisasi dana. Karena itu, Komite Sekolah/Dewan Pendidikan yang merupakan organ MBS selalu disyaratkan adanya unsur pengusaha.

Kondisi ini akan lebih buruk dengan adanya RUU tentang Badan Hukum Pendidikan (RUU BHP).

Berubahnya status pendidikan dari milik public ke bentuk badan hukum jelas memiliki konsekuensi ekonomis dan politis amat besar. Dengan perubahan status itu pemerintah secara mudah dapat melemparkan tanggung jawabnya atas pendidikan warganya kepada pemilik badan hukum. Perguruan Tinggi Negeri pun berubah menjadi Badan Hukum Milik Negara (BHMN). Munculya BHMN dan MBS adalah contoh kebijakan pendidikan yang kontroversial. BHMN sendiri berdampak pada melambungnya biaya pendidikan di beberapa Perguruan Tinggi favorit.

Menurut Yanti Muktar (dalam Andi, 2021) bahwa privatisasi pendidikan berti pemerintah telah melegitimasi komersialisasi pendidikan dengan menyerahkan tanggung jawab penyelenggaraan ke pasar. Dengan begitu, sekolah memiliki otonomi untuk menentukan sendiri biaya penyelenggaraan pendidikan. Sekolah tentu saja akan mematok biaya setinggi-tingginya untuk meningkatkan dan mempertahankan mutu. Akibatnya, akses rakyat yang kurang mampu untuk menikmati pendidikan berkualitas akan terbatas dan masyarakat terkotak-kotak berdasarkan status sosial, antara yang kaya dan miskin.

DAFTAR PUSTAKA

Agustang, Andi, Indah Ainun Mutiara, Andi Asrifan.
(2021) Masalah Pendidikan di Indonesia.
https://www.researchgate.net/publication/348373247_Masalah_Pendidikan_di_Indonesia

Diakses: 11 Maret 2022

DOI: [10.31219/osf.io/9xs4h](https://doi.org/10.31219/osf.io/9xs4h)

Ependi, Rustam. (2020) Menakar Permasalahan Pendidikan Islam dalam Persepektif Islam Transistif. Jurnal Hikmah, Vol.17, No.1. hal.34-45
<http://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/78/64>

Diakses: 14 Maret 2022

Hidayat, Rahmat. dan Abdillah (2019) *Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori dan Aplikasi)*. Medan: LPPI

Priscilia. Devia. (2019) Permasalahan Pendidikan di Indonesia.
http://repository.fe.unj.ac.id/7387/1/Divia%20Priscilla_1701618022_Ekop%20A_Tugas%20Aplikom%202-dikonversi.pdf

Diakses: 15 Maret 2022

Tirtaraharja, Umar. dan La Sula (2018) *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Triwiyanto, Teguh (2015) *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Wayan, I Romi Sudhita (2015) *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

PROFIL PENULIS



Dr. JUMAIDI NUR, M.Si., lahir di Tenggarong, pada tanggal 05 Mei 1970. Anak ketiga dari 4 bersaudara dari pasangan H. Ramli Musa (Alm) dan Hj. Ainun Jariah (Almh). Menyelesaikan Pendidikan S1 di Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong pada Jurusan Ilmu Pendidikan pada tahun 1994. Pada tahun 1995 memulai karir sebagai dosen tetap di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Kalimantan Timur. Pada tahun 2003 diangkat sebagai PNS. Melanjutkan Pendidikan S2 di Universitas Mulawarman Samarinda pada Program Studi Ilmu Administrasi Negara dan selesai pada tahun 2005. Kemudian melanjutkan Pendidikan S3 di Universitas Islam Nusantara Bandung pada Program Studi Ilmu Pendidikan dan selesai pada tahun 2018. Saat ini sebagai dosen PNS LLDIKTI Wilayah XI Kalimantan dpk pada Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Kalimantan Timur



BAB 14

METODE PEMBELAJARAN EFEKTIVE DI ERA DIGITAL 5.0



Muh Husyain Rifai

BAB XIV

METODE PEMBELAJARAN

EFEKTIVE DI DI ERA DIGITAL

5.0

A. Era Transformasi Pendidikan Dan Teknologi Digital

Pada perkembangan digital 5.0 pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan dan penguasaan teknologi yang memadai sebab peserta didik yang dihadapinya adalah generasi Z, sebuah sebutan generasi untuk mereka yang lahir dalam rentan tahun antara 1997 sampai 2012. Generasi Z dibesarkan di era digital dengan aneka teknologi yang canggih. 75 % dari mereka memiliki ponsel pintar (Wibawanto, 2016) dan bisa menghabiskan waktu sekitar 7.5 jam perhari dengan ponsel pintarnya. Intensnya penggunaan teknologi di kalangan generasi Z tentu dapat menyebabkan munculnya masalah kesehatan mental individu dikemudian hari. Pendidikan sebagai bagian dari usaha manusia, tidak lepas dari adanya perubahan tersebut di atas. Pendidikan perlu menyambut era perubahan untuk menyongsong masa depan. Era perubahan yang disebut sebagai era digital, berarti menuntut kita menyiapkan segalanya. Era digital ini apakah sebagai peluang atau kesempatan, atau menjadi tantangan kita? Itulah sebabnya, kita perlu

menyiapkan pendidikan yang membawa siswa untuk bersedia dan siap belajar dalam dalam memasuki era digital, yaitu dalam suasana dan proses yang mampu membelajarkan siswa dalam situasi yang selalu berubah dan pengalaman belajar tersebut menjadi bermakna bagi pebelajar. Belajar memiliki arti suatu proses perubahan yang membutuhkan waktu panjang. Era perubahan itu ditandai dengan adanya perubahan perilaku manusia. Perubahan ini kita saksikan dalam pola kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itulah belajar terjadi sepanjang hayat, mulai dari bayi hingga akhir hayat, yang meminjam istilah Jan Comenius (Longworth, 2003) bahwa belajar itu berlangsung sejak, *a cradle to grave* berarti berlangsung sepanjang hayat, *lifelong learning*. Belajar itu bukan hanya dari sisi psikologis saja tetapi juga menyangkut faktor organisme dan jaringan sistem saraf. Dengan demikian, pendekatan transformasional ini merupakan interelasi dari tiga teori dasar, yaitu behavioristik, kognitif dan humanistik atau konstruktivistik (Askew & Carnell, 1998). Pendapat Supendi & Nurjanah (2019) bahwa untuk mempersiapkan dan menghadapi era masyarakat 5.0 yaitu siswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Kemampuan ini terkandung dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu kompetensi penting di era masyarakat 5.0. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh semua orang khususnya siswa. Media pembelajaran di Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu guru memfasilitasi proses belajar siswa mempermudah proses belajar memperjelas materi pembelajaran, memfasilitasi interaksi guru dengan siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan materi yang sedang diajarkan (Arukah, Fathurohman, & Kuryanto, 2020). Kedudukan media pendidikan yang merupakan alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dengan lingkungan belajarnya (Larasati, 2020). Media sebagai stimulus kontekstual mengingat pada kondisi pandemi tidak memungkinkan untuk bertemu secara langsung, sehingga penayangan video secara kontekstual merupakan upaya yang cukup maksimal sesuai dengan situasi yang cukup terbatas (Woro Sri Hastuti, Pujiastuti, Tiarani, Nugroho, & Herwin, 2021).

Belajar telah lama dipahami sebagai sesuatu perubahan. Belajar merupakan suatu proses perubahan yang membutuhkan waktu panjang. Era perubahan itu ditandai dengan adanya perubahan perilaku manusia. Perubahan ini kita saksikan dalam pola kehidupan sehari-hari. Sebagaimana diungkapkan oleh Drysdale, R. We live in a world of rapid economic and

technological change. Digital technologies permeate every aspect of our lives, affecting how we communicate, find and provide information, build relationships, trade and purchase goods and, critically, how we learn and teach. Oleh sebab itulah belajar terjadi sepanjang hayat, mulai dari bayi hingga akhir hayat, yang meminjam istilah Jan Comenius (Longworth, 2003) bahwa belajar itu berlangsung sejak, a cradle to grave berarti berlangsung sepanjang hayat, lifelong learning". Belajar itu bukan hanya dari sisi psikologis saja tetapi juga menyangkut faktor organisme dan jaringan sistem syaraf. Pandangan ini telah didukung juga oleh para neurobiologis telah menunjukkan bahwa perubahan dalam organisme individu itu dapat menjadi permanen karena disimpan dalam wujud molekul-molekul yang berupa sistem syaraf (van Oers, 2008). a dalam wujud molekul-molekul yang berupa system syaraf (van Oers, 2008). Hasil perubahan atau tindakan yang dilakukan oleh individu itu dalam ilmu jaringan syaraf dikaitkan dengan sistem syaraf dalam otak manusia, apakah otak kanan, otak kiri atau quip otak bagian tengah yang menggerakkan sistem berpikir manusia. Saat ini telah banyak kajian yang diarahkan ke topik-topik ini, cerebrum frameworks dan belajar mind based learning, neurologi dan belajar neuroedukasi dan sebagainya. Disamping itu temuan temuan penelitian memandang pentingnya ilmu belajar, the study of learning yang telah berkembang dalam upaya

meningkatkan pemahaman tentang compositions belajar dan implikasinya bagi pembelajaran. Hal yang penting kita perhatikan, bahwa pendekatan transformasional itu menekankan pada diri pebelajar, bagaimana pebelajar tersebut mengalami proses perubahan dan perkembangan. Belajar merupakan compositions panjang yang dialami oleh individu untuk beriteraksi dengan pengalaman pribadinya dan ini sejalan dengan pandangan konstruktivistik. Pendekatan transformasional ini merupakan interelasi dari tiga teori dasar, yaitu behavioristik, kognitif dan humanistik atau konstruktivistik (Askew & Carnell, 1998). Lebih jauh, Askew dan Carnell menyatakan bahwa belajar yang efektif itu terjadi jika belajar itu sendiri merupakan perubahan, artinya belajar itu mengubah cara kita menerima sesuatu dan pengalaman hidup kita. Dengan perubahan tersebut berarti kita mengubah cara menerima sesuatu yang selanjutnya dapat mengubah perilaku kita dan pada gilirannya mengubah cara kita melakukan interaksi dengan masyarakat.

Kita juga tahu bahwa belajar menurut van Oers (2008) telah lama menjadi pusat revolusi manusia, maka tidaklah mengherankan banyak para pakar memusatkan perhatian pada hakikat belajar itu. Sejalan dengan pandangan tersebut, Spires & Bartlet (2012) menyatakan bahwa untuk menelusur informasi para pebelajar perlu dibekali dengan keterampilan dan strategi baru terkait dengan jenis keterampilan literasi.

Beranjak dari berbagai temuan di atas, maka plan utama yang harus segera mendapat perhatian terbesar dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia adalah melakukan reformasi pendidikan bagi peserta didik sesuai dengan tuntutan dalam pendidikan abad 21. Di Indonesia sendiri dokumen mengenai pendidikan abad 21 tersebut sebenarnya telah tertuang dalam kerangka rumusan pendidikan abad 21 yang dikeluarkan oleh BNSP (2010) yang berpijak pada kerangka P21 yang dikeluarkan oleh Partnership of 21st century abilities. Digitalisasi dalam sektor pendidikan di Indonesia sudah mulai digalakan dalam beberapa tahun kebelakang. Berikut ini beberapa contoh nya:

- 1) Sejak tahun 2013 sistem ujian nasioal berubah dari paper besed test menjadi online based tast (Pakpahan, 2016)
- 2) Sistem penerimaan peserta didik baru dari tingkat SD sampai Universitas di Indonesia sudah dilakukan secara online baik pendaftaran sampai dengan pengumuman penerimaan.

Contoh diatas merupakan bukti bahwa pendidikan Indonesia mulai bergerak dan turut aktif dalam menghadapi perkembangan masyarakat digital 5.0. Selain membawa dampak positif dalam hal efisiensi dan konektifitas perkembangan teknologi digital juga memberikan dampak negatif bagi individu. Sejalan dengan hal tersebut, Knapp & Glenn (1996) mengemukakan mengapa pebelajar lebih menyukai

penggunaan teknologi (komputer) dan lebih senang mengikuti pembelajaran yang menggunakan komputer. Program perangkat lunak komputer yang efektif secara aktif melibatkan pebelajar dan dapat mengendalikann secara bebas. Lagipula, dengan menggabungkan teknologi komputer ke dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan sikap positif pebelajar terhadap sekolah, pelajaran, dan belajar secara umum. Dalam konteks ini perkembangan teknologi mendorong munculnya tindak kejahatan baru seperti penyalahgunaan data pribadi dan penipun (Putri et al., 2016). Para pengguna teknologi media sosial ini rawan mengalami masalah kesehatan mental seperti rendah diri, stress atau bahkan menyebabkan gangguan kecemasan (Permata, 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Tyora et al., 2021) menyebutkan bahwa perkembangan teknologi mendorong munculnya kejahatan cyberbullying yang berpengaruh terhadap kesehatan mental individu karena dapat menyebabkan depresi, sedih yg berlarutlarut,frustasi hingga kehilangan kepercayaan diri. Bahkan dalam konteks yang ekstrim dapat membuat seseorang untuk melakukan bunuh diri (Hermansyah, 2020).

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan, maka manfaat penelitian ini adalah dihasilkannya sebuah pengembangan model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan keterampilan abad 21 pada new era dan society 5.0 bagi peserta didik dari jenjang

sekolah menengah hingga perguruan tinggi sehingga mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi new era dan society 5.0 pada persaingan global dengan cara memiliki keterampilan abad 21 melalui modelmodel pembelajaran hasil pengembangan.

B. Urgensi Transformasi Pendidikan Dan Teknologi Digital

Dalam pandangan pendidikan modern abad 21 yang pendidikan dipercaya harus berfokus pada membangun keterampilan berpikir yang ditunjang oleh penguasaan materi akademis yang multi-disiplin, multi-aspek, dan multi-metodologi. Menghadapi new era dan society 5.0 maka setiap peserta didik wajib mempunyai keterampilan abad 21 dan melek teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa ide dasar pendidikan adalah memangun manusia agar mampu bertahan hidup melindungi dirinya dari alam dan mengatur hubungan antar manusia apalagi pendidikan dihadapkan pada zaman dimana manusia harus bersaing dalam berbagai bidang. kehidupan. Hampir semua perangkat yang kita gunakan terhubung ke Internet. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengumpulan pemrosesan dan pengambilan data priadi telah menjadi agian integral dari dalam seluruh kehidupan kita. Selain itu teknologi (teknologi informasi) telah menunjukkan efek atau hasil yang sangat positif berdasarkan penelitian. Teknik pembelajaran inovatif

(misalnya teknik ertanya yang ditemukan dalam teks pengorganisasian yang disempurnakan dan media) secara khusus menunjukkan bahwa hasil belajar meningkatkan rata-rata satu persen pembelajar. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian sebelumnya keunggulan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pengetahuan keterampilan dan sikap. Hasil penelitian lain juga menunjukkan ahwa siswa leih suka elajar dengan komputer daripada melalui televisi. Bisa dikatakan ahwa TV menyajikan apa yang mereka miliki sementara komputer mengundang siswa untuk melakukan apa yang ingin mereka lakukan. Singkatnya dapat dikatakan bahwa siswa leih menyukai peran partisipasi interaktif daripada peran partisipasi pasif.

Di sisi lain berbagai perubahan yang terjadi selama masa transisi aad 21 pada dasarnya mencerminkan sejumlah kemajuan yang dianggap bermanfaat bagi setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain pesatnya perkembangan teknologi seperti teknologi digital telah menyebabkan ledakan informasi. Sejak munculnya teknologi "fiber-optic" dan "we browsing" telah terjadi ledakan informasi telah disamakan dengan "aliran informasi supercepat" di mana semua informasi ditransmisikan dengan nomor. Kondisi ini mempengaruhi kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses pengetahuan dan informasi faktual yang relevan dan dapat diandalkan. Sejalan dengan pandangan tersebut, Spires & Bartlet

(2012) menyatakan bahwa untuk menelusur informasi para pebelajar perlu dibekali dengan keterampilan dan strategi baru terkait dengan jenis keterampilan literasi. Seorang pelajar mungkin saja diilmu keterampilan menggunakan teknologi untuk mencari informasi tetapi kurang memiliki keahlian yang diperlukan untuk memilih mana informasi yang sesuai dari sejumlah fasilitas jaringan yang tersedia. Sebaliknya jika ini tidak dilakukan siswa di usia digital menghadapi masalah nyata bahwa mereka mungkin tidak dapat menerapkan pengetahuan ini. Siswa kekurangan keterampilan (literasi tidak diketahui) sulit untuk menggunakan waktu mereka untuk mencoba menemukan dan menemukan informasi yang diperlukan untuk manfaat belajar tugasikan. Siswa akan menggunakan be erapa kali untuk menemukan beberapa informasi yang diperlukan terkait dengan Tugastik untuk belajar. Siswa bahkan layak sebagian besar waktu mereka untuk mencoba menemukan dan menemukan informasi yang diperlukan yang disebabkan oleh kurangnya keterampilan menulis (keterampilan menulis). Ini adalah tantangan agi mereka siswa menghadapi zaman digital. Mahasiswa harus melakukan penyesuaian dalam menghadapi era teknologi aru ini. Berdasarkan hal tersebut di atas siswa dengan keterampilan atau literasi informasi akan dapat mengatur waktunya untuk meneliti dan menemukan semua informasi. Ia memiliki kesempatan dan kesempatan untuk belajar lebih banyak dengan

menerapkan pengalaman belajarnya. Untuk memperoleh pengalaman dunia nyata dan terhubung dengan dunia yang selalu berubah pembelajaran harus fokus pada pertumbuhan pembelajar dan pembelajaran menuju sesuatu yang lebih bermakna (meaningful).

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Arysad, Osman, & Soh (2011), yang mengembangkan instrumen untuk mengukur keterampilan abad 21 pada mata pelajaran Biologi Sekolah Menengah Malaysia menggunakan aplikasi Model Rasch. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 4 komponen yang teridentifikasi sebagai keterampilan abad 21 dari en Gauge 21st century skills, yakni: (1) digital-age literacy, (2) inventive thinking, (3) effective communication, dan, (4) high productivity, serta 1 komponen lainnya yang ditambahkan berdasarkan elemen esensial filosofi pendidikan Malaysia, yakni, spiritual values. Peserta didik akan dituntut untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi, serta keterampilan hidup dan karir (The Partnership for 21st Century Skills, 2008).

C. Standar Kerangka Kurikulum Nasional Indonesia (KKNI)

Penggunaan teknologi digital atau teknologi maya (virtual technology) sangat memberikan inspirasi

bagi setiap orang, karena dengan bantuan teknologi maya seolah tidak ada batasan nyata terkait dengan jarak. Sebagaimana dikemukakan oleh Cristl & Winter (2013) bahwa dalam era digital apa yang telah kita lakukan tersebut direkam, dimonitor atau dilacak dimana pun keberadaan. Pada tahun 2009 Direktorat Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui kegiatan yang dikemangkan di lingkungan Direktorat Studi dan Kemahasiswaan (BELMAWA) mengemangkan Diploma Nasional yang kemudian diberi nama Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia atau disingkat KKNI. Kerangka ini diatur dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2012 yang merupakan pernyataan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang perjenjangan kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran/learning outcomes (Kemenristekdikti, 2015). Berkenaan dengan itu LPTK sebagai anggota komunitas pendidikan Indonesia memiliki kewajiban moral untuk menerapkan prinsip-prinsip pendidikan Indonesia yang menjunjung tinggi nilai-nilai spiritual dan pembentukan karakter sebanyak siswa. Selain itu LPTK sebagai calon guru juga memiliki kewajiban dan tanggung jawab yang besar untuk memenuhi tuntutan yang muncul saat ini dan di masa yang akan datang.

D. *Learning Management System (LMS)*

Istilah *Learning Management System (LMS)* memiliki banyak kesamaan persepsi seperti *Teaching Management Systems*, *Learning and Content Management Systems* dan *Content Management Systems* (Deperlioglu et al., 2011; E. Soykan & Uzunboylu, 2015; F. Soykan & Simsek, 2017). LMS diartikan sebagai sistem manajemen pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan internet dengan tujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih mudah diakses dan melengkapi atau mengkolaborasikan pembelajaran secara tradisional (tatap muka di kelas) dengan pembelajaran modern (online) (Hu et al., 2016; Ramírez-Correa et al., 2017; F. Soykan & Simsek, 2017; Wong, 2016).

Salah satu LMS yang digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran ini adalah Schoology. LMS Schoology adalah sistem manajemen pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa dapat mengakses materi dan mengikuti kegiatan pembelajaran melalui aplikasi Schoology yang diunduh dan diinstal pada smartphone siswa. Salah satu manfaat aplikasi Schoology di smartphone adalah memperpanjang pengalaman belajar peserta didik di luar kelas dan peserta didik mampu melakukan refleksi diri terhadap kemampuan dirinya (Folden, 2012; Hu et al., 2016; Kong & Song, 2015; Smith et al., 2015; Wong, 2016).

Selain menyediakan berbagai fitur yang berfokus pada pendidikan seperti berbagi dokumen multimedia dan forum diskusi pengumuman dan pamaruan skor pemungutan suara ada juga versi asli dari aplikasi untuk smartphome. Inti dari Schoology adalah menjadi alat analisis yang akurat cepat dan akurat. Misalnya pada ujian hasil yang ditunjukkan oleh Schoology sangat lengkap dimulai dengan skor tertinggi terendah jawaban sering muncul pada grafik kemajuan setiap siswa. (Wong, 2016) Schoology menyediakan reward bagi siapa saja yang suka berkomentar, aktif, pasif, memberikan ide/gagasan, dll.

E. Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Di Era Digital

Menggunakan teknologi pembelajaran di era digital dalam teknologi abad 21 ini dalam hal ini teknologi pembelajaran mengambil posisi yang semakin luas dan terkait dengan lanskap pembelajaran dan berkembang. Kemajuan teknologi baru ini telah mengubah bagaimana teknologi digunakan dengan baik untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi-potensi pembelajar, yang dalam definisi teknologi terbaru Kita sebagai guru atau dosen tentu memiliki pandangan bahwa teknologi berhubungan yang sangat mendasar dengan bagaimana teknologi dan media tersebut digunakan dan apa yang perlu menjadi pertimbangan kita agar mendukung keberhasilan (Kirkwood & Price, 2012). Kirkwood

(2009) juga menyampaikan saran-saran bahwa teknologi pembelajaran memungkinkan menjalankan satu atau lebih dari fungsi-fungsi sebagai berikut:

- 1) presentasi (presentation), yaitu menyampaikan bahan-bahan dan sumber-sumber (seperti teks, data, bunyi, gambar diam dan gerak dan sebagainya) yang disediakan untuk keperluan pebelajar baik yang dirancang sebelumnya, atau yang tinggal pakai atau *'on demand';*
- 2) Interaksi (interaction), yaitu memungkinkan para pebelajar terlibat secara aktif berinteraksi dengan sumber-sumber, untuk menggunakan dan melacak informasi atau data dan sebagainya;
- 3) Dialog (dialogue) yaitu memfasilitasi terjadinya komunikasi antara pembelajar dan pebelajar, antar pebelajar untuk melakukan diskusi, kerja sama, kolaborasi, dan sebagainya;
- 4) Kegiatan yang menghasilkan sesuatu (generative activity) yaitu berbagai aktivitas yang disediakan bagi pebelajar untuk kegiatan-kegiatan perekaman, menciptakan, mengumpulkan, menyimpan dan mengungkap kembali unsur-unsur (seperti teks, data, gambar, grafis, bagan dan sebagainya) dalam merespon berbagai aktivitas belajar dan tugas untuk membuktikan pengalaman dan kemampuan mereka.

Penggunaan teknologi dapat memantu meningkatkan perolehan pengetahuan dan keterampilan dan pemelajaran menggunakan teknologi ini penting agi siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam melakukan tugas di masyarakat dan dunia. memungkinkan siswa untuk mengatur pemelajaran mereka sendiri. Dengan demikian, terjadi perubahan mendasar pada didir pembelajar dari sebagai penerima secara pasif informasi ke arah pengguna secara aktif (Tam, dalam Olofsson & Lindberg, 2012)

DAFTAR PUSTAKA

- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Ledu. In Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020* (pp. 1–9). Jakarta
- Arsyad, N., Osman, K., & Soh, T. (2011). *Instrument development for 21st century skills in Biology. Procedia Social and Behavioral Sciences* 15: 1470–1474
- Drysdale, R. (2012) *Learning in A Digital Age*. JISC , Beacon House Queen's Road Bristol UK
- Kirkwood, A. & Price, L. (2012). *The influence upon design of differing conceptions of teaching and learning with technology the influence upon design of differing conceptions of teaching and learning with technology*. Dalam Anders D. Olofsson & J. Ola Lindberg. *Informed Design of Educational Technologies in Higher Education: Enhanced Learning and Teaching*. Chocolate Avenue Hershey PA: IGI Global.
- Knapp, L.R. & Glenn, A.D. (1996) *Restructuring School with Technology*. Needham Heights, Massachusetts: Ally & Bacon.
- Hermansyah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Bagi Kesehatan Mental Anak Remaja. *National Nursing Conference*, 1(1), 10–10. <https://doi.org/10.34305/NNC.V1i1.116>

- Supendi, A., & Nurjanah. (2019). Society 5 . 0 : Is It High-Order Thinking ? Global Perspective on 21st Elementary Education, 2(1), 1054–1059
- Permata, B. G. (2021). *Dampak Negatif Teknologi terhadap Kesehatan Mental, Bagaimana Mengatasinya?*<https://www.sehatq.com/artikel/dampak-negatif-teknologi-terhadap-kesehatanmental>
- Pakpahan, R. (2016). *Computer based national exam model: Its benefits and barriers*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(1), 19–35.<https://media.neliti.com/media/publications/124980-none-a7dd8e51.pdf>
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja*. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Tam, M (2012). *The outcomes- based approach: Concepts and practice in curriculum and educational technology design*. Dalam Anders D. Olofsson & J. Ola Lindberg. *Informed Design of Educational Technologies in Higher Education: Enhanced Learning and Teaching*. Chocolate Avenue Hershey PA: IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-61350-080-4.ch002.
- Tyora, F. Y., Syarira, H. N. A., Alkautsar, M. H., Maharani, S., & Audrey, V. (2021). *Pengaruh Cyberbullying di Media Sosial Terhadap Kesehatan*

- Mental. Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(8), 8-14.
- Wibawanto, H. (2016). *Generasi Z dan pembelajaran di pendidikan tinggi. Simposium Nasional Pendidikan Tinggi*, 1-12.
- Wong, G. K. W. (2016). *A New Wave of Innovation Using Mobile Learning Analytics for Flipped Classroom*. In D. Churchill, J. Lu, T. K. . Chiu, & B. Fox (Eds.), *Mobile Learning Design: Theories and Application* (pp. 189- 218). Springer Science+Business Media.
<https://doi.org/10.1007/978-981-10-0027-0>
- Woro Sri Hastuti, Pujiastuti, P., Tiarani, V. A., Nugroho, I. A., & Herwin. (2021). *Pelatihan pengembangan pembelajaran berorientasi Higher-Order Thinking Skills (HOTS) bagi guru sekolah dasar*. *FOUNDASIA*,12(1), 29-36.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/foundasia.v12i1.36360>

PROFIL PENULIS



Muh Hussyain Rifai, S.Pd., M.Pd, lahir pada 04 September 1984 di Kota Surakarta, Jawa Tengah, dari pasangan suami - istri, Bapak Drs. Asih Manto dan Ibu (alm) Harianna Merupakan anak pertama dari 4 bersaudara. Istri Anita Veronika dan dikaruniai 2 orang anak. Penulis berasal dari

keluarga pendidik dan memiliki kultur budaya Jawa. Penulis telah aktif mengajar pada Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo sejak tahun 2009 dan meraih gelar Sarjana (Strata 1) Pendidikan Geografi di Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2007. Lalu melanjutkan studi Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2007 dan meraih Magister (Strata2) Pendidikan Geografi pada tahun 2008. Sejak tahun 2010, penulis mulai aktif melakukan penelitian dan menulis jurnal penelitian tentang metode dan media pembelajaran hingga sekarang. Penulis saat ini menjadi editor Jurnal Pendidikan (JP) & *Journal of Geography Science and Education (JGSE)*. Saat ini, aktivitas penulis lebih banyak dihabiskan untuk melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi dan menjadi Ka Biro Administrasi Akademik Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo



PROFIL EDITOR



Wardhani Ikawati

PROFIL EDITOR



Wardhani Ikawati,M.Pd lahir pada tanggal 15 April 1979 di Jakarta. Putri dari H. Drs. Sukarno (ayah) dan Hj. Nonik, S.Pd (ibu). Menikah dengan Suwardilani, ST dan telah di karunia dua orang putri yang bernama Khayla Delisha Malaeka (lahir pada tahun 2010) dan Keysha Gendistya Meilani (lahir pada tahun 2011). Penulis tinggal di jl Al Ikhsan, Jatibening Bekasi. Mempunyai kakak perempuan kandung Silvi Arianti, S.Pd, Herlin destiana,SE, Sari Tri Intihani, M.Pd dan adik Laki laki Dr. Kendro Prabowo. Pendidikan di mulai dari sekolah dasar SD.Putra I di selesaikan pada tahun 1991, SMPN 51 pada tahun 1994, SMUN 71 tahun 1997 . Kemudian menyelesaikan Kuliah pada Falkutas Pendidikan seni dan Bahasa Inggris di UHAMKA Strata satu (S1) Pada tahun 2002,dan selanjutnya menyelesaikan strata dua (S2) Program studi Pendidikan Bahasa Inggris di universitas Prof Dr, HAMKA Jakarta pada tahun 2016. Sekarang Penulis adalah Guru Di SMPN 138 Jakarta



PROFIL EDITOR



Hery Nuraini

PROFIL EDITOR



Hery Nuraini, S.Pd., M.Pd lahir di Maluku tanggal 14 November 1982. Telah Menyelesaikan Studi (S1) Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang tahun 2013, serta Magister (S2) Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA) Jakarta tahun 2015. Pada tahun 2016 mulai mengajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) – Program Studi

Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang sampai sekarang. Penulis saat ini menjadi pengurus Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) masa bakti 2021-2024 sebagai Wakil Dekan I. Penulis aktif dalam kegiatan kampus diantaranya pernah menjadi Tim Akreditasi Perguruan Tinggi tahun 2018 , sekretaris Senat Fakultas masa bakti 2017-2021, Tim Akreditasi Prodi Pendidikan Bahasa Inggris tahun 2017, Tim ISO tahun 2019, dan Tim Akreditasi Prodi Pendidikan Ekonomi tahun 2022. Penulis juga aktif dalam kegiatan Tridharma perguruan tinggi dibidang pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat serta menghasilkan karya di bidang penelitian dan PkM dengan diterbitkannya artikel penelitian pada Jurnal Lingua Cultura – SINTA 2, JIPIS – SINTA 6, PELITA – SINTA 5, jurnal Foremost dan jurnal abdi pandawa untuk luaran PkM. Penulis juga sebagai pemateri dalam kegiatan English Club di SMAN 14 Kabupaten Tangerang, pemateri pada kegiatan MPLS di SMK Lab. School pada tahun 2018 dan 2019 Kota Tangerang



PROFIL EDITOR



Marrieta Moddies Swara

PROFIL EDITOR



Marrieta Moddies Swara, M. Pd. , lahir pada tanggal 22 Maret 1983 di Tangerang, Banten. Berasal dari keluarga yang berkultur Minang-Sunda dan guru. Selepas menjadi sarjana Pendidikan Bahasa Inggris melanjutkan bekerja di In-House Training Jakarta kemudian melanjutkan mengajar Bahasa Inggris di SMAN 10 Kota Tangerang, SMKN 6 Kota Tangerang, dan UNIS Tangerang sambil menyelesaikan studi S2 Pendidikan Bahasa Inggris di UHAMKA Jakarta. Marrieta Moddies Swara pun merupakan salah satu alumni Magang Dosen DIKTI tahun 2017 yang ditempatkan di salah satu universitas negeri di Surabaya, UNESA. Hingga saat ini Marrieta Moddies Swara masih menjadi pengajar tetap di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang



TANTANGAN PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL 5.0

Banyak sekali tantangan pendidikan yang dapat kita rasakan di masa pandemi ini, hal ini dikarenakan banyaknya masyarakat yang mengalami culture shock terhadap proses mengajar yang baru diterapkan pada masa pandemi. Kesulitan pada pembelajaran daring ini berawal dari guru-guru yang mulai mengalami kesulitan untuk mencari ide, beradaptasi dengan cara mengajar secara daring dan cenderung harus tetap terfokus pada penuntasan bahan ajar atau kurikulum. Kendala yang dirasakan oleh orang tua adalah tidak semua orang tua dapat memberikan dukungan moral kepada setiap anaknya. Hal ini dikarenakan tidak semua orang tua memiliki waktu untuk mendampingi anaknya, setiap orang tua masih memiliki beberapa tanggung jawab lainnya yang harus mereka selesaikan. Seperti, bekerja mencari nafkah, mengurus kegiatan di rumah. Permasalahan ini tidak jauh dari permasalahan ekonomi yang harus dihadapi beberapa rumah tangga di masa pandemi, dimana mereka harus menyediakan media seperti laptop atau handphone dan seperti yang kita ketahui tidak setiap keluarga memiliki penghasilan dan keuangan yang stabil. Kemudian kendala yang langsung dirasakan murid itu sendiri yaitu sangat sulit untuk beradaptasi dan berkonsentrasi di saat proses belajar mengajar. Pertama, Hal ini dapat dikarenakan kurangnya media pembelajaran seperti pada beberapa kasus yang ada sebelumnya, cukup banyak murid yang melakukan kegiatan belajar diatas tempat tidur dan membuat mereka tidak terfokus pada kegiatan belajar mengajar tersebut. Kedua, proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik dan mudah ketika murid tersebut merasa senang dan tertarik dalam pembelajaran, namun seperti yang kita ketahui pembelajaran secara daring akan mengakibatkan peningkatan rasa stress dan bosan kepada murid akibat tidak adanya interaksi dengan teman atau sosial sekitar. Hal ini yang cenderung akan menimbulkan rasa stress dan malas belajar bagi seorang murid



Penerbit
Yayasan Wiyata Bestari Samasta
Jl Sumadinata 22 Cirebon
Jawa Barat Indonesia 45151
email : wbsamasta@gmail.com

ISBN 978-623-99643-9-9

