



**Program Pascasarjana
Universitas Kristen Indonesia**

PROSIDING

**"PENGEMBANGAN KURIKULUM
DAN IMPLEMENTASINYA
DALAM KURIKULUM MERDEKA
BELAJAR DI ERA REVOLUSI
INDUSTRI 4.0"**

**SEMINAR
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN**

Januari 2023

PROSIDING

PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Steering Committee :

PEMBINA	: Dr. Dra. Mesta Limbong, M.Psi.
PENANGGUNG JAWAB	: Prof. Dr. Hotmaulina Sihotang, M.Pd.
KETUA PELAKSANA	: Albertus Noegroho, S.Pd.
SEKRETARIS	: Friska Shinta Dame Hasibuan, S.Pd.
Bendahara	: Haniati Gowasa, S.Pd.
Editor	: Tica Chyquitita, B.Ed., S.Pd.
Reviewer	: Prof. Dr. Hotmaulina Sihotang, M.Pd. Leticya Sarung Allo, B.Ed., S.Pd. Ruth Laurentia, S.I.Kom.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.
Shalom, Om Santi Santi Om, Namu Buddaya,
Salam sejahatera untuk kita semua.

Seminar Nasional Pengembangan Pembelajaran yang diselenggarakan Program Pasca sarjana Magister Administrasi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia telah dilaksanakan pada tanggal 10 dan 12 Januari 2023. Seminar tersebut ditindaklanjuti dengan menerbitkan prosiding sebagai bukti nyata telah diselenggarakannya sharing gagasan ilmiah dari para mahasiswa S2 program Pasca sarjana Magister Administrasi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia. Tema Seminar Nasional: **“PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0”** sangat tepat untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam pelaksanaan kurikulum Merdeka Belajar saat ini.

Universitas Kristen Indonesia sebagai salah satu perguruan tinggi dengan peringkat Akreditasi Unggul terus berkomitmen untuk menyelenggarakan Tridharma Perguruan Tinggi yang bermutu secara berkelanjutan. Implementasi Tridharma PT merupakan core business di Program Studi Magister Administrasi Pendidikan. Salah satu bentuk implementasinya adalah pembelajaran yang menghasilkan produk berupa publikasi karya ilmiah sesuai dengan kurikulum mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Karya ilmiah berupa paper merupakan tugas akhir semester mata kuliah Pengembangan Pembelajaran. Proses penulisan paper sudah direncanakan sejak awal semester dan diseminarkan.

Untuk menjamin kualitas artikel maka dilakukan review terhadap artikel yang dikirim oleh pemakalah sesuai dengan indikator penilaian. Review dilakukan secara bertahap yakni review oleh peer reviewer dan dilanjutkan dengan review yang dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Pembelajaran sekaligus sebagai penanggung jawab kegiatan ini.

Untuk menjamin pelaksanaan seminar dibentuk panitia yang bertanggungjawab dan didukung oleh seluruh pihak baik mahasiswa, dosen, dan Kaprodi. Semuanya berkolaborasi dan berkoordinasi dengan baik.

Secara khusus Ketua Panitia menyampaikan terima kasih kepada Prof. Dr. dr. Bernedetha Nadeak, M.Pd. P.A. selaku Direktur Program Pascasarjana UKI, Dr. Dra. Mesta Limbong, M.Psi. selaku Ketua Program Studi Magister Administrasi Pendidikan UKI, Prof. Dr. Hotmaulina Sihotang, M.Pd. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran UKI, Dr. Sahat T. Simorangkir, M.Pd selaku Invited Speaker pada Seminar Nasional ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh Panitia Seminar yang telah bekerja keras dalam mendukung demi suksesnya seminar ini.

Akhirnya kami berharap semoga dengan terbitnya prosidin ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan kurikulum Merdeka Belajar di era revolusi Industri 4.0 ini. Amin.

Terima kasih.

Jakarta, Januari 2023
Ketua Panitia Seminar

Albertus Noegroho, S.Pd.

SUMMARY PROSIDING

“PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0”

Leticya Sarung Allo & Hotmaulina Sihotang, “Literasi keuangan memampukan siswa merencanakan masa depan dengan baik, khususnya dalam penggunaan layanan keuangan, jasa dan produk. Tingkat literasi keuangan yang baik akan membawa Indonesia menuju perubahan.”

Albertus Noegroho & Hotmaulina Sihotang, “Metaverse merupakan Tranformasi Teknologi digital dalam Pembelajaran menjadi peluang dan sekaligus tantangan bagi sekolah.”

Ruth Laurentia Bawole & Hotmaulina Sihotang, “Analisis P5 Kurikulum Merdeka Oleh Guru PAUD di Sekolah Global Sevilla Pulo Mas. Pengembangan P5 Kurikulum Merdeka masih berada pada Tahap Perkembangan, dimana pelaksanaannya belum sepenuhnya didasari dengan nilai-nilai P5, meskipun kurikulum yang diterapkan di Sekolah memang sudah berbasis projek.”

Ignatius Satya Paramitha, “Link And Match Dengan Pendekatan Develop A Curriculum (Dacum) Di SMK Don Bosco Sumba Barat Daya.”

Tica Chyquitita, “Peluang Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dinilai dapat mengakomodir dan membantu mengurangi kesulitan siswa dalam mempelajari matematika dengan media yang berbentuk audiovisual bernama youtube.”

Chandra Agung Oka Mahendra & Hotmaulina Sihotang, “Peran guru dan upaya orang tua dalam mengatasi degradasi moral dan karakter di era digital yaitu dalam mengawasi, membimbing serta mengedukasi anak dalam penggunaan tentang alat elektronik (gadget).”

Rendy Oktavianus Sumarauw, “Proses digitalisasi informasi berjalan dengan baik dan terarah. Pendidikan karakter menunjang proses digitalisasi informasi di sekolah. Sehingga dampak negatif dari digitalisasi informasi dapat diminimalisir.”

Samuel Ben Gurion & Hotmaulina Sihotang, Metaverse menjadi alat baru yang ditawarkan untuk membantu memperlancar proses pembelajaran di kelas. Kategori metaverse disajikan kepada pengguna yaitu Augmented Reality, Life logging, MirrorWorld dan Virtual Reality.

Angki Latuwael, “Analisa pendidikan berbasis budaya lokal di Inpres SD Wosia.”

Venansius kusnandi, “Peran guru dalam menjamin kelangsungan pendidikan di daerah 3T. Memberikan gambaran tentang peran guru di daerah 3T.”

Risal Nabas, “Pembelajaran matematika humanistik sebagai proses pembelajaran matematika yang menjadikan siswa sebagai pembelajar.”

Friska Shinta Dame Hasibuan, “Analisis tentang kualitas pendidikan karakter di SMA Negeri 13 Depok yang memotret kesiapan sekolah dalam memberikan pembelajaran pendidikan karakter berbasis Rapor Pendidikan.”

Haniati Gowasa, “Pendidikan karakter adalah aplikasi akademik dari prinsip-prinsip moral dan agama kepada siswa.”

Mardiana & Hotmaulina Sihotang, *Project Based Learning* meningkatkan keterampilan berliterasi dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.”

Sakaria Do'alang, “Kurikulum merdeka, Pembelajaran berbasis proyek diprioritaskan dalam implementasi kurikulum merdeka di tingkat SMA dalam rangka mengembangkan Profil Pelajar Pancasila.”

Selvi Sampe Kombong, “Pengaruh sarana dan prasarana dalam implementasi merdeka belajar di SMP Negeri 5 Sa'dan kabupaten Toraja Utara.”

Markus Rano Pangalinan, “Kepemimpinan kepala sekolah memberikan pengaruh terhadap kinerja guru di era kurikulum merdeka pada SMPN 1 BUNTU PEPASAN Toraja Utara Sulawesi Selatan.”

DAFTAR ISI

Pentingnya Implementasi Pendidikan Literasi Keuangan Di Sekolah.....	1-9
<i>(Leticya Sarung Allo & Hotmaulina Sihotang)</i>	
Metaverse : Peluang Dan Tantangan Pada Pembelajaran Di Era Digital.....	10-17
<i>(Albertus Noegroho, Hotmaulina Sihotang)</i>	
Analisis Pelaksanaan P5 Kurikulum Merdeka Oleh Guru Paud Di Sekolah Global Sevilla.....	18-28
Pulo Mas Jakarta <i>(Ruth Laurentia Bawole, Hotmaulina Sihotang)</i>	
Link And Match Dengan Pendekatan Develop A Curriculum (Dacum) Di Smk.....	29-38
Don Bosco Sumba Barat Daya <i>(Ignatius Satya Paramitha, Roygers Istia)</i>	
Peluang Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika <i>(Tica Chyquitita)</i>	39-52
Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Mengatasi Degradasi Moral Dan Karakter Siswa.....	53-62
Sekolah Dasar Di Era Digital <i>(Chandra Agung Oka Mahendra, Hotmaulina Sihotang)</i>	
Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik Dalam Digitalisasi Sistem Informasi.....	63-73
Akademik Di Sekolah Dasar <i>(Rendy Oktavianus Sumarauw & Septinus Kum)</i>	
Tantangan Pemanfaatan Metaverse Pada Pendidikan Masa Depan.....	74-81
<i>(Samuel Ben Gurion & Hotmaulina Sihotang)</i>	
Implementasi Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Di Diera Digital Pada SD Inpres.....	82-93
Wosia Kabupaten Halmahera Utara <i>(Angki Latuwael)</i>	
Peran Guru Penggerak Dalam Menjamin Keberlangsungan Pendidikan Di.....	94-99
Daerah 3T <i>(Venansius kusnandi)</i>	
Rancangan Pembelajaran Matematika Humanistik <i>(Risal Nabas)</i>	100-106
Analisa Kualitas Pendidikan Karakter Pada Rapor Pendidikan SMA.....	107-113
Negeri 13 Depok <i>(Friska Shinta Dame Hasibuan & Yanuarius Petege)</i>	
Penerapan Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital.....	114-120
<i>(Haniati Gowasa)</i>	
Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan.....	121-129
Literasi Peserta Didik <i>(Mardiana, Hotmaulina Sihotang)</i>	
Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMA Pada Pembelajaran.....	130-137
Abad 21 <i>(Sakaria Do'alang)</i>	
Pengaruh Sarana Dan Prasarana Dalam Implementasi Merdeka Belajar.....	138-143
Di Smp Negeri 5 Sa'dan Kabupaten Toraja Utara <i>(Selvi Sampe Kombong)</i>	
Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Di Era.....	144-153
Kurikulum Merdeka <i>(Markus Rano Pangalinan)</i>	

Prosiding
PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM
KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

PENTINGNYA IMPLEMENTASI
PENDIDIKAN LITERASI KEUANGAN DI SEKOLAH

Leticya Sarung Allo¹⁾, Hotmaulina Sihotang²⁾

^{1,2}Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia
e-mail : leticyasarungallo@gmail.com¹ , hotmaulina.sihotang@uki.ac.id²

Abstract

This research shows the importance of implementing financial literacy education in schools. According to Satgas Waspada Investasi (SWI), Indonesians have suffered huge losses due to illegal investments. This is one indicator of the low level of public financial literacy. PISA (Programme for International Student Assessment) 2021 includes the domain of financial literacy as one of the areas tested. It also shows that financial literacy has become an international concern as a benchmark for the progress of education in a country. The research method used in this research is descriptive qualitative. Data collection methods used are formal in-depth interviews and documentation studies. The results indicate that students who attended financial literacy class were aware of the importance of implementing financial literacy education in schools. Students can distinguish fake investments from trusted investments. Students were able to make a plan of financial goals for the next few years. This shows that implementing financial literacy education can help prepare Indonesians who are well-literate and able to manage finances and achieve prosperity.

Key words : *education, financial literacy, implementation*

Abstrak

Penelitian ini memperlihatkan pentingnya implementasi pendidikan literasi keuangan di sekolah. Menurut Satgas Waspada Investasi (SWI) masyarakat Indonesia mengalami kerugian yang sangat besar akibat investasi ilegal. Hal tersebut menjadi salah satu indikator rendahnya literasi keuangan masyarakat. PISA (Programme for International Student Assessment) 2021 memasukkan domain literasi keuangan sebagai salah satu bidang yang diujikan. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa literasi keuangan menjadi perhatian dunia internasional sebagai tolak ukur kemajuan pendidikan di suatu negara. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam secara formal dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang telah mengikuti kelas literasi keuangan menyadari pentingnya implementasi pendidikan literasi keuangan di sekolah. Siswa dapat membedakan investasi bodong dengan investasi terpercaya. Siswa dapat merencanakan tujuan finansial untuk beberapa tahun kedepan. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi pendidikan literasi keuangan bisa membantu mempersiapkan masyarakat Indonesia yang memiliki literasi baik dan mampu mengelola keuangan dan mencapai kesejahteraan.

Kata Kunci: *implementasi, literasi keuangan, pendidikan*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 12 Januari 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan mempersiapkan siswa menjadi sumber daya manusia yang berdaya guna dan bisa membangun bangsa di masa depan. Pendidikan membekali seseorang dengan pengetahuan dan keterampilan sehingga bisa meningkatkan kualitas hidupnya. Keberhasilan pendidikan dapat diketahui dari keterlibatan

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam
Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

siswa, pendidik, metode pengajaran yang digunakan, materi yang diajarkan dan sarana prasarana yang tersedia (Sibagariang, Sihotang, & Murniarti, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan dapat diamati pada tingkat satuan pendidikan. Pasal 13 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur mengenai pendidikan nasional yang dilaksanakan melalui jalur formal, informal dan nonformal. Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 menjelaskan pengertian dari pendidikan informal. Pendidikan informal adalah pendidikan yang dilakukan di dalam dan oleh keluarga maupun lingkungan. Artinya keberhasilan pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab satuan pendidikan namun juga menjadi tanggung jawab keluarga, karena pendidikan dimulai dari keluarga dan lingkungan.

Pendidikan berkontribusi yang cukup besar terhadap tingkat literasi atau melek keuangan seseorang. Melalui kegiatan belajar, seorang anak akan diarahkan untuk memahami ilmu yang sedang dipelajari (Sipayung & Sihotang, 2022). Pendidikan formal maupun informal sama-sama mengambil peranan yang penting dalam proses edukasi keuangan. Seorang anak diharapkan mulai diajarkan cara mengelola keuangan dari dalam keluarga. Pengetahuan mengenai literasi keuangan sangat diperlukan dengan tujuan setiap individu mampu untuk menyelesaikan setiap masalah keuangan yang dihadapi dalam kehidupan. Berdasarkan data yang dikeluarkan Satgas Waspada Investasi (SWI) total kerugian masyarakat terhitung sejak tahun 2011 akibat investasi ilegal adalah sekitar 117,5 triliun rupiah (CNN Indonesia, 2022). Hal ini terjadi karena begitu banyaknya entitas investasi bodong yang beredar di masyarakat. SWI telah menutup ratusan investasi bodong namun sampai saat ini masih banyak kasus masyarakat yang tertipu produk investasi tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia masih kurang teredukasi mengenai pengelolaan keuangan dan kemampuan dalam memilih produk investasi dengan benar. Berkaca dari banyaknya korban investasi bodong maka tanggung jawab memberikan literasi keuangan pada anak yang dimulai dari keluarga tampaknya masih sangat perlu dibantu oleh pihak luar seperti sekolah dalam bentuk pendidikan formal.

Berdasarkan pemaparan tersebut disadari bahwa literasi keuangan masih terus perlu dilakukan agar masyarakat Indonesia lebih melek keuangan tidak mudah percaya dan tertipu oleh tawaran produk investasi yang menjanjikan return yang tinggi dalam waktu singkat tanpa mempertimbangkan resiko yang ada. Literasi keuangan harus dimulai sedini mungkin, sayangnya kurikulum Indonesia hanya sedikit mencantumkan materi pelajaran yang berkaitan dengan keuangan. Tabel berikut menunjukkan data hasil pencarian kompetensi dasar dengan kata kunci uang atau Keuangan dalam dokumen Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018.

Tabel 1 Hasil Pencarian Kompetensi Dasar dengan Kata Kunci Uang atau Keuangan

Kelas	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
II SD	Tematik	3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang	4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang
X SMA	Ekonomi	3.5 Mendeskripsikan lembaga jasa keuangan dalam perekonomian.	4.5 Menyajikan tugas, produk, dan peran lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia
XII SMA	Ekonomi	3.3 Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa	4.3 Membuat laporan keuangan pada perusahaan jasa.

Sumber : Permendikbud No. 37 Tahun 2018

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa materi mengenai literasi keuangan yang diajarkan di dalam kurikulum nasional masih sangat kurang. Materi yang dicakup oleh kompetensi tersebut belum cukup membekali siswa agar bisa mengelola keuangan pribadi dan mengusahakan kesejahteraan. Dalam kompetensi tersebut siswa hanya diajarkan untuk mengenal mata uang di tingkat SD, di tingkat SMA hanya diajarkan di kelas ekonomi sehingga siswa yang tidak mempelajari mata pelajaran tersebut tidak mendapatkan pengetahuan mengenai lembaga jasa keuangan dan tidak mengerti cara membuat laporan keuangan.

Pendidikan literasi keuangan juga menjadi perhatian dunia internasional. PISA secara reguler setiap tiga tahun sekali akan dilaksanakan oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*). PISA adalah penilaian yang dilakukan dengan skala global untuk menguji kinerja akademik dari anak-anak berusia 15 tahun di suatu negara. Ada beberapa domain yang diujikan pada pelaksanaan PISA tahun 2021. Domain-domain yang diujikan meliputi literasi matematika, membaca, sains, keuangan, kompetensi global dan literasi terkait *computational thinking* (Habibi & Suparman, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa literasi keuangan merupakan salah satu tolak ukur kualitas pendidikan dan pembangunan ekonomi di suatu negara. Berdasarkan pemaparan di atas maka tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui pentingnya implementasi pendidikan literasi keuangan di sekolah.

Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh Amanita Novi Yushita (2017) dengan judul “Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pengelolaan Pribadi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan sangat penting bagi individu, tidak hanya sekadar sebagai teori maupun ilmu pengetahuan, namun mampu menjadikan individu menjadi lebih bijaksana dan pandai dalam mengelola aset yang dimiliki sehingga dapat memberikan return yang bermanfaat untuk menyokong keuangan pribadi dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Gunartin, Rusmaini, Pantja, Surasni, & Metha (2020) dengan judul “Pentingnya Pendidikan Literasi Keuangan di Lingkungan Keluarga (Di Majelis Ta’lim Al Hidayah Benda Baru Pamulang Tangerang Selatan)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan sangat penting untuk dilakukan karena bahwa masih banyak keluarga dengan pengelolaan keuangan yang masih konvensional dan belum sampai ke ranah investasi untuk mendapatkan *passive income*. Pilihan investasi jangka panjang untuk masyarakat di daerah Pamulang perlu ditinjau kembali jika usia sudah tidak lagi produktif. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa literasi keuangan menjadi hal yang harus dipertimbangkan dalam dunia pendidikan demi pembangunan Indonesia menjadi lebih baik.

Telah dipaparkan sebelumnya bahwa pendidikan berkontribusi cukup besar dalam tingkat melek keuangan seseorang. Pendidikan merupakan proses dalam hidup manusia yang berlangsung secara terus menerus (*never ending process*). Pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang cerdas. Pendidikan memiliki banyak definisi, namun pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses transformasi budaya, pembentukan pribadi, penyiapan warga negara dan penyiapan tenaga kerja (Husamah, Restian, & Widodo, 2019). UU No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses transformasi seorang pribadi untuk mengembangkan diri. Melalui pendidikan literasi keuangan seseorang bisa bertransformasi dari yang belum melek finansial menjadi melek finansial.

Melek keuangan merupakan *knowledge* yang dimiliki oleh seorang individu mengenai pengelolaan keuangan dan menjadikan hidup lebih sejahtera (Gunartin, Rusmaini, Pantja, Surasni, & Metha, 2020). Menurut Yushita (2017) melek keuangan merupakan *knowledge* akan keuangan yang bertujuan untuk mencapai kesejahteraan. Hidajat (2015) mendefinisikan melek keuangan sebagai a) *knowledge*, b) kemampuan untuk mengaplikasikan *knowledge* tersebut, c) *knowledge* yang dirasakan, d) perilaku keuangan yang baik, dan e) pengalaman keuangan. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan adalah pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki individu yang mempengaruhi sikap dan perilaku dalam mengelola keuangan seseorang dalam rangka mencapai kesejahteraan.

Terdapat 3 indikator melek keuangan antara lain *financial knowledge*, *financial attitudes*, dan *financial behaviour* (Suryani & Ramadhan, 2017). Terdapat lima kategori melek keuangan yakni; 1) mampu dalam mengelola keuangan pribadi, 2) mengenai konsep keuangan, 3) mampu mengkomunikasikan konsep keuangan, 4) terampil dalam membuat keputusan keuangan secara tepat, dan 5) percaya diri dalam merencanakan keuangan masa depan (Gunawan, Pulungan, & Koto, 2019). Tingkat melek keuangan penduduk Indonesia dibagi menjadi empat bagian yakni terliterasi dengan baik (*well literate*), cukup terliterasi (*sufficient literate*), kurang literasi (*less literate*), dan tidak literasi (*not literate*) (Homan, 2015).

1. Masyarakat yang tergolong *well literate* adalah masyarakat yang mengetahui dan yakin terhadap lembaga keuangan serta produk keuangan. Masyarakat tahu resiko, manfaat, hak maupun kewajiban yang berkaitan dengan jasa dan produk keuangan serta memiliki kemampuan menggunakan jasa maupun produk keuangan.
2. Masyarakat yang tergolong *sufficient literate* adalah masyarakat yang memiliki *knowledge* dan keyakinan terhadap lembaga jasa keuangan. Masyarakat juga memiliki keyakinan terhadap jasa dan produk keuangan yang ditawarkan lembaga jasa keuangan.
3. Masyarakat yang tergolong *less literate* adalah masyarakat yang memiliki pengetahuan namun tidak memiliki keyakinan terhadap lembaga jasa keuangan, jasa dan produk keuangan.
4. Masyarakat yang tergolong *not literate* adalah masyarakat yang tidak memiliki *knowledge* maupun keyakinan terhadap lembaga jasa keuangan serta jasa dan produk keuangan.

Berdasarkan tiga pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi pengetahuan berkaitan dengan *knowledge* tentang jasa dan produk keuangan, minat untuk mengelola keuangan dan kebiasaan untuk menggunakan jasa dan produk keuangan.

Tujuan dari upaya melek keuangan adalah untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan keuangan dari individu (Lusardi, 2019). Literasi keuangan dianggap mampu menjadi solusi bagi seseorang agar terhindar dari masalah keuangan. Masalah keuangan tidak hanya berkaitan dengan masalah yang berupa penghasilan rendah namun juga kesalahan pengelolaan keuangan seperti penggunaan kartu kredit yang berlebihan, perencanaan keuangan yang salah dalam mempersiapkan masa pensiun yang mapan (Gunawan, Pulungan, & Koto, 2019). Melalui literasi keuangan, seseorang diharapkan mampu untuk manajemen keuangan pribadi dengan baik, memilih produk investasi dengan benar dan merencanakan serta mempersiapkan masa tua. Melalui kemampuan tersebut seseorang diharapkan memiliki kehidupan yang sejahtera.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Menurut Anggito & Setiawan (2018) penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan latar belakang alamiah yang bertujuan menafsirkan fenomena yang terjadi menggunakan berbagai metode yang ada. Menurut Ramadhan (2021) penelitian kualitatif merupakan penelitian deskriptif yang dianalisis menggunakan landasan teori yang digunakan sebagai pemandu fokus dari penelitian. Dalam penelitian kualitatif metode pengumpulan data dapat berupa wawancara, observasi, angket dan studi dokumentasi (Sidiq & Choiri, 2019). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara dan studi dokumentasi. Penelitian dilakukan September sampai November 2022. Teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam kepada 10 siswa yang pernah mengikuti kelas literasi keuangan di SMAS Kr 2 Rantepao pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 melalui program ekstrakurikuler. Peneliti juga melakukan studi dokumentasi terhadap RPP kelas literasi keuangan dan hasil kerja siswa yang mengikuti literasi keuangan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis melalui triangulasi. Triangulasi merupakan cara yang digunakan untuk menguji tingkat keterpercayaan suatu data yang diperiksa dari berbagai sumber pada waktu yang berbeda dengan cara yang beragam (Alfansyur & Mariyani, 2020). Masih dari sumber yang sama, dipaparkan bahwa terdapat tiga jenis triangulasi data yakni triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Data dalam penelitian ini ditriangulasi menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yang berarti akan dilakukan analisis terhadap relevansi data antara sumber yang berbeda dan antara data yang diperoleh dengan teknik yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti memperoleh data sebagai berikut, kelas literasi keuangan dilaksanakan sebanyak empat kali dalam semester genap tahun ajaran 2021/2022. Jumlah peserta kelas literasi keuangan ada 17 orang. Adapun materi yang diajarkan beserta temuan catatan guru dalam pertemuan dalam kelas literasi keuangan tertuang dalam tabel berikut.

Tabel 2 Kelas Literasi Keuangan SMAS Kr 2 Rantepao

Tanggal Pelaksanaan	Materi – Tujuan Pembelajaran	Temuan Guru
Pertama Rabu, 9 Februari 2022	<ol style="list-style-type: none"> Memahami pentingnya <i>personal finance</i> Memahami dasar-dasar <i>personal finance</i> Menjelaskan pengertian <i>money management, risk management</i> dan <i>investing</i> 	Diagnosa awal, semua siswa yang mengikuti kelas ini belum memahami <i>personal finance</i> . Setelah pemberian materi beberapa siswa sudah dapat memberikan definisi pribadi mengenai <i>personal finance</i> , beberapa siswa dapat mendefinisikan mengenai <i>investing</i> , namun masih kesulitan memahami <i>risk management</i> . Murid memahami investasi sebagai usaha untuk mendapatkan <i>return</i> dari suatu produk atau jasa keuangan.
Kedua, Rabu, 23 Februari 2022	<ol style="list-style-type: none"> Memahami <i>the golden rule of personal finance</i>. 	Setelah dilakukan <i>review</i> materi pertemuan sebelumnya, beberapa siswa masih mampu memberikan definisi <i>personal finance</i> . Hal ini berarti mereka masih mengingat materi yang diajarkan di pertemuan sebelumnya. Setelah dilakukan diskusi, pada akhir kelas seorang murid memberikan kesimpulan bahwa pada dasarnya dalam <i>personal finance</i> pengetahuan yang digunakan hanya sedikit berbanding dengan kepribadian seseorang. <i>Money-psychology</i> sangat mengambil peran dalam manajemen keuangan pribadi.
Pertemuan ketiga, Rabu, 2 Maret 2022	<ol style="list-style-type: none"> Memahami prinsip <i>cash is king, cash flow is queen</i>. Memahami pentingnya psikologi uang. Memahami dasar-dasar <i>money management</i>. 	Dalam pembelajaran murid menonton berita mengenai kondisi masyarakat di daerah Tuban setelah beberapa bulan menerima uang milyaran atas ganti lahan mereka. Murid memberikan refleksi bahwa <i>cash flow</i> sangat penting. <i>Cash</i> yang banyak jika tidak disertai <i>cash flow</i> yang positif bukanlah hal yang baik. Mereka melihat kehidupan warga Tuban yang ternyata malah menghamburkan uang milyaran yang mereka miliki untuk hal yang tidak mendesak.
Pertemuan keempat, Rabu, 20 April 2022	<ol style="list-style-type: none"> Memahami definisi investasi Memahami jenis investasi, manfaat investasi, panduan investasi dan instrumen investasi. Mengetahui investasi yang tepat bagi pelajar 	Diakhir kelas siswa menyampaikan rencana investasi ketika sudah dipercayakan Tuhan memiliki penghasilan sendiri. Sebagian besar siswa memilih berinvestasi melalui reksadana. Siswa menyadari bahwa investasi yang tepat bagi pelajar adalah investasi leher ke atas, yang artinya mereka harus terus memperlengkapi diri mereka dengan keterampilan manajemen keuangan.

Sumber : *Arsip Guru-RPP Kelas Literasi Keuangan*

Tabel 2 memberikan gambaran data pelaksanaan kelas literasi keuangan di SMAS Kr 2 Rantepao. Melalui tabel tersebut terlihat bahwa ada perubahan pengetahuan yang dialami siswa setelah menerima materi literasi keuangan. Setelah diagnosa awal ditemukan bahwa siswa belum memiliki dasar mengenai apa itu melek keuangan, mengenai *personal finance*. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa-siswa yang mengikuti kelas literasi keuangan masih tergolong *not literate* atau *tidak literasi*. Pada kondisi tersebut siswa belum memiliki pengetahuan mengenai lembaga keuangan sehingga belum memiliki keyakinan terhadap suatu lembaga bahkan jasa dan produk yang ditawarkan. Dalam proses pembelajaran siswa memberikan refleksi bahwa *cash flow* yang positif sangatlah penting. Meskipun seseorang memiliki *cash* yang banyak jika tidak disertai *cash flow* yang positif bukanlah hal yang baik, karena bisa berujung pada kebangkrutan. Di akhir pertemuan empat temuan guru adalah siswa sudah bisa menyampaikan rencana investasi yang akan mereka lakukan ketika sudah memiliki penghasilan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan tingkatan melek keuangan dalam diri siswa dari *not literate* menjadi *sufficient literate*. Siswa memiliki *knowledge* mengenai lembaga jasa keuangan dan memiliki keyakinan terhadap lembaga tersebut. Siswa juga menunjukkan keyakinan terhadap jasa dan produk keuangan yang ditawarkan melalui pilihan investasi yang mereka pilih.

Studi dokumentasi dilakukan terhadap hasil kerja siswa. Data diambil pada pertemuan terakhir kelas literasi keuangan. Siswa diminta untuk menuliskan refleksi setelah mengikuti pembelajaran selama empat pertemuan. Hasil refleksi beberapa siswa dirampungkan dalam tabel berikut

Tabel 3 Hasil Refleksi Siswa dalam Kelas Literasi Keuangan

Siswa	Refleksi Siswa
A	Selama saya mengikuti elektif ini, saya cukup menikmati proses belajar. Saya rasa elektif ini bermanfaat untuk saya dan juga sangat saya butuhkan. Saya belajar banyak hal terutama dalam hal keuangan. Ilmu yang saya dapatkan bisa saya pakai dalam kehidupan saya kedepannya khususnya dalam hal mengatur uang. Tujuan jangka panjang saya 5 sampai 10 tahun ke depan adalah memulai usaha dan berinvestasi secara rutin setiap bulan.
B	- Elektif seru dan asik. - Diajak untuk memiliki <i>goals smart</i> untuk masa depan - Rencana saya 5 sampai 10 tahun ke depan adalah melanjutkan studi sampai S2, bekerja di perusahaan dan mulai berinvestasi.
C	Mulai mengatur keuangan dari usia remaja demi mencapai goal. Harus bisa mengenali investasi bodong dan terpercaya. Salah satu ciri investasi yang bodong adalah menawarkan keuntungan yang tinggi. Tujuan saya 5 sampai 10 tahun kedepan adalah memiliki tabungan minimal 100 juta di usia 25 tahun dan bisa membeli rumah di usia 30 tahun.
D	Yang saya dapatkan yaitu, kita harus sadar dari sekarang bahwa investasi itu penting untuk kita lakukan mulai dari sekarang agar kita bisa memenuhi kebutuhan kita di masa yang akan datang. 5 sampai 10 tahun kedepan, goal saya adalah memiliki dana darurat dan investasi, tapi itu tidak akan tercapai jika saat ini saya masih boros
E	Menurut saya pribadi, elektif ini seru, tetapi pembahasannya berat untuk dipahami dengan baik. Goal saya 5 sampai 10 tahun kedepan adalah mulai membuka usaha setelah memiliki dana darurat sebanyak 6 kali kebutuhan bulanan saya.

Sumber: Dokumentasi Refleksi Siswa

Tabel 3 menunjukkan gambaran refleksi siswa setelah mengikuti kelas literasi keuangan. Triangulasi sumber menunjukkan bahwa hampir semua siswa setuju bahwa kelas literasi keuangan merupakan kelas yang mereka butuhkan. Mereka mengatakan bahwa kelas tersebut seru, meskipun topik yang didiskusikan berat. Salah seorang siswa mengatakan bahwa membutuhkan kelas ini. Siswa belajar banyak hal khususnya dalam manajemen keuangan. Siswa menyadari bahwa investasi merupakan hal penting yang bisa dilakukan sedini mungkin agar bisa memenuhi kebutuhan di masa depan. Siswa lain mengetahui ciri khusus dari investasi bodong yang menawarkan return yang tinggi. Selain itu siswa sudah bisa membuat rencana jangka panjang mereka. Mereka sudah membuat rencana yang realistis dan dapat dicapai. Siswa menyadari pentingnya literasi keuangan. Mereka sudah tidak tergolong *not literate* tapi tergolong *sufficient literate* karena mereka sudah memiliki *knowledge* dan keyakinan terhadap jasa dan produk keuangan serta lembaga jasa keuangan. Dari hasil wawancara melalui pembicaraan informal terhadap siswa diperoleh data sebagai mana yang tertuang dalam tabel berikut.

Tabel 4 Testimoni Siswa Mengenai Literasi Keuangan

Siswa	Pertanyaan	Pendapat Siswa
Siswa A	Bagaimana menurut kamu tentang pelaksanaan kelas elektif literasi keuangan?	Kelas itu bagus dilaksanakan karena jika saya mengamati keadaan kami saat ini kami terlalu boros. Sekarang kami sudah kelas 12, beberapa dari kami menghabiskan semua uang jajan kami setiap hari untuk jajan. Sebentar lagi kami akan berkuliah, sebagian besar akan keluar kota, seharusnya dari sekarang kami sudah belajar untuk berhemat.
	Jadi, apakah menurut kamu kelas ini penting untuk terus diadakan?	Iya, penting. Tapi tahun ini tidak ada lagi. Semoga semester depan elektif literasi keuangan dibuka kembali.
Siswa B	Bagaimana menurut kamu tentang kelas elektif keuangan?	Menurut saya perlu untuk diadakan lagi di sekolah, dari kelas elektif itu saya belajar dan tahu pentingnya dana darurat. Saya pulang dan menanyakan hal tersebut ke orang tua saya, tapi

	Apakah perlu diadakan kembali di sekolah?	ternyata mereka belum memiliki dana darurat. Seandainya dulu orang tua mempelajari hal itu di sekolah mungkin sekarang orang tua saya punya dana darurat yang cukup, atau mungkin orang tua saya sudah bisa pensiun dini.
	Dana darurat itu apa?	Dana darurat itu dana yang harus dimiliki sebagai cadangan jika seandainya ada keadaan darurat yang membuat kita tiba-tiba membutuhkan dana maka kita ada cadangan. Dana darurat juga disediakan jika sewaktu-waktu terjadi PHK, maka seseorang bisa bertahan sampai mendapatkan pekerjaan baru karena memiliki dana darurat.
Siswa C	Bagaimana menurut kamu tentang kelas elektif keuangan? Apakah perlu diadakan kembali di sekolah?	Perlu dilakukan, karena melalui elektif itu saya tahu ada yang namanya deposito seperti tabungan yang tidak bisa diambil setiap saat. Ada jangka waktu tertentu dan bunga yang lebih besar. Setelah belajar di kelas itu, saya tanya kenapa mama saya, apakah dia punya deposito? Mama saya bilang dia tidak punya deposito, mama saya hanya menabung di bank. Saya akhirnya meminta mama saya untuk mulai menabung dan mempersiapkan masa tuanya.
Siswa D	Bagaimana menurut kamu tentang kelas elektif keuangan? Apakah perlu diadakan kembali di sekolah? <i>Sandwich generation</i> itu apa?	Menurut saya kelas itu penting jadi perlu diadakan kembali. Banyak hal yang saya pelajari dari kelas itu. Salah satu hal yang saya pelajari adalah <i>sandwich generation</i> . Belajar keuangan akan bantu kita terlepas dari <i>sandwich generation</i> jadi rantainya bisa putus. <i>Sandwich generation</i> itu seseorang yang membiayai kehidupan sendiri, lalu dia juga membiayai kehidupan orang tuanya dan anaknya atau mungkin membiayai saudaranya.
Siswa E	Bagaimana menurut kamu tentang kelas elektif keuangan? Apakah perlu diadakan kembali di sekolah?	Menurut saya kelas itu perlu diadakan kembali karena penting. Sebagai generasi muda terkadang sangat boros jika mendapat uang saku dari orang tua. Dari masa muda harus belajar untuk hemat supaya nanti ketika bekerja bisa belajar mengatur keuangan dengan lebih baik dan tidak boros.

Tabel 4 menunjukkan gambaran hasil wawancara. Hasil triangulasi data tersebut menunjukkan bahwa setiap siswa yang diwawancarai setuju jika kelas literasi keuangan kembali diadakan di sekolah. Mereka menyadari bahwa kelas literasi keuangan memberikan mereka pengetahuan baru dan kesadaran untuk belajar mengatur keuangan. Salah seorang siswa mengatakan baru mengetahui produk keuangan berupa deposito dan seperti apa deposito itu. Siswa yang lain mengatakan bahwa melalui kelas literasi keuangan mereka belajar tentang *sandwich generation*. Bagi dia belajar manajemen keuangan bisa membantu terlepas dari *sandwich generation*. Dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan literasi keuangan. Dari yang semula belum mengenal deposito akhirnya mengenal deposito dan resikonya. Semula belum mengetahui mengenai *sandwich generation* menjadi tahu dan ingin berjuang agar tidak menjadi *sandwich generation*. Hal ini menunjukkan bahwa mereka sudah memiliki pengetahuan terhadap lembaga jasa keuangan dan mulai memikirkan untuk melakukan manajemen keuangan, yang berarti mereka sudah tidak berada di tahap *not literate* lagi.

Data hasil studi dokumentasi terhadap RPP dan hasil kerja siswa berupa refleksi dan wawancara selanjutnya ditriangulasi lagi. Dilakukan triangulasi teknik untuk menganalisis kecocokan hasil antara studi dokumentasi terhadap RPP, refleksi siswa dan wawancara dan ditemukan bahwa ketiga data tersebut menunjukkan hasil yang sama. Studi dokumentasi terhadap RPP dan refleksi siswa menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki *knowledge* dan keyakinan terhadap lembaga keuangan. Siswa sudah memahami sebagian jasa dan produk keuangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka sudah mengalami peningkatan level literasi keuangan dari *not literate* menjadi *sufficient literate*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mereka sudah tidak di tahap *not literate* namun belum menunjukkan bahwa mereka berada pada tahap *sufficient literate* seperti hasil studi dokumentasi. Hal ini berarti bahwa ketiga data menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti kelas literasi mengalami peningkatan tahap literasi keuangan.

Peningkatan tahap literasi keuangan siswa menunjukkan bahwa pendidikan literasi keuangan penting untuk diimplementasikan di sekolah khususnya SMAS Kr 2 Rantepao. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yushita (2017) yang menunjukkan bahwa literasi keuangan sangat penting karena memberikan pengetahuan pengelolaan keuangan kepada siswa, juga menjadikan siswa lebih bijaksana dalam mengelola aset sehingga dapat memberikan return yang bermanfaat. Siswa mulai memahami mengenai dana darurat, *sandwich generation* dan prinsip investasi menunjukkan bahwa mereka mendapatkan pengetahuan mengenai keuangan. Siswa mulai menabung, mengajak orang tua mempersiapkan dana pensiun untuk masa tua dengan menggunakan prinsip investasi menunjukkan bahwa mereka lebih bijaksana dalam mengelola aset mereka. Pendidikan literasi keuangan sejak dini di bangku sekolah sangat penting untuk dilakukan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gunartin, Rusmaini, Pantja, Surasni, & Metha (2020) yang menunjukkan bahwa pilihan investasi jangka panjang untuk masyarakat di daerah Pamulang perlu ditinjau kembali jika usia sudah tidak lagi produktif. Siswa akan segera memasuki usia produktif, mereka perlu mempelajari cara mengelola keuangan, melakukan investasi. Jika mereka baru akan belajar berinvestasi di usia tua, maka sudah tidak akan memberikan hasil yang signifikan.

Pendidikan literasi keuangan sebaiknya tidak hanya diterapkan di SMAS Kr 2 Rantepao namun juga di sekolah-sekolah lain di Indonesia agar bisa membantu mempersiapkan masyarakat Indonesia yang memiliki tingkat melek keuangan yang baik dan mampu mengelola keuangan demi mencapai kesejahteraan. Tidak menutup kemungkinan dari serangkaian studi lapangan pendidikan muatan materi mengenai literasi keuangan dapat ditingkatkan mengingat muatan materi mengenai keuangan sangatlah sedikit di dalam kurikulum nasional khususnya kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka memberikan peluang bagi setiap sekolah untuk menambah muatan materi, namun akan menjadi lebih baik jika muatan materi literasi keuangan diseragamkan melalui rumusan kompetensi dasar atau melalui rumusan capaian pembelajaran. Pemerintah harus memberikan perhatian khusus pada pendidikan literasi keuangan mengingat literasi keuangan telah diujikan dalam PISA.

KESIMPULAN DAN SARAN

Implementasi pendidikan literasi keuangan sangat penting untuk diterapkan di sekolah. Meningkatnya level literasi keuangan siswa di SMAS Kr 2 Rantepao membuktikan bahwa sekolah mampu menjadi wadah literasi keuangan bagi siswa. Literasi keuangan akan membantu meningkatkan level literasi siswa sehingga siswa memiliki *knowledge* dan keyakinan terhadap lembaga jasa keuangan serta jasa dan produk yang ditawarkan. Keyakinan dan pengetahuan tersebut akan membantu siswa untuk bisa merencanakan masa depan dengan baik dan merencanakan akan menggunakan layanan keuangan, jasa dan produk apa di masa depan. Tingkat literasi keuangan yang baik akan membawa Indonesia menuju perubahan.

Bagi pimpinan sekolah disarankan untuk mempertimbangkan pendidikan literasi keuangan sebagai salah satu ekstrakurikuler/ elektif di sekolah. Adanya ekstrakurikuler yang menarik dan bermanfaat serta sesuai dengan minat siswa akan membuat siswa semakin tertarik untuk belajar.

Saran bagi para peneliti yang lain jika akan melakukan penelitian dengan topik yang sama, sebaiknya menggunakan sampel yang lebih banyak dan melakukan penelitian lebih lama agar hasil penelitian semakin valid. Penelitian juga dapat dilakukan dengan metode lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150. doi: 10.31764/historis.vXiY.3432
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher).
- CNN Indonesia. (2022, Februari 21). *SWI Jegal Ratusan Investasi Ilegal, Total Kerugian Rp117,5 Triliun*. Retrieved Oktober 30, 2022, from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20220221165215-78-762024/swi-jegal-ratusan-investasi-ilegal-total-kerugian-rp1175-triliun>
- Gunartin, G., Rusmaini, R., Pantja, P., Surasni, S., & Metha, M. (2020). Pentingnya Pendidikan Literasi Keuangan di Lingkungan Keluarga (Di Majelis Ta'Lim Al Hidayah Benda Baru Pamulang Tangerang Selatan). *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif*, 1(1), 56-621.
- Gunawan, A., Pulungan, D. R., & Koto, M. (2019). Tingkat Literasi Keuangan Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Seminar Nasional & Call For Paper Seminar Bisnis Magister Manajemen (SAMBIS-2019) "Membangun Ekonomi Kreatif yang Berdaya Saing"*.
- Habibi, H., & Suparman, S. (2020). Literasi Matematika dalam Menyambut PISA 2021 Berdasarkan Kecakapan Abad 21. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 57-64.
- Hidajat, T. (2015). *Literasi Keuangan*. Semarang: STIE Bank BPD Jateng.
- Homan, H. S. (2015). Comparative Study of Student Financial Literacy And Its Demographic Factors. *First International Conference on Economics and Banking (ICEB-15)* (pp. 106-111). West-Java: The authors - Published by Atlantis Press.
- Husamah, H., Restian, A., & Widodo, R. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Lusardi, A. (2019). Financial literacy and the need for financial education: evidence and implications. *Lusardi Swiss Journal of Economics and Statistics*, 155(1), 1-8.
- PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 37 TAHUN 2018*. (2018).
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. (A. A. Effendy, Ed.) Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021). Peran Guru Penggerak dalam Pendidikan Merdeka Belajar di Indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 88-99.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. (A. Mujahidin, Ed.) Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sipayung, Z., & Sihotang, H. (2022). Peranan Belajar Behaviorisme dalam Hubungannya dengan Teknologi Pendidikan Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7129-7138. doi:10.31004/edukatif.v4i5.3871
- Suryani, S., & Ramadhan, S. (2017). Analisis Literasi Keuangan pada Pelaku Usaha Mikro di Kota Pekanbaru. *COSTING: Journal of Economic, Business and Accounting*, 1(1), 12-22.
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya literasi keuangan bagi pengelolaan keuangan pribadi. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 6(1), 11-26.

Prosiding
PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM
KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

***METaverse* : PELUANG DAN TANTANGAN PADA PEMBELAJARAN**
DI ERA DIGITAL

Albertus Noegroho¹, Hotmaulina Sihotang²

^{1,2}Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia
e-mail : albert73devo@email.com¹, hotmaulina.sihotang@uki.ac.id²

Abstract

One of the current rapid technological developments is the Metaverse, which is a form of technology in the form of a three-dimensional virtual space. Metaverse becomes a space for individual interaction by using avatars as a substitute for the user's identity. The Metaverse has been defined as a simulation of the real world of humans implemented in cyberspace. In learning, metaverse is a virtual learning application, so students and teachers can interact in an interactive virtual space. With a critical analysis method based on technical literature research on several articles and journals to examine the meaning, opportunities and threats of the metaverse in the application of learning in the digital era. Metaverse can be an interesting virtual learning media because it is able to present learning objects into the classroom so that it facilitates contextual understanding for students. On the other hand, the metaverse has challenges that are not easy besides the teacher's skills needed in mastering technology, the high costs required and challenges in the form of levels of freedom and threats that need to be controlled.

Keywords: *Metaverse, Opportunity, Threats*

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini salah satunya adalah Metaverse merupakan bentuk teknologi yang berupa ruang virtual tiga dimensi. Metaverse menjadi ruang interaksi individu dengan menggunakan avatar sebagai pengganti identitas penggunanya. Metaverse telah diartikan sebagai simulasi dunia nyata manusia yang diterapkan dalam dunia maya. Dalam pembelajaran, metaverse merupakan aplikasi pembelajaran virtual, sehingga peserta didik dan pengajar dapat berinteraksi di dalam ruang virtual yang interaktif. Dengan metode analisis kritis berdasarkan Teknik library research terhadap beberapa artikel dan jurnal untuk mengkaji pengertian, peluang dan tantangan metaverse dalam penerapan dalam pembelajaran di era digital. Metaverse dapat menjadi media pembelajaran yang virtual yang menarik karena mampu menghadirkan objek belajar ke dalam kelas sehingga memudahkan pemahaman secara konseptual bagi peserta didik. Di sisi lain metaverse memiliki tantangan yang tidak mudah selain diperlukan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi, tingginya biaya yang diperlukan serta tantangan yang berupa tingkat kebebasan serta penyalahgunaan yang perlu dikendalikan.

Kata Kunci: *Metaverse, Peluang, Tantangan*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 10 Januari 2023

PENDAHULUAN

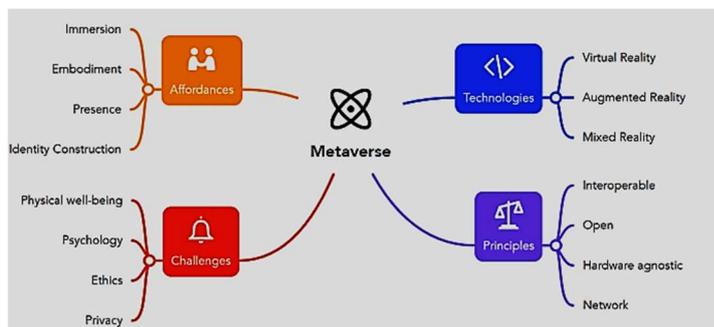
Saat ini percepatan perkembangan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan untuk menerapkan pembelajaran, lingkungan belajar digital biasanya digunakan sebagai pengganti media cetak. Berbagai riset dilakukan untuk mengembangkan teknologi pembelajaran untuk menemukan media pembelajaran yang menarik dan bermakna. Akhir-akhir ini dunia Pendidikan semakin diperkaya dengan munculnya teknologi metaverse. Metaverse telah menjadi magnet bagi para guru selama beberapa waktu. Metaverse telah menjadi tempat dimana individu dapat bertemu dan bersosialisasi untuk berinteraksi dalam pendidikan dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

Menurut Marzuki A.G. (2022) Metaverse merupakan suatu konsep masa depan di dunia teknologi. Konsep metaverse diperkenalkan di tahun 1992 pada sebuah novel ilmiah *Snow Crash* oleh seorang penulis Neal Stephenson dari Amerika. Snow Crash dalam novel tersebut digambarkan menjadi avatar dan bekerja dalam ruang virtual 3D serta berinteraksi dengan avatar lain pada lingkungan virtual, keterbatasan dunia nyata yang disebut metaverse. Metaverse mengacu pada realitas virtual yang ada di luar realita. Metaverse semakin dikenal ketika Mark Zuckerberg telah mengganti nama Facebook menjadi Meta Platforms Inc. (Meta). Secara Etimologis, metaverse terdiri dari dua kata “meta” yang berarti melampaui serta varse yang berarti alam raya, jagad semesta. Dapat disimpulkan bahwa metaverse adalah seperangkat ruang virtual, tempat pengguna internet bisa membuat dan menjelajah dunia dengan pengguna internet lainnya. Pengguna tidak selalu harus berada di ruang fisik yang sama dengan orang lain (Mystakidis, 2022).

Menurut laporan Google Trends, penelusuran tentang metaverse di *google search* oleh media social generasi Z meningkat secara signifikan. Ketika metaverse tampil dilayar computer sebagai jagat raya virtual, maka telah bermunculan konsep-konsep yang bervariasi dari bentuk metaverse, contohnya lifelogging, ruang kolaborasi dalam virtual, spasial internet, bayangan dunia, dan omniverse (Anders & Stentoft, 2019). Dikembangkannya Metaverse menjadi jawaban atas kekurangan teknologi virtual yang tumbuh pada saat ini, dengan Metaverse masih memiliki banyak kekurangan atau keterbatasan pada sensasi dan pengalaman, rendahnya persepsi diri yang diberikan Metaverse membuat user tidak mendapatkan pengalaman yang optimal sehingga harus dikombinasikan dengan AR (*augmented reality*), VR (*virtual reality*) sehingga user dapat merasakan seolah-olah berada pada alam virtual yang nyata (Diaz et al, 2020) Sehingga pemanfaatan teknologi metaverse tidak sekedar dipakai sebagai games saja (Lee, 2021) oleh karena itu metaverse juga dapat dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan

Dalam konteks pembelajaran, konsep metaverse dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran virtual, peserta didik dan pengajarnya dapat berinteraksi di dunia maya tanpa harus berjumpa pada ruang yang sama, melainkan dapat berinteraksi lebih interaktif. Penerapan AR dalam media pembelajaran memberi tampilan materi pembelajaran secara 3D. Inovasi media pembelajaran dengan metaverse menjadi tawaran menarik dalam kegiatan pembelajaran pada saat ini. Metaverse berpotensi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di era digital. AR digunakan dalam pembelajaran untuk dapat menampilkan objek pembelajaran secara virtual dalam bentuk 3D (Nuvus, 2019) Dengan aplikasi *augmented reality* (AR) guru dapat menghadirkan objek belajar seperti anatomi tubuh hewan atau manusia, sel-sel tubuh, organ tubuh seperti jantung dan lain sebagainya (Hartono, 2016). AR digunakan sebagai pengembangan materi ajar di tingkat SMA diantaranya dilakukan (Ismail et al., 2021), Fauzi dalam penelitiannya telah mengembangkan aplikasi AR untuk pembelajaran fisika di tingkat SMA pada materi gelombang bunyi dan optic. Dengan teknologi tersebut maka pembelajaran telah memberi pengalaman menarik pada peserta didik. Metaverse memiliki perbedaan dengan AR dan VR, kedua teknologi ini hadir lebih dulu daripada metaverse. Jika pada VR lebih focus pada pendekatan fisik dan rendering, sedangkan metaverse mempunyai aspek yang lebih kuat pada layanan konten dan makna social berkesinambungan. Metaverse tidak selalu menggunakan teknologi AR dan VR, metaverse mempunyai area terukur yang dapat digunakan banyak user, sehingga memperkuat makna social pada teknologi ini (Xi et al., 2022). Menurut visi ini, pengguna dapat bertemu, bersosialisasi, dan berinteraksi tanpa batasan dalam bentuk yang diwujudkan sebagai hologram 3D atau avatar di ruang fisik atau virtual. Saat ini, ini dimungkinkan dengan

beberapa Batasan dalam platform yang sama. Pertemuan dan interaksi lintas platform dan lintas teknologi, di mana beberapa pengguna berada di VR dan lainnya di lingkungan AR, adalah perbatasan berikutnya. Umum prinsip-prinsip Metaverse termasuk interkoneksi perangkat lunak dan teleportasi banyak pengguna antara dunia.



Gambar 1: Teknologi Metaverse, prinsip, jangkauan dan tantangan (sumber: Encyclopedia.pub/20619)

Konsep metaverse menjadi fasilitas untuk mendukung keterhubungan media social dengan teknologi imersif VR dan AR. Pendidikan daring atau pembelajaran online menggunakan metaverse dapat memberi pengalaman belajar secara formal dan informal dalam bentuk virtual 3D online (Kye et al., 2021) Keterhubungan social dan pembelajaran informal dapat didorong oleh metaverse, ruang kelas fisik akan dapat digantikan dengan ruang kelas virtual dengan pertemuan virtual yang mirip dengan tatap muka, karena kehadiran peserta didik dan guru diubah dalam bentuk avatar yang memiliki kesesuaian wajah dan ekspresinya. Mixed Reality (MR) dalam metaverse memungkinkan pembelajaran yang lebih aktif untuk mengembangkan pengetahuan yang lebih dalam dan bermakna (Mystakidis, S., 2021). Dan dengan metaverse Pendidikan dapat menjangkau dan melibatkan partisipasi yang lebih luas tanpa hambatan geografis (Girvan, 2018).

METODE PENELITIAN

Artikel ini dikembangkan dengan menerapkan metode analisis kritis yang mengungkap tentang gagasan objek tertentu. Objek kajiannya ialah pemikiran atau gagasan manusia yang diungkapkan pada data primer dan data sekunder dengan menerapkan teknik pengumpulan data dari library research dengan menelaah jurnal, artikel dan dokumen yang relevan terhadap metaverse tantangan dan peluang pada pembelajaran di era digital. Tujuan analisis kritis ini untuk mengkaji gagasan primer yang dijadikan focus dari penelitian ini. Prosedur pencarian artikel dilakukan dengan mengakses laman *google scholar*, aplikasi *publish or perish*, *science direct*, jurnal internasional, jurnal nasional dan non akreditasi, prosiding, dan artikel dari website dari tahun 2017 – 2022. Proses validasi dan review mencakup beberapa ketentuan meliputi jurnal dapat diakses secara gratis, kualitas metodologi riset dalam artikel, kualitas penyajian data dan pembahasan. Artikel ilmiah yang diperoleh sebanyak 21 artikel ilmiah nasional dan internasional dari data base google scholar dan scopus dengan menggunakan kata kunci “metaverse” dan Pembelajaran era digital dalam rentang lima tahun terakhir. Data rekap hasil penelusuran artikel disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil penelusuran Artikel

No.	Jenis Artikel	Hasil penelusuran	Hasil Validasi
1.	Jurnal Internasional	7	7
2.	Jurnal Nasional Terakreditasi	7	7
3.	Jurnal Nasional Non Akreditasi	1	1
4.	Prosiding	1	1
5.	Artikel	6	6
Jumlah		22	22

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Karakteristik Metaverse

Menurut Kye et al. 2021 terdapat empat bentuk metaverse, perkembangan IT yang sangat bervariasi dan sangat sering dimanfaatkan pada pembelajaran adalah realitas virtual. Secara khusus, dalam pembelajaran online belakangan ini ditemukan sebagai yang terbanyak pemanfaatannya adalah (VR)virtual reality, selain mudah diakses dari mana saja tanpa kendala jarak atau tempat. Menurut Go et.al. 2021 dalam Kye et al. , 2021 mempresentasikan 5 karakteristik metaverse realitas virtual yang membedakannya dari layanan platform yang ada sebagai sebagai berikut: pertama, sebagai kanon, ruang-waktu metaverse dibuat dan diperluas oleh desainer dan peserta bersama; kedua, pencipta (siapa pun di metaverse) dapat membuat konten; ketiga, sebagai mata uang digital, produksi dan konsumsi dimungkinkan melalui produksi berbagai konten; keempat, kelangsungan hidup sehari-hari dijamin melalui metaverse; dan kelima, metaverse menghubungkan yang nyata dan virtual, menghubungkan dunia metaverse, dan menghubungkan orang (avatar).

b. Peluang Metaverse dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi metaverse baru-baru ini telah dimulai lagi, sesuai dengan transisi ke masyarakat yang tidak bijaksana karena pandemi COVID-19. 4 jenis metaverse yang ada — (AR)augmented reality, lifelogging, mirror world, dan (VR)-virtual reality — mempercepat pemanfaatan metaverse saat berkembang menjadi jenis layanan konvergensi baru. Ini juga meruntuhkan batas antara jenis metaverse ini. Karena komunikasi tatap muka menjadi sulit karena penyebaran COVID-19, kegiatan yang dianggap hanya mungkin secara offline diubah menjadi realitas virtual dan berkembang pesat ke berbagai bidang seperti pendidikan, perawatan medis, mode, dan pariwisata. Menurut Indarta dkk, (2022) peluang penggunaan metaverse dalam dunia Pendidikan sangat besar, sebagai contoh dalam Pendidikan berdasar pengalaman, peserta didik tidak saja memandang dan membaca tetapi bisa merasakan bentuk pembelajaran yang mejadi lebih menarik karena dapat memberi pengalaman secara langsung. Dengan memanfaatkan secara aktif karakteristik metaverse, memungkinkan guru dapat merancang pembelajaran yang memberi keleluasaan pada peserta didik untuk melakukan eksplorasi secara tidak terbatas (Cepi et al., 2022). Dalam kemajuan teknologi yang semakin marak, tanpa tekecuali dalam kapasitas sebagai pekerja, pendidik, pelajar, dan makhluk sosial yang akan semakin sering kita temui VR dan memungkinkan pertemuan atau rapat dengan teknologi metaverse. Saat metaverse menjadi lebih banyak diakses, ia menawarkan arena yang menarik untuk interaksi manusia-komputer dan kerja kolaboratif yang didukung komputer, mulai dikembangkan bentuk pembelajaran baru (Ropigliosi, 2022). Metaverse realitas virtual seperti Roblox dan Zepeto memberi orang-orang yang tidak bisa keluar karena COVID-19 dengan ruang sosial baru untuk bertemu dan bersantai, ketika sekolah ditutup karena COVID-19 dan siswa tidak dapat bersekolah, mereka belajar "Peta" di antara berbagai peta 3D di Zepeto adalah yang paling populer. Alih-alih pergi ke ruang kelas yang sebenarnya, para siswa pergi ke kelas Zepeto. Mereka bertemu dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka (Kye et al.2021).

Di beberapa negara telah dikembangkan tenonogi metaverse dalam pembelajaan. Universitas Sains dan Teknologi Hong Kong (HKUST) telah mengumumkan bahwa mereka akan meluncurkan kelas realitas campuran di metaverse untuk mempromosikan pembelajaran yang imersif. Mengingat semakin populernya teknologi metaverse, MetaHKUST adalah langkah untuk mengintegrasikan dua kampus Hong Kong dan Guangzhou secara virtual untuk menyediakan sarana edukasi yang terbaik baik bagi siswa sehingga membantu mereka mengatasi kendala geografis dalam mengejar pendidikan.



Gambar 2: Lab 3 dimensi

(Sumber; https://www.forbesindia.com/media/images/2022/Aug/img_191091_hongkongbg.jpg)

Di Jepang mengembangkan pendekatan pendidikan dan terapi berbasis metaverse untuk memotivasi siswa yang tidak dapat hadir di sekolah. Toda, sebuah kota Jepang di Prefektur Saitama, mengadopsi alat metaverse untuk mengatasi masalah meningkatnya ketidakhadiran. Siswa yang tinggal jauh dari sekolah dapat berpartisipasi dalam kelas reguler dan menjelajahi kampus mereka dari kenyamanan rumah mereka.



Gambar 3: Kehadiran siswa secara virtual di Jepang

(sumber: <https://coinculture.com/au/wp-content/uploads/2022/11/metaverse-school-1140x570.jpg>)

Di Indonesia, Presiden Joko Widodo baru saja meresmikan peluncuran metaverse yang terinspirasi dari penampakan IKN Nusantara, mengusung nama jagat Nusantara serta memberi kesempatan masyarakat untuk mengakses dan merasakan sensasi berada di Kawasan ibu kota negara baru.



Gambar 4: Peresmian metaverse Ibu kota negara (IKN)

(sumber: <https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/11/ikn-jagat-nusantara.jpg>)

c. Tantangan Metaverse dalam Pendidikan

Dengan bantuan Metaverse mungkin sebagian besar kegiatan di dunia pendidikan nantinya bisa dilakukan di dunia maya. Sekolah bisa di desain di dunia maya, kelas di dunia maya, pembelajaran bisa dilakukan secara virtual, bahkan manajemen sekolah bisa dilakukan secara virtual. Metaverse memungkinkan kita melakukan segalanya tanpa harus bertemu langsung. Bila itu terjadi, jelas akan mengganggu dunia pendidikan saat ini. Merupakan sebuah harapan yang menarik, tapi juga sangat menakutkan.

Bentuk kebebasan yang tinggi ini, yang merupakan keunggulan metaverse, membuat pengguna metaverse lebih berbahaya daripada pengguna layanan dan game online saat ini. Karena tingkat kebebasan yang tinggi, administrator tidak dapat memprediksi semua tindakan pengguna. Karena ciri-ciri penting metaverse dewasa—ruang virtual dan anonimitas—kesalahan orang atas kejahatan berkurang. Ada risiko kejahatan baru yang lebih brutal dan canggih akan muncul dari dunia nyata. Sebuah "diri" yang berpartisipasi dalam dunia maya mungkin memiliki penampilan dan diri yang serupa sebagai perpanjangan dari realitas, tetapi dapat berpartisipasi sebagai diri dengan penampilan dan pandangan dunia yang berbeda. Istilah subkarakter (karakter tambahan) bisa diartikan sebagai konsep avatar. Seperti kehidupan, dimana dunia maya dan realita bergabung menjadi satu, tingkat kebebasan dalam identitas orang diharapkan meningkat secara bertahap di ruang virtual di mana identitas seseorang tidak terpapar sama sekali. Orang dapat dikenali dengan cara yang terbatas dibandingkan dengan kenyataan. Mereka harus berhati-hati karena mereka bisa lebih mudah terkena aktivitas kriminal di metaverse dengan tingkat yang lebih tinggi tingkat anonimitas. Dalam metaverse yang menghargai kebebasan, segudang data yang dibuat dan dibagikan oleh pengguna di seluruh dunia tidak dapat disensor secara individual. Karena itu, ada kemungkinan akan menjadi zona ilegal. Dalam hal ini, kehati-hatian disarankan karena dapat menimbulkan risiko serius bagi kaum muda dengan sedikit pengalaman sosial dan identitas yang tidak jelas. Selanjutnya, pendidikan etika untuk penanaman kewarganegaraan di dunia maya dunia akan dibutuhkan (Kye et al.,2021)

Tantangan yang dihadapi pada penerapan metaverse dalam pembelajaran bahwa guru atau pendidik harus mampu menguasai teknologi, khususnya ketika mereka harus menyusun bahan ajar dalam metaverse, sejalan dengan pendapat Hotmaulina (2020) bahwa, “Guru juga dituntut mampu mengembangkan kompetensi dirinya semakin meningkat, beradaptasi dengan kemajuan zaman. Guru yang profesional harus mampu melaksanakan pembelajaran yang menginspirasi siswa sehingga terbentuk kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan inovatif dengan pola pembelajaran *to describe, to explain, to illustrate, to demonstrate*”.

Metaverse akan mempengaruhi dunia pendidikan karena belum ada teknologi yang dapat menggantikan peran tersebut guru. Siswa membutuhkan sentuhan langsung dari guru bukan melalui dunia digital. Keberadaan gedung sekolah yang sesungguhnya telah berkurang perannya bahkan mungkin tidak diperlukan lagi karena guru dan siswanya tidak harus hadir di sekolah nyata untuk melaksanakan pengajaran dan kegiatan pembelajaran, semuanya dapat dilakukan secara virtual, sehingga bangunan yang sesungguhnya hanyalah formalitas. Sebagai kemajuan teknologi menciptakan dunia baru yang imersif dan imajiner, demikian pula cara kita mendidik anak dan melatih instruktur untuk memenuhi peluang baru ini (Hirsh-Pasek et al., 2022). Di dunia maya/metaverse dunia, gedung sekolah dengan segala fasilitasnya dapat dibangun lebih megah, lebih indah, lebih banyak dan lebih lengkap tentunya ini akan membuat suasana semakin nyaman dan menyenangkan, namun tetap mengikat antara guru dan murid di dunia nyata bisa direduksi karena hanya bertemu di Metaverse dengan wujud avatarnya masing-masing, sedangkan di dunia nyata mereka jarang atau bahkan tidak pernah bertemu.

Selain kegiatan belajar mengajar, hal-hal lain seperti administrasi guru, administrasi keuangan, pengawasan, file promosi, dan sebagainya dapat dilakukan di Metaverse, tetapi apakah semua itu nantinya bisa diterapkan di negara kita masih menjadi tanda tanya yang jelas untuk saat ini semua masih sebatas angan-angan. Jika semua kegiatan di dunia pendidikan dilakukan secara virtual akan ada dampak negatif yang bisa dirasakan yaitu hilangnya kehangatan sosial karena tidak demikian berinteraksi dengan manusia secara langsung.

Kemudian pendidik tidak mengenal peserta didiknya secara langsung karena belajar hanya sebatas itu formalitas.

Siswa bisa lebih nyaman di dunia meta daripada di dunia nyata atau sebaliknya, mereka akan memiliki perasaan yang berbeda ketika melihat lingkungan di sekitarnya yang tidak seperti yang diharapkannya ketika dia berada di dunia maya dan mungkin masalah lain yang tidak bisa kita hindari dari pengaruh teknologi, artinya masih dibutuhkan tenaga pendidik yang mampu mengarahkan dan memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Meskipun akan ada banyak guru virtual dari teknologi Metaverse, kita tidak boleh lupa bahwa dunia nyata tidak akan seindah dunia maya karena membutuhkan keseimbangan dalam mendidik generasi penerus kita selama perkembangan yang semakin dahsyat dan luar biasa dunia teknologi (Park & Kim, 2022).

Menurut Dewantara dkk. (2022), kekurangan dari Metaverse adalah: 1) Membutuhkan teknologi yang tinggi karena metaverse menghasilkan grafik yang kompleks dan berkualitas tinggi. 2) Biaya yang tinggi dalam pengadaan sarana yang mendukung Metaverse. 3) Kemungkinan terjadinya perubahan sosial dan budaya karena Metaverse tidak terbatas. 4) Relevansi daripada metaverse masih belum cukup seperti dunia nyata bahwa komunikasi dan aktivitas tetap diperlukan. Mengenai kesiapan sekolah, tentu harus dianalisis masing-masing dalam penerapannya teknologi dengan melihat kelebihan dan kekurangan yang ada untuk memaksimalkan efektifitas dan meminimalkan ancaman untuk berpartisipasi dalam penggunaan teknologi.

Bagi pelajar di negara berkembang pemanfaatan metaverse dihadapkan pada masalah besar seperti bandwidth internet yang lamban, kendala pembiayaan dalam penyediaan sarana yang terbatas, munculnya penipuan siber, pencurian data identitas serta pemanfaatan internet yang tak terkontrol oleh peserta didik (Cepi et al. 2021)

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat yang dikenal dengan Metaverse adalah dunia virtual 3 Dimensi yang diciptakan dengan menggunakan teknologi augmented reality (AR), virtual reality, dan video, dimana pengguna dapat diperankan dalam bentuk avatar dan dapat berinteraksi dengan pengguna lain secara virtual.

Mau tidak mau, ketika perusahaan teknologi besar mengembangkan Metaverse, sekolah harus bersiap untuk merangkul teknologi ini. Metaverse memberikan dampak yang baik bagi dunia pendidikan. Karena pendekatan ini memungkinkan guru dan siswa menggunakan waktunya secara efektif untuk memberikan pendidikan. Metaverse mungkin pada akhirnya akan mengimplementasikan semua fitur dunia pendidikan di dunia maya. Sekolah dibangun di dunia maya, pelajaran di dunia maya, pembelajaran terjadi secara virtual, bahkan administrasi sekolah bisa ditangani secara virtual.

Metaverse memungkinkan kita melakukan segalanya tanpa harus bertemu langsung. Jika ini terjadi, jelas akan mengganggu dunia pendidikan. Metaverse menghilangkan kehangatan sosial yang seharusnya dirasakan saat orang berinteraksi langsung dengan orang lain. Bagaimanapun, dunia virtual bukanlah dunia nyata. Dunia nyata sebenarnya adalah tempat kita tinggal sekarang di bumi, bukan di metaverse. Seorang guru tidak pernah mengenal langsung siswa yang dia ajar selama berbulan-bulan. Jadi para siswa hanya belajar secara formal tanpa menjadi manusia yang sebenarnya. Namun, efek negatifnya adalah banyak siswa yang kurang mampu secara ekonomi, sehingga prestasi sekolah mereka buruk karena kurangnya pengajaran. Ini adalah tugas yang harus memiliki solusi terbaik bagi siswa untuk mengalami pembelajaran nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Barlian, U. C., Nana, I., & F, A. M. (2022). METAVERSE SEBAGAI UPAYA MENGHADAPI TANTANGAN PENDIDIKAN DI MASA DEPAN. *Journal of Educational and Language Research*, 2133 - 2139. Retrieved from <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>

- Bruun, A., & Stentof, M. L. (2019). Lifelogging in the Wild: Participant Experiences of Using Lifelogging as a Research Tool. In L. N. Science, *Human-Computer Interaction – INTERACT 2019* (pp. 431-451). Denmark: ResearchGate.
- Dewantara, P. M., Rasna, I. W., & Putrayasa, I. B. (2022). *Flexible Learning & PenFlexible Learning & Pendidikan Karakter: Refleksi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta: Global Aksara.
- Díaz, M., J. E., Saldaña, D., C. A., & Avila, C. A. (2020). International Journal Of Emerging Technologies In Learning. 94–109. doi:Https://Doi.Org/10.3991/Ijet. V15i15.13025
- Hanifah. (2022). <https://berita.99.co/>. Retrieved from Metaverse-ikn-jagat-nusantara,.
- Hartono, R., Liliana, L., Yulia, Y., & Basuki, K. (2016). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Hewan. *JURNAL INFRA*, 4(2), 1689 - 1699.
- Hirsh-Pasek, Zosh, K., Hadani, J., Golinkoff, H. S., Clark, R., Donohue, K., . . . E., W. (2022). A whole new world: Education meets the metaverse. *Center for Universal Education at Brookings*. doi:https://apo.org.au/node/316431
- Ismail, Rahayu, A., G. P., Aghniya, M. A., N., N., & S., G. (2021). Development of augmented reality as physics learning media on electric concepts. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering 1098(4) 042006*. doi:https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/4/042006
- KHUST. (2022). Retrieved from World Class University in Hong Kong and Asia: <https://hkust.edu.hk/>
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational applications of metaverse: possibilities and limitations. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 18-32. doi:https://doi.org/10.3352/jeehp.2021.18.32
- Lee, B.-K. (2021). The Metaverse World And Our Future. *Review Of Korea Contents Association*, 19(1), 13-17.
- Marzuki, A. G. (2022). *Adopsi Teknologi Metaverse Dalam Pendidikan*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 486-497. doi:https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031
- Nuvus, H. (2019). Augmented Reality Sebagai Alat Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode Markerless. *Jurnal Teknologi Rekayasa Informasi Dan Komputer*, 3(1), 37-42.
- Park, S., & Kim, Y. (2022). A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges. *IEEE Access 10*, 4209-4251. doi:https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175
- Putra, D. G., & M., W. A. (2022). Ketika Pandemi Menjadi Endemi. *SCU Knowledge Media*.
- Rospigliosi, & Asher, P. (2022). Metaverse Or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta And The Turn To Virtual Reality For Education. *Socialisation And Work. Interactive Learning Environments*, 30(1), 1–3. doi:Https://Doi.Org/10. 1080/10494820.2022.2022899
- Sari, A. K., Ningsih, P. R., Ramansyah, W., Kurniawati, A., Siradjuddin, I. A., & Sophan, M. K. (2020). Pengembangan Kompetensi Guru Smkn 1 Labang Bangkalan Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality Dengan Metaverse. *Panrita Abdi - Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 52. doi:Https://Doi.Org/10.20956/Pa.V4i1.7620
- Sholeh, M., Triyono, J., Haryani, P., & Fatkhiyah, E. (2021). PENGGUNAAN DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK DUNIA PENDIDIKAN. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 2524-2536. doi:https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5761
- Sihotang, H. (2020). Peningkatan Profesionalitas Guru di Era Revolusi Industri 4.0 Dengan Character Building Dan Higher Order Thinking Skill (Studi Kasus Sekolah Di Kabupaten Nias Selatan). *Jurnal Dinamika Pendidikan Vol 13 No.1* . doi:https://doi.org/10.33541/jdp.v13i1.1370
- Solechan, A., & Putra, T. W. (2022). Literatur Review : Peluang dan Tantangan Metaverse. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA DAN MULTIMEDIA*, 62-70. doi:http://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/JTIM
- Xi, N., Chen, J., Gama, F., Riar, M., & Hamari, J. (2022). The Challenges Of Entering The Metaverse: An Experiment On The Effect Of Extended Reality On Workload. *Information Systems Frontiers*. doi:Https://Doi.Org/10.1007/S10796-022-10244-X

Prosiding
PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM
KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

ANALISIS PELAKSANAAN P5 KURIKULUM MERDEKA OLEH GURU
PAUD DI SEKOLAH GLOBAL SEVILLA PULO MAS JAKARTA

Ruth Laurentia Bawole¹, Hotmaulina Sihotang²

^{1,2}Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia
e-mail : ruthlaurentia@gmail.com¹, hotmaulina.sihotang@uki.ac.id²

Abstract

In line with the times, education in Indonesia has also undergone changes, starting with the 1947 Curriculum until now the establishment of the Independent Curriculum. The Independent Curriculum is the result of the development of the previous curriculum which was added to the Pancasila Student Profile Strengthening Project or also known as P5. The application of P5 in the Independent Curriculum is expected to produce competent, character, and behavioral students in accordance with the values of Pancasila. The purpose of this study was to determine the development of P5 at the PAUD level, how far the development was carried out and how it was implemented. The object of research is the homeroom teacher of TK A and TK B PAUD at Global School Sevilla Pulo Mas, Jakarta. The research method used is a descriptive qualitative approach with interview research instrument techniques. Researchers found that the implementation of the Independent Curriculum was still not fully implemented, but the concept of the P5 project profile was stated at the end of each theme discussion through various activities carried out individually, in groups, or involving parents of students.

Keywords: *kindergarten, merdeka curriculum, Penguatan Profil Pelajar Pancasila Project*

Abstrak

Sejalan dengan perkembangan zaman, pendidikan di Indonesia juga mengalami perubahan yang diawali dengan Kurikulum 1947 hingga sekarang terbentuknya Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan hasil pengembangan dari kurikulum sebelumnya yang ditambah dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau yang disebut juga dengan P5. Penerapan P5 pada Kurikulum Merdeka diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang berkompoten, berkarakter dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui pengembangan P5 di tingkat PAUD, seberapa jauh pengembangan dilakukan dan bagaimana pelaksanaannya. Objek yang diteliti adalah wali kelas TK A dan TK B PAUD di Sekolah Global Sevilla Pulo Mas Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik instrumen penelitian wawancara. Peneliti menemukan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka masih belum sepenuhnya dapat dilaksanakan, tetapi konsep dari profil proyek P5 sudah tertuang di setiap akhir pembahasan tema melalui berbagai kegiatan yang dilakukan secara individu, dalam grup maupun yang melibatkan orang tua peserta didik.

Kata Kunci: *kurikulum merdeka, PAUD, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*

Histori Artikel

Diseminarkan pada: 12 Januari 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan baik itu formal maupun informal sama-sama memerlukan sebuah perangkat pembelajaran yang tersusun secara sistematis. Dasar dari pada perangkat ini kita sebut dengan kurikulum pendidikan. (Sihotang, 2022) Kurikulum ini kemudian menjadi pedoman bagi setiap institusi Pendidikan untuk menjalankan

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam
Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

program-programnya. Adapun program-programnya harus terstruktur berdasarkan pada fase pembelajaran peserta didik. Dengan demikian penyusunan Kurikulum harus benar-benar matang dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Di Indonesia sendiri, kurikulum sudah mengalami lebih dari sepuluh kali revisi dimulai dari kurikulum pada masa awal kemerdekaan, yang dikenal dengan kurikulum 1947 hingga sampai pada kurikulum Merdeka yang sudah mulai diterapkan pada saat ini. Perubahan-perubahan ini bagi sebagian kalangan terutama guru yang bersentuhan langsung dengan hal ini, dianggap kegiatan yang menghambat karena berdampak terhadap perencanaan pembelajaran di sekolah. Namun, tidak sedikit pula guru yang menyambut perubahan ini dengan positif. Sejatinya kurikulum di belahan dunia manapun harus terus dikembangkan sesuai dengan revolusi industri yang terjadi secara global. Perubahan ini terjadi oleh karena perkembangan zaman dari masa ke masa, dimana tatanan, pola hidup, perilaku dan pemikiran masyarakatnya juga mengalami perubahan.

Saat ini kita sudah memasuki era industri 4.0 dimana pada era ini perkembangannya banyak dipengaruhi oleh teknologi digital. Salah satunya adalah sektor pendidikan tentunya juga terdampak terhadap perubahan era ini. Hal ini terlihat sangat terlihat jelas pada saat terjadi pandemi covid-19 di awal tahun 2020 lalu di tanah air. Perubahannya terletak di metode pembelajaran, yang tadinya face-to-face learning berubah menjadi online learning atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Perubahan metode pembelajaran ke online learning ini kemudian menggiring kemendikbudristek dan departemen-departemen Pendidikan Nasional lainnya untuk merevisi Kembali bentuk kurikulum dari K-13 menjadi kurikulum darurat. (Triyanto, 2020) Hal ini dikarenakan keterbatasan peran guru dalam menyampaikan pembelajaran. Banyak sekali hambatan dan rintangan yang harus dihadapi oleh sekolah, guru, peserta didik dan orang tua pada saat itu, seperti: kendala sinyal atau jaringan terutama sekolah-sekolah yang berada di daerah 3T, biaya kuota yang besar dan boros, digital hardware dan software yang belum semua lapisan bisa memilikinya karena terbentur biaya, kurangnya wawasan pengetahuan masyarakat akan teknologi digital juga menyebabkan proses pembelajaran secara online tidak maksimal ketika itu. (Sibagariang et al., 2021) Melalui pengalaman ini, bisa kita mengerti mengapa kurikulum itu memang harus terus berubah, mengalami revisi-revisi dan kemudian dikembangkan agar sesuai dengan iklim Pendidikan di suatu tempat.

Proses pengembangan kurikulum di Indonesia pada saat ini kemudian dipandang kritis oleh kemendikbudristek menjadi hal yang serius untuk dianalisis karena hal ini akan berdampak besar bagi para peserta didik nantinya sebagai penerus bangsa. Salah satunya adalah terbentuknya kurikulum darurat. Kurikulum ini tercipta sesungguhnya untuk mengurangi beban pembelajaran peserta didik oleh karena hambatan-hambatan pada masa pandemi. Kurikulum ini juga menyederhanakan kompetensi dasar pelajaran sehingga guru dapat berpusat pada kompetensi esensial. Kurikulum ini atas kebijaksanaan kemendikbudristek diterapkan di semua level Pendidikan di Indonesia, yaitu dari tingkat PAUD, SD, SMP, SMA dan SMK. Namun perlu juga diketahui, bahwa penggunaan kurikulum darurat pada saat itu bukanlah paksaan yang harus diaplikasikan oleh setiap sekolah. Ada tiga pilihan bentuk kurikulum yang diberikan oleh masing-masing sekolah, yaitu: menggunakan kurikulum darurat secara sepenuh, yang kedua tetap menggunakan K-13 dan yang ketiga adalah tetap menggunakan k-13 dengan proses penyederhanaan kompetensi dasar secara mandiri. Hal ini dilakukan sebagai bentuk perhatian pemerintah terhadap isu dunia Pendidikan dengan harapan dapat meringankan beban mengajar guru, para orang tua dan peserta didik dalam proses pembelajaran di masa pandemi.

Kurikulum Merdeka Pada Tingkat PAUD

Seiring dengan berjalannya waktu, krisis yang terjadi oleh karena pandemi lambat laun mulai membaik dan memberikan angin segar untuk dunia Pendidikan. Krisis pandemi ini belum sepenuhnya dikatakan selesai di Indonesia. Namun, keseriusan pemerintah dalam bekerja menanggapi darurat Pendidikan di Indonesia membuahakan perubahan terhadap kurikulum nasional yang dirancang sedemikian rupa agar dapat disesuaikan dengan perkembangan era digital, yaitu kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan berbagai peluang pembelajaran intrakurikuler. Konten akan dioptimalkan untuk memberi siswa cukup

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

waktu untuk menyelidiki ide dan meningkatkan keterampilan mereka. Menurut kutipan dari Buku Saku Kurikulum Mandiri, guru di Kurikulum Mandiri atau Pembelajaran Merdeka memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat terbuka sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa. (Lestarinigrum, 2022)

Kurikulum Merdeka mulai dikenalkan pada pertengahan 2021 oleh Menteri Pendidikan Indonesia Nadiem Makarim yang ditandai dengan lahirnya sekolah dan guru penggerak dan kemudian dipatenkan penggunaannya untuk diaplikasikan di Kurikulum Pendidikan Nasional di awal tahun 2022. Kurikulum Merdeka yang juga dikenal sebagai kurikulum prototype, merupakan kurikulum revisi dan pengembangan dari K-13. Pada kurikulum ini beberapa istilah, aturan kompetensi dasar dan assessment juga mengalami perubahan. (Salinan Lampiran Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, n.d.)

Kurikulum 2013	Kurikulum Merdeka
<ul style="list-style-type: none">• Tujuan pembelajaran ditentukan per tahun	<ul style="list-style-type: none">• Tujuan pembelajaran ditentukan per fase (2-3 tahun)
<ul style="list-style-type: none">• Jam pelajaran dihitung per minggu	<ul style="list-style-type: none">• Jam pelajaran dihitung per tahun
<ul style="list-style-type: none">• Capaian pembelajaran berfokus pada rumusan kompetensi yang detail dan terpisah-pisah	<ul style="list-style-type: none">• Capaian pembelajaran berfokus pada kompetensi dan materi yang esensial
<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan pendekatan tematik	<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan pendekatan Project Based Learning (PBL) dengan mata pelajaran yang terintegrasi serta Profil Pelajar Pancasila

Gambar 1. Perbedaan kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka
(Sumber: E-Belajar.id)

Karakteristik kurikulum Merdeka, antara lain:

- a. Pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan karakter dan soft skill Berdasarkan Profil Pelajar Pancasila.
- b. Fokus pada materi esensial untuk memungkinkan studi mendalam tentang dasar-dasar literacy dan numeracy.
- c. Kemampuan beradaptasi guru dengan konteks dan konten lokal, serta kemampuan menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan dan minat siswa. (Jojo & Sihotang, 2022)

Kurikulum Merdeka membagi 7 fase dengan masing-masing capaian dan tujuan pembelajarannya, sebagai berikut: Fase Fondasi (PAUD), Fase A (1-2 SD), Fase B (3-4 SD), Fase C (5-6 SD), Fase D (7-9 SMP), Fase E (10 SMA) dan yang terakhir Fase F (11-12 SMA). Pendidikan PAUD di kurikulum merdeka berada pada fase yang paling awal, yaitu fase fondasi. Sementara itu, berikut konsep utama Kurikulum Mandiri pada satuan PAUD atau konsep Kurikulum PAUD Mandiri:

- a. Menumbuhkan waktu bermain yang bermakna sebagai kesempatan belajar.
- b. Meningkatkan arti penting PAUD sebagai fase fondasi—komponen penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan anak serta kesiapan mereka untuk sekolah selanjutnya.
- c. Menumbuhkan kecintaan terhadap literasi dan numerasi sejak dini.
- d. Sebuah proyek sedang berlangsung untuk meningkatkan profil siswa di Pancasila.
- e. Proses yang lebih mudah beradaptasi untuk pembelajaran dan pengujian.
- f. Guru menggunakan temuan penilaian untuk merencanakan kegiatan bermain dan orang tua menggunakannya untuk mendorong anak-anak mereka bermain di rumah.
- g. Meningkatkan peran kemitraan orang tua.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Profil pelajar Pancasila Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Profil ini disusun sedemikian rupa agar sejalan dengan visi dari Pendidikan Indonesia, yaitu mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila. (Panduan Guru et al., n.d.) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan kegiatan co-curricular berbasis proyek berdasarkan profil pelajar Pancasila, yang disusun sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi yang berbasis karakter. (Pengembangan et al., n.d.)

Tema P5 Di Tingkat PAUD

Proyek Penguatan Profil Siswa Pancasila bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan menanamkan karakter sejak dini di tingkat PAUD. Dalam rangka perayaan adat setempat dan hari libur nasional dan internasional, profil siswa Pancasila dikuatkan. Pada fase fondasi, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan perwujudan enam profil karakter siswa Pancasila.



Gambar 2. Dimensi P5
(Sumber: Edukasinfo, 2022)

Pemerintah memilih tema utama yang dapat dipecah menjadi topik oleh satuan pendidikan berdasarkan konteks wilayah dan karakteristik siswa untuk kegiatan PAUD. Keempat topik dalam PAUD disusun dalam sesuai dengan prioritas nasional, yang juga merupakan topik di Pendidikan Dasar dan Menengah, tetapi telah disesuaikan untuk setting PAUD. Berikut ini adalah tema utama yang dapat dipilih unit PAUD untuk proyek penguatan profil siswa Pancasila:

- Aku Sayang Bumi “Gaya Hidup Berkelanjutan”, bertujuan untuk mengenalkan siswa pada isu-isu lingkungan, menyelidiki solusi kreatif yang dibuat siswa, dan menumbuhkan kepedulian terhadap alam sebagai ciptaan Tuhan.
- Aku Cinta Indonesia “Kearifan Lokal”, bertujuan untuk menyadarkan siswa akan identitas, karakteristik, keragaman budaya, dan aspek negara Indonesia lainnya. Hal ini akan membantu mereka memahami siapa diri mereka sebagai anak Indonesia dan membuat mereka bangga menjadi anak Indonesia.
- Kita Semua Bersaudara “Bhinneka Tunggal Ika”, dengan tujuan untuk mendorong siswa agar dapat saling bekerjasama, berbagi, dan menghargai perbedaan.
- Imajinasi dan kreativitas “Rekayasa dan Teknologi”. Melalui imajinasi, investigasi, dan eksperimen, tema ini bertujuan untuk mendorong siswa belajar mengenali lingkungannya. Siswa dirangsang dengan

rangkaian kegiatan yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, memperkaya pengalaman, dan memperkuat kreativitasnya. (Prameswari, n.d.)

Proyek ini memperkuat Profil Pelajar Pancasila di tingkat anak usia dini, yang dilakukan dengan menerapkan satu hingga dua profil proyek per tahun akademik. Jumlah waktu yang diberikan kepada siswa cukup untuk memenuhi kompetensi P5, terlepas pemerintah tidak memutuskan berapa banyak waktu yang diberikan. (Diputera, 2022)

Tema	PAUD
Aku Sayang Bumi	<ul style="list-style-type: none">Kebersihan lingkungan - proyek membersihkan lingkungan.Tanaman kesayangan - proyek merawat tanamanAir bersih - proyek penyaringan air
Aku Cinta Indonesia	<ul style="list-style-type: none">Mainan di kampungku - proyek membuat atau memainkan mainan tradisional.Perayaan hari kemerdekaan -proyek karnaval dengan pakaian adat/budaya nusantara
Bermain dan Bekerja sama/Kita Semua Bersaudara	<ul style="list-style-type: none">Aku sayang teman - menghasilkan karya untuk diberikan kepada teman.Tolong menolong teman - menunjukkan perilaku menolong kepada teman.Selamat hari raya - melakukan kunjungan ke teman yang merayakan hari raya
Imajinasi dan Kreativitasku	<ul style="list-style-type: none">Lukisan - menghasilkan karya lukis bersama untuk hiasan kelasAku kreatif - mengembangkan berbagai kreativitas sesuai ide anak

Gambar 3. Contoh Pengembangan Topik di Tingkat PAUD
(Sumber: Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, 2022)

Assessment

Dalam proyek profil, penilaian assessment merupakan bagian penting dari pembelajaran. Oleh karena itu, ketika merancang penilaian proyek profil, beberapa pertimbangan perlu dilakukan ketika merencanakan proyek profil, termasuk menyusun modul proyek profil:

1. Sesuaikan metode penilaian dengan mempertimbangkan keragaman kondisi siswa. Siswa merespons suatu kegiatan secara berbeda terhadap jenis penilaian yang berbeda. Beberapa penilaian dapat membantu guru dan siswa memiliki pengalaman belajar yang berbeda.
2. Membuat penilaian yang tidak hanya fokus pada produk pembelajaran tetapi juga pada dimensi, element, dan sub-element profil pelajar Pancasila yang dituju, dengan memperhatikan tujuan proyek profil.
3. Pada awal proyek, indikator pengembangan sub-elemen antar fase kemudian dibuat. Indikator pengembangan sub-element berguna untuk melacak kemajuan menuju tujuan proyek.
4. Membuat hubungan antara penilaian formatif dan sumatif di awal dan di seluruh profil proyek. Kekuatan dan kelemahan siswa dapat dipetakan menggunakan hasil penilaian formatif di awal proyek profil.
5. Libatkan siswa dalam proses penilaian dan jelaskan tujuannya. Siswa dapat, misalnya, memilih topik penilaian, metode (tertulis atau tidak tertulis, presentasi atau pembuatan poster), dan pengembangan rubrik. Untuk memberikan pemahaman kepada siswa kepemilikan atas pengelolaan dan evaluasi pembelajaran mereka sendiri, pendidik juga dapat membantu mereka menggunakan kriteria dan rubrik penilaian. (Astri, 2022)

<p>Tema: Aku Cinta Indonesia</p> <p>Topik: Festival Hari Kemerdekaan</p> <p>Total waktu: 10JP</p>	<p>Dimensi Profil Pelajar Pancasila:</p> <ul style="list-style-type: none"> Berkebhinekaan Global Gotong royong 	<p>Sub-elemen yang disasar</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendalami budaya dan identitas budaya Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya Mempertimbangkan dan menumbuhkan berbagai perspektif Tanggap terhadap lingkungan sosial 	
<p>Tahap Kenali → mengenal keanekaragaman budaya nusantara</p>			
<p>1. Perkenalan : Membaca buku dan menonton video untuk memahami arti budaya dan mengenal aneka budaya nusantara.</p>			
<p>Tahap Selidiki → mengkontekstualisasi budaya di lingkungan terdekat</p>			
<p>2. Mencari tahu (dibantu oleh orang tua) mengenai asal usul mereka dan pakaian adat dari daerah asal mereka. Hasil wawancara dituangkan dalam bentuk cerita bergambar.</p>	<p>3. Bercerita kembali di kelas tentang asal usul dan pakaian adat dari daerah masing-masing. Bertanya jawab tentang pakaian adat yang dipresentasikan.</p>	<p>4. Mengeksplorasi pakaian-pakaian adat dari daerah lain, dengan memperhatikan tekstur dan pola kain (untuk mengenali perbedaan kain), warna, dan aksesoris pelengkap.</p>	<p>5. Mengundang orang tua atau narasumber yang dapat menceritakan arti dan fungsi dari atribut pakaian daerah.</p>
<p>Tahap Lakukan → melakukan aksi karnaval di lingkungan sekolah</p>			
<p>6. Mengumpulkan/ membuat atribut budaya nusantara dan simulasi pameran pakaian daerah.</p>	<p>7. Menyiapkan tata letak meja pameran.</p>		
<p>Tahap Genapi → Menggenapi proses dengan berbagi karya, evaluasi dan refleksi</p>			
<p>8. Memamerkan cerita bergambar dan pakaian adat dari daerah pilihan anak pada festival hari Kemerdekaan.</p>	<p>9. Mengajak diskusi anak tentang karya dan tampilan pada pameran.</p>	<p>10. Menanyakan pendapat anak apa yang akan diperbaiki/ ditambahkan jika melakukan pameran serupa</p>	<p>11. Asesmen Sumatif Pameran Pakaian Daerah</p>

<p>12. Asesmen Sumatif Evaluasi dan refleksi pencapaian yang dirasakan saat pameran</p>			
--	--	--	--

Gambar 4. Contoh Modul Ajar dan Assessment Project Profil PAUD
(Sumber: Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, 2022)

METODE

Metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian dengan pendekatan kualitatif descriptive. Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, dengan teknik pengumpulan data gabungan yang bersifat induktif. Hasil penelitian ini lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2018) adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Jadi dapat dijelaskan penggabungan dua jenis penelitian ini berfokus pada permasalahan, konteks dan kompleksitas. Instrumen penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan teknik wawancara yang bersifat *open-ended questions* terhadap semua wali kelas untuk dapat menggali informasi lebih luas dan dalam. Sampel dari penelitian ini adalah guru PAUD TK Global Sevilla Pulo Mas Jakarta sebanyak delapan orang *homeroom* dari tiap-tiap level.

WAWANCARA GURU TK A DAN TK B GLOBAL SEVILLA PULO MAS CAMPUS

I. DATA RESPONDEN

1. Nama :
2. Usia :
3. Pendidikan :
4. Lama Bekerja :

II. DAFTAR PERTANYAAN

1. Bagaimana bentuk pelaksanaan kurikulum di sekolah anda?
2. Apakah anda tahu tentang Kurikulum Merdeka?
(Jika tahu, pertanyaan dilanjutkan ke pertanyaan ke 3 dan seterusnya)
3. Apa bentuk pelaksanaan P5 yang sudah anda lakukan di kelas?
4. Menurut pendapat anda, mengapa P5 Kurikulum Merdeka belum dapat diimplementasikan sepenuhnya oleh sekolah anda?
5. Apa Langkah selanjutnya yang akan anda lakukan bersama teman-teman guru, dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di sekolah anda di semester berikutnya?

Gambar 5. Instrumen Pertanyaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Global Sevilla Pulo Mas Jakarta, saat ini berada pada tahap berkembang, dimana pelaksanaan proyek profil P5 belum sepenuhnya digunakan oleh sebagian guru dan belum sepenuhnya diaplikasikan berdasarkan alokasi waktu pelaksanaan proyek profil. Berdasarkan penjelasan Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

Kebudayaan Riset dan Teknologi, menegaskan bahwa implementasi kurikulum merdeka belajar tidak dipaksakan. Tujuan Kurikulum Merdeka adalah untuk memulihkan diri dari learning loss atau kemunduran pembelajaran yang disebabkan oleh pandemi COVID-19. (Pembelajaran et al., n.d.)

Tahap Awal	Tahap Berkembang	Tahap Lanjutan
<ul style="list-style-type: none">• Satuan pendidikan belum memiliki sistem dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran berbasis proyek.• Konsep pembelajaran berbasis proyek baru diketahui pendidik.• Satuan pendidikan menjalankan proyek secara internal (tidak melibatkan pihak luar).	<ul style="list-style-type: none">• Satuan pendidikan sudah memiliki sistem untuk menjalankan pembelajaran berbasis proyek.• Konsep pembelajaran berbasis proyek sudah dipahami sebagian pendidik.• Satuan pendidikan mulai melibatkan pihak di luar satuan pendidikan untuk membantu salah satu aktivitas proyek.	<ul style="list-style-type: none">• Pembelajaran berbasis proyek sudah menjadi kebiasaan satuan pendidikan• Konsep pembelajaran berbasis proyek sudah dipahami semua pendidik.• Satuan pendidikan sudah menjalin kerjasama dengan pihak mitra di luar satuan pendidikan agar dampak proyek dapat diperluas secara berkelanjutan.

Gambar 6. Tahapan Implementasi P5

(Sumber: Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, 2022)

Hasil analisis Pelaksanaan P5 Kurikulum Merdeka yang telah dilakukan oleh guru TK Global Sevilla Pulo Mas Jakarta, adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis proyek sesungguhnya sudah dilakukan dari tahun-tahun sebelumnya, bahkan sebelum munculnya kurikulum Merdeka belajar dengan penguatan P5. Kurikulum yang dipergunakan pada saat itu hingga sekarang adalah International Early Year Curriculum (IEYC) dan Early Years Foundation Stage (EYFS) sebagai kurikulum tambahan. Kemudian ada metode Montessori dan Jolly Phonics sebagai penguatan untuk literasi dan numerasi. Bentuk proyek yang diterapkan merupakan exit point terhadap penutupan pembahasan terhadap sebuah tema. Contoh proyek-proyek yang sudah dilaksanakan di tahun-tahun sebelumnya, adalah:
 - Pada tema besar Food and Nutritions dan Seasons and Weather, pada akhir pembelajaran dilaksanakan United Nations Week, yaitu pementasan dalam bentuk drama singkat, fashion show, group and individual presentation. Pementasan dilakukan selama satu minggu dengan melibatkan orang tua dalam pelaksanaannya.
 - Proyek lainnya adalah exit point dari tema Plants yang dilakukan selama kurang lebih empat minggu, mengajak siswa bercocok tanam di kebun sekolah. Kegiatan dilakukan selama satu minggu dari awal menanam, hingga mengobservasi pertumbuhan tanaman, menyiram tanaman masing-masing setiap pagi dan yang terakhir, siswa dengan bantuan orang diminta untuk membuat paper dan kemudian mempresentasikannya. Kemudian, tanaman dibawa pulang oleh siswa untuk dilanjutkan perawatannya dirumah Bersama orang tua.
 - Program proyek lainnya yang juga melibatkan partisipasi peserta didik adalah: penyelenggaraan pementasan hari-hari besar, seperti: pementasan Natal, acara buka puasa bersama dan pementasan Idul Fitri, donasi, Spring Festival, Chinese New Year festival dan diakhiri dengan pementasan akhir tahun.
2. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, guru-guru di TK Global Sevilla Pulo Mas Jakarta sudah terbiasa dengan pembelajaran yang berbasis proyek, namun memang belum sepenuhnya terfokus pada karakter P5. Kegiatan ini akan terus dilaksanakan, hingga pada awal tahun depan nanti TK A dan TK B akan sepenuhnya mencoba mengimplementasikan kurikulum merdeka dengan penguatan P5 di sekolah. Bentuk pelaksanaan ini sudah terlihat melalui adanya penyusunan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk masing-masing level, penyusunan muatan kurikulum dan beban belajar

tahunan, rencana kegiatan semester yang memuat struktur, topik dan alokasi waktu pembelajaran serta penambahan projek profil di setiap tema. Bentuk modul ajar masih dalam bentuk RPPM, namun indikator tujuan pembelajaran sudah terafiliasi dengan alur tujuan pembelajaran dari Kurikulum Merdeka.

3. Sebelum akhir pembelajaran semester dua, TK A dan TK B menutup tema *Environment/Aku Sayang Bumi* dengan membuat sebuah projek menggunakan barang-barang bekas untuk di daur ulang. Kelompok TK A, para peserta didik diminta untuk mengumpulkan botol plastik bekas yang kemudian disatukan dan dibentuk menjadi pohon natal. Sedangkan Kelompok TK B membuat tas dari bungkus plastik bekas kopi atau susu dan papan permainan dari kotak bekas sereal. Proses penyelesaian projek dari diskusi awal hingga terealisasinya projek-projek tersebut memakan waktu selama 2 minggu dengan melibatkan peran serta orang tua juga untuk mengumpulkan barang-barang bekas tersebut.



Gambar 7. Tas dari bungkus kopi dan papan permainan dari kotak bekas sereal oleh TK B
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 8. Pohon Natal dari Botol Plastik Bekas oleh TK A
(Sumber: Dokumentasi penulis)

4. Kemudian ditemukan juga beberapa hambatan yang menjadi alasan TK Global Sevilla Pulo Mas Jakarta masih berada di Tahap Berkembang, yaitu: Sekolah Global Sevilla Pulo Mas Jakarta adalah sekolah yang memiliki status sekolah SPK, Satuan Pendidikan Kerjasama. Bentuk kurikulum dari sekolah SPK ini sendiri adalah berbasis kurikulum internasional. Berdasarkan penjelasan pada poin pertama, disebutkan bahwa Sekolah TK Global Sevilla Pulo Mas Jakarta juga menggunakan kurikulum asing, yaitu: EYFS, Cambridge IEYC sebagai pelaksanaan kediknasan. Campuran kurikulum ini menjadi salah satu alasan hambatan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah, karena proses elaborasinya pun membutuhkan waktu dan proses yang rumit. Alasan lainnya adalah masih kurang sosialisasi tentang pelaksanaan P5 pada kurikulum Merdeka dari pihak terkait, seperti guru penggerak.

Seluruh guru PAUD di Sekolah Global Sevilla menyambut baik implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah karena proses penyederhanaannya serta pengemasan konsep pembelajaran yang lebih menarik dan terfokus kepada peserta didik serta metode pembelajaran yang terdiferensiasi, didasari pada minat peserta didik.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan mengenai analisis pengembangan P5 kurikulum merdeka oleh guru PAUD di Sekolah Global Sevilla Pulo Mas Jakarta, dapat disimpulkan:

1. Pengembangan P5 Kurikulum Merdeka masih berada pada Tahap Perkembangan, dimana pelaksanaannya belum sepenuhnya didasari dengan nilai-nilai P5, meskipun kurikulum yang diterapkan di Sekolah memang sudah berbasis proyek.
2. Tahun depan, TK Global Sevilla Pulo Mas Jakarta akan mulai mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dengan harapan dapat menghasilkan peserta didik tidak hanya berkompeten tetapi juga memiliki nilai dan karakter Pancasila.
3. TK Global Sevilla Pulo Mas Jakarta sudah bersiap melaksanakan penggunaan Kurikulum Merdeka sepenuhnya pada tahun depan, terlihat pada kelengkapan dokumen-dokumen penunjang yang sudah disusun.

SARAN

Adanya campuran kurikulum internasional dan nasional di sekolah, menyebabkan pelaksanaan terhambat. Berikut adalah saran-saran yang dapat penulis sampaikan, berdasarkan kesimpulan di atas, yaitu:

1. Diharapkan TK Global Sevilla Pulo Mas Jakarta dapat naik ke Tahap Lanjutan, dimana jika ditinjau dari sarana prasarana dan SDM di sekolah, khususnya para guru, sangat memungkinkan untuk maju ke tahapan berikutnya.
2. Proyek-proyek yang sudah diprogram oleh para guru dapat terus dilaksanakan dengan tambahan nilai-nilai dari Pancasila.
3. Para guru beserta kepala sekolah, kordinator dan counselor agar dapat melakukan rapat kerja untuk memulai elaborasi kurikulum yang dapat disederhanakan ke dalam bentuk Kurikulum Merdeka, guru dan kepala sekolah beserta manajemen dapat mengundang narasumber yang dapat mensosialisasikan pelaksanaan P5 di kurikulum merdeka, sehingga baik guru dan peserta didik dapat sama-sama melaksanakan dan merasakan pembelajaran sesuai dengan dimensi dari P5.
4. Sekolah dapat melakukan kerjasama dengan beberapa guru dan sekolah penggerak untuk memaksimalkan pelaksanaan Kurikulum Merdeka dengan penguatan P5 di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariq Nurjannah Irbah, I. N. (2022). Competency Evaluation and Performance Training against Merdeka Belajar Curriculum among Kindergarten Teachers. *Journal Of Early Childhood Education, Vol. 2 (1)*, 71-82.
- Astri Nabila, S. (n.d.). *Seminar Nasional Manajemen Strategik Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Pendidikan Dasar (DIKDAS)-2022*.
- Diputera, A. M., Damanik, S. H., & Wahyuni, V. (2022). *Evaluasi Kebijakan Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Prototipe untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Vol. 8, Issue 1)*.
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4)*, 5150–5161. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3106>
- Kemdikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen, Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Menengah, Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan, Jakarta*.
- Lestarinigrum, A., Khan, R. I., Wijaya, I. P., Wulansari, W., Yulianto, D., Dwiyantri, L., Prasetyo, D., & Utomo, H. B. (2022). *Perencanaan Pembelajaran Kreatif Untuk Anak Usia Dini (Kajian Teoritis Dan Praktis)*. www.penerbitwidina.com
- Pembelajaran, K., Dalam, T., Merdeka, K., & Paud, J. (n.d.). “Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untuk Generasi Indoneisa yang unggul dan Tangguh.”
- Pengembangan, P., Penguatan, P., & Pancasila, P. P. (n.d.). *REPUBLIK INDONESIA*.
- Prameswari, T. W. (n.d.). *Merdeka Belajar : Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045*. In *Prosiding Seminar Nasional Penalaran dan Penelitian Nusantara (Vol. 1)*.

<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/ppn76>

Salinan Lampiran Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan. (2022).

Sibagariang, D., Sihotang, H., Murniarti, E., Smk, & Paramitha, P. (2021). *Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan Merdeka Belajar Di Indonesia*. 14(2). <https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.53>

Sulistiyati, D. M., Wahyaningsih, S., & Wijania, W. (2021). *Satuan PAUD Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.

Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>

Yogi Anggraena, dkk. (2021). *Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikburistek, Edisi (1), 31-32.

Yulianto, H. (2022). An Implementation of Learning Assessment Model on The Curriculum of Merdeka Belajar . *Technical and Vocational Education International Journal*, Vol. 2, No. 2, 22-34.

Prosiding
PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM
KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

LINK AND MATCH DENGAN PENDEKATAN
DEVELOP A CURRICULUM (DACUM)
DI SMK DON BOSCO SUMBA BARAT DAYA

Ignatius Satya Paramitha¹, Roygers Istia²

^{1,2}Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia
e-mail: ignsatya@gmail.com, roygersistia12@gmail.com

Abstract

This article discusses the process that occurs at Don Bosco Vocational School related to the development of an Industry-based curriculum with the Develop a Curriculum (DACUM) approach as a form of Link and Match implementation in the SMK environment. The DACUM program is a follow-up to the Center of Excellence where in early 2022 Don Bosco Vocational School was appointed as the implementing Vocational School for the Center of Excellence program. In writing this article, it was developed through a qualitative descriptive method, through information in the form of a DACUM report document from SMK Don Bosco as well as formal and informal interviews which aim to provide an overview of the DACUM program so as to produce curriculum alignment in SMK with an industry-based curriculum. Alignment of curriculum development based on DACUM through several stages consisting of analysis, design and development. The learning development curriculum at Don Bosco Vocational School consists of learning implementation strategies, curriculum content structure, learning places, and graduate learning outcomes. Achievement of learning development goals to be relevant to the Industry (IDUKA), up date in accordance with expertise competencies based on specific criteria in the position of a technician or operator in the field of computer networks and electricity in accordance with the times.

Keywords: *develop a curriculum (DACUM), center of excellence, vocational high school*

Abstrak

Dalam artikel ini membahas tentang proses yang terjadi di SMK Don Bosco berkaitan dengan pengembangan kurikulum berbasis Industri dengan pendekatan *Develop a Curriculum (DACUM)* sebagai bentuk implementasi *Link and Match* di lingkungan SMK. Program DACUM merupakan tindak lanjut dari SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) dimana pada awal tahun 2022 SMK Don Bosco ditunjuk sebagai SMK pelaksana program pusat keunggulan. Pada penulisan artikel ini dikembangkan melalui metode deskriptif kualitatif, melalui informasi berupa dokumen laporan DACUM dari SMK Don Bosco serta wawancara secara formal maupun informal yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai program DACUM sehingga menghasilkan penyelarasan kurikulum di SMK dengan kurikulum berbasis industri. Peyelarasan elaborasi kurikulum melalui DACUM terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis, desain dan pengembangan. Kurikulum pengembangan pembelajaran pada SMK Don Bosco terdiri dari strategi pelaksanaan pembelajaran, struktur muatan kurikulum, tempat pembelajaran, dan capaian pembelajaran lulusan. Capaian tujuan pengembangan pembelajaran agar relevan dengan Industri Dunia Kerja (IDUKA), *up to date* sesuai dengan kompetensi keahlian berdasarkan kriteria spesifik dalam posisi seorang teknisi atau operator dibidang komputer jaringan dan ketenagalistrikan sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci: *develop a curriculum (DACUM), pusat keunggulan, sekolah menengah kejuruan*

History Artikel

Diseminarkan pada	: 10 Januari 2023
-------------------	-------------------

PENDAHULUAN

Kementrian Pendidikan melalui Direktorat SMK telah mengeluarkan program SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) dapat dikatakan merupakan program pengembangan SMK yang didukung penuh oleh pemerintah dengan pencapaian kompetensi keahlian tertentu dalam peningkatan kualitas, mutu serta indikasi kerja, lalu diperkuat oleh kemitraan atau kerjasama dan penyelarasan dengan dunia usaha dunia industri atau sekarang lebih dikenal dengan industri dunia kerja (IDUKA). Peran pemerintah terlebih khusus melalui keputusan Kemendikbud Nomor 17/M/2021, mengenai program SMK PK, menginginkan bahwa lulusan atau tamatan dari SMK untuk dapat terserap serta dapat bersinergi dengan industri dunia kerja di era perkembangan teknologi ini. (Pudyastuti, 2022)

Program SMK PK dapat dikatakan juga sebagai program dari pemerintah yang bertujuan untuk meningkatkan fungsionalitas dan kinerja sekolah menengah kejuruan dengan bermitra dengan industri dunia kerja. Prioritas sekolah-sekolah ini selaras dengan menciptakan peserta didik yang dapat beradaptasi dengan tempat kerja atau menjadi pemilik pelaku dunia kerja (berwirausaha). Lulusan ini dapat menjadi contoh bagi SMK lainnya dan meningkatkan fungsionalitas dan kinerja SMK lainnya. (Kemendikbudristek, 2021)

Program SMK PK juga termasuk dalam serangkaian program kebijakan baru Kemendikbudristek yaitu Merdeka Belajar. Menurut Hotmaulina et al., (2021) Konsep "Kebebasan Belajar", yaitu yang membebaskan lembaga pendidikan, mendorong siswa untuk berinovasi, serta mendorong pemikiran kreatif. Konsep ini kemudian diterima mengingat visi dan misi pendidikan Indonesia masa depan, yaitu menghasilkan individu-individu berkualitas yang mampu bersaing di segala bidang kehidupan. Program SMK PK mempunyai tujuan untuk menghasilkan lulusan jenjang pendidikan SMK yang kompeten yang dapat langsung terjun ke dalam industri dunia kerja ataupun menjadi wirausaha melalui sinkronisasi jenjang pendidikan sekolah kejuruan vokasi dengan industri dunia usaha dunia kerja, serta sebisa mungkin untuk menjadi percontohan atau pengimbas serangkaian upaya untuk peningkatan mutu, kinerja dan kualitas SMK lainnya. (Pudyastuti, 2022) Kesesuaian antara SMK PK dengan industri dunia kerja kiranya dapat berjalan dalam visi yang sama secara menyeluruh. Upaya untuk mewujudkan penyesuaian itu dapat dilakukan dengan cara atau aspek *link and match*.

Tahun 2021 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menyampaikan kebijakan dalam rangka pengembangan pendidikan vokasi terkait dengan *link and match* seraya mengubah konsep yang lama dengan menggunakan konsep baru yaitu 8+i, dari pihak Kementrian menginginkan kesesuaian yang integral, menyeluruh serta mendetail antara SMK dengan industri dunia kerja bukan hanya sebatas dengan penandatanganan *Memorandum of Understanding* (MoU), namun lebih menyeluruh. Konsep *Link and Match* 8+i sebagai paket Kerjasama atau kemitraan di SMK dengan Industri Dunia Kerja meliputi: (1) Kurikulum yang dibuat bersama IDUKA termasuk dalam pemantapan dalam bidang *softskill* serta penguatan karakter budaya kerja, agar dapat sesuai dengan nilai *hardskill* yang sama dengan persyaratan dunia kerja, (2) Pengembangan dengan menggunakan proyek berbasis yang nyata dalam pembelajaran sesuai dari dunia kerja, untuk memastikan penyelarasan *hardskill*, *softskill* dan karakter budaya kerja yang trampil, (3) Peningkatan jumlah serta guru atau instruktur dari industri minimal 50 jam per semester per program study, (4) Magang atau praktik kerja lapangan di dunia kerja sekurang-kurangnya 6 bulan, (5) Sertifikasi kompetensi keahlian (BNSP) yang sesuai standart dan kebutuhan dari dunia kerja bagi lulusan SMK maupun guru, (6) Guru atau pendidik mendapatkan *update* teknologi dan pelatihan dari dunia kerja secara rutin, (7) Riset terapan yang menyokong *teaching factory* yang berawal dari kebutuhan yang nyata di industri atau masyarakat, (8) Komitmen terserapnya tamatan SMK oleh IDUKA, dan (i) Kemungkinan lain yaitu kerjasama yang dapat dilakukan dengan IDUKA dalam bentuk beasiswa atau kontrak kerja, bantuan berupa pemadanan sarana prasarana simulator, peralatan laboratorium, bengkel, *workshop* dan lain sebagainya. (Ahmanda, 2022)

Sesuai dengan keputusan Kemendikbudristek RI No. 165/M/2021 tentang Program SMK PK, bahwa untuk menindak lanjuti program atau kegiatan tersebut maka melaksanakan kemitraan atau kerjasama dalam bentuk *link and match* dengan secara keseluruhan sesuai kesepakatan tindak lanjut yang dibuat antara SMK dengan industri dunia kerja (IDUKA). (Azman, 2020) *Link and match* merupakan salah satu program yang

dibuat yaitu menyelaraskan atau menyesuaikan kurikulum bersama IDUKA serta praktisi akademik. Penyelarasan kurikulum adalah upaya menyesuaikan kurikulum SMK dengan tuntutan yang dibutuhkan IDUKA yang meliputi kompetensi dan budaya kerja yang berlaku di IDUKA. Tujuan dari penyelarasan kurikulum yaitu agar kurikulum SMK sesuai tuntutan, kontekstual dan sesuai dengan budaya kerja yang berlaku di IDUKA, sehingga lulusan SMK memiliki kompetensi dan etos budaya kerja yang sesuai dengan kebutuhan IDUKA.

Tidak dipungkiri bahwa penunjang kekuatan atau keunggulan penyelenggara pendidikan dalam hal ini adalah sekolah yaitu mekanisme kegiatan belajar mengajar, tempat terjadinya kegiatan belajar mengajar, lembaga penyelenggara pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan serta kurikulum yang diadaptasi serta digunakan. Mata pelajaran vokasi dan teknik terdiri dari standar kompetensi, standar materi, indikator pencapaian, strategi pengajaran, metode penilaian dan pedoman lainnya. Kurikulum dalam bidang pendidikan senantiasa berkembang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, meliputi seluruh kegiatan pendidikan. Program pendidikan kejuruan memerlukan keterkaitan dan pengembangan kurikulum SMK yang selaras dengan kondisi lembaga pendidikan dan lapangan, dalam hal ini sekolah dan lingkungan kerja.

SMK Don Bosco merupakan Lembaga Pendidikan Menengah Kejuruan, terdapat dua jurusan yaitu TITL dan TKJ. Sekolah ini terletak pada Kabupaten Sumba Barat Daya, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Setelah mengajukan proses untuk menjadi SMK PK, melalui keputusan Direktur Jendral Pendidikan Vokasi Kemendikbudristek No 12/D/O/2022 telah ditetapkan sebagai SMK pelaksana Pusat keunggulan tahap I Tahun 2022. Dalam program SMK PK tersebut ada banyak bermacam-macam program dari Kemendikbudristek yang harus dijalankan salah satunya adalah program *link and match*. Maka dalam pelaksanaannya yang pertama adalah penyelarasan kurikulum yang dibuat bersama Industri dunia kerja serta didampingi oleh para ahli sebagai fasilitator. Penyusunan kurikulum ini dengan menggunakan pendekatan *Develop a Curriculum (DACUM)*.

Develop a Curriculum (DACUM)

Menurut DeOnna, (2002) DACUM merupakan suatu metode analisis kerja yang menghasilkan analisis proses dan fungsi DACUM workshop melibatkan fasilitator DACUM yang sudah di latih, komite dari pekerja ahli dari posisi dan pekerjaan yang sama. Hasilnya adalah suatu gambaran detail mengenai *duties* dan uraian *task* dari pekerjaan yang dianalisis. Sebagai tambahan *knowledge* dan *tools* yang digunakan, *worker traits* serta *future job concern* juga teridentifikasi. Filosofi Dacum menurut Wyrostek dan Downey (2007) adalah (1) Praktisi yang *expert* dalam bidangnya dapat menentukan serta mendeskripsikan jenis pekerjaan yang lebih akurat dibandingkan orang lain (2) cara yang efektif dan efisien dalam menjelaskan jenis pekerjaan secara tepat yang dilaksanakan oleh para *expert* (3) semua tugas agar dapat dilaksanakan secara tepat memerlukan *knowledge, skill, tools* dan *attitudes*.

Metode dengan menggunakan pendekatan *develop a curriculum* adalah suatu pendekatan dimana isi dan muatan dari kurikulum disusun oleh para profesional dari dunia usaha dan industri serta melibatkan personil sekolah dalam hal ini adalah para guru atau instruktur mata pelajaran produktif dengan harapan isi kurikulum akan sangat relevan dengan kebutuhan lapangan kerja. Terdapat tiga hal yang mendasari DACUM yaitu: (1) Team expert dapat menjelaskan serta memberikan *job description* pekerjaan secara lebih mendetail dan terstruktur. (2) Cara paling tepat dalam memberikan tugas beban kewajiban yaitu melalui uraian tugas tersebut secara rinci dijanlankan *team expert*. (3) Supaya pelaksanaannya dijalankan dengan teliti dan benar, maka untuk tanggung jawab diperlukan keahlian, keterampilan serta pengetahuan tertentu, sarana dan prasarana, dan kebiasaan yang positif. (Syahrul, 2015)

Agar mampu menjadikan siswa lulus melalui keterampilan serta pengetahuan yang kompeten dan segala aspek pengelolaan yang bermutu lalu peserta didik dapat secara matang siap untuk berkompetisi dengan daya saing saat ini dan saat yang akan datang. Strategi dengan Dacum adalah jawaban untuk membangun jembatan antara satuan pendidikan dan dunia kerja. Penerapan metode DACUM sendiri

bertujuan untuk memperoleh kemampuan proses pembelajaran program pendidikan baru, maupun yang sesuai dengan program pendidikan yang sudah ada.

Pendekatan DACUM ini, dengan keterlibatan pesertanya, kiranya disesuaikan sesuai pada kebutuhan dan juga tujuan dari kurikulum, lalu isi dari hasil selama kegiatan DACUM tidak hanya meliputi pada daftar capaian keterampilan serta pengetahuan tertentu yang akan dirujuk dalam kerangka konten kursus ataupun pelatihan. Namun harus sampai tahap tertentu bahkan sampai pada fase keterampilan, kemampuan pengetahuan serta kompeten pada bidang tertentu sesuai dengan konteks pekerjaan yang sebenarnya. Inilah kekuatan dari pendekatan yang melibatkan sepenuhnya dalam sektor pekerjaan dari dunia usaha dunia industri.

Urutan tahapan proses DACUM

- a. Menentukan tujuan dari program kurikulum dirancang bersama anggota yaitu para ahli/*expert* dan harapan dari para anggota yang terlibat didalamnya.
- b. Mengkaji *jobdesk* dari setiap tanggung jawab, tugas dan pekerjaan dalam situasi tempat kerja yang kontekstual sesuai dengan kenyataan yang asli.
- c. Mengidentifikasi setiap kategori kompetensi umum dalam bidang kerja, lalu dari kategori kompetensi umum itu dapat dijelaskan lebih lanjut ke dalam kompetensi yang lebih spesifik.
- d. Mengenali perangkat kemampuan kompetensi khusus dalam setiap kategori umum, pengetahuan ataupun keterampilan tertentu.
- e. Mengkoordinasikan capaian kompetensi-kompetensi tersebut dalam suatu urutan atau struktur yang memungkinkan untuk dijabarkan menjadi urutan belajar.
- f. Menentukan tingkat kelengkapan atau "*level of competence*" untuk masing-masing kompetensi sebagai acuan proses penilaian hasil belajar peserta didik.

Penyusunan kurikulum yang dikembangkan berlandaskan DACUM yang dibuat pada kurikulum SMK Don Bosco terdiri dari struktur muatan kurikulum meliputi (normatif, adaptif, produktif, kompetensi pembelajaran, pengembangan diri dan pendidikan berbasis keunggulan lokal dan global), strategi pelaksanaan pembelajaran (perangkat pembelajaran, strategi pembelajaran), tempat pembelajaran (sekolah dan industri dunia kerja), penilaian pembelajaran (pengetahuan, keterampilan dan sikap) dan hasil kompetensi lulusan berkaitan dengan kemampuan lulusan dan prospek karir di bidang teknologi dan rekayasa.

Dalam proses pembuatan kurikulum yang sesuai, dibutuhkan ketelitian mendalam secara cermat untuk menyusun pengembangan kurikulum, maka pendekatan DACUM merupakan cara dalam mengembangkan kurikulum yang pakai sebagai acuan untuk pengembangan pembelajaran dalam hal ini kurikulum. Kegiatan dalam proses DACUM sendiri yang dijelaskan mengenai analisis kurikulum berkaitan dengan kebutuhan apa saja yang diperlukan misalnya tugas-tugas, isi kurikulum dan sebagainya. Desain kurikulum mengenai tugas dan kinerja tampilan kurikulum yang sesuai. Elaborasi dalam kurikulum meliputi uji coba dan sosialisasi kurikulum. Implementasi kurikulum tentang bagaimana penerapan awal kurikulum secara terbatas dan evaluasi kurikulum untuk menghasilkan kurikulum yang sesuai bagi satuan pendidikan. (Rais, 2019)

Penyelarasan kurikulum dengan DACUM ini dapat dikatakan kurikulum merdeka pada prinsipnya merupakan kegiatan menyelaraskan kurikulum bersama industry mitra sekolah yang secara spesifik dan relevan. Kegiatan penyelarasan kurikulum membantu guru yang mengalami kesulitan dalam melakukan implementasi pembelajaran. Sehingga melalui kegiatan ini membantu guru untuk menghasilkan silabus hingga modul ajar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya. Silabus dan modul ajar tersebut dapat diselaraskan dengan kebutuhan industry. Oleh karena itu SMK Don Bosco bekerja sama dengan Lembaga *Swiss Contact* dan *Skills for Competitiveness* (S4C) untuk mengadakan kegiatan *workshop* merancang pembelajaran berbasis project yang nyata dalam kegiatan *Develop a Curriculum*. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah mencoba menganalisis berbagi tugas dan tanggung jawab seorang pekerja di dunia kerja khususnya yang berhubungan

dengan Teknik Instalasi Tenaga Listrik dan Teknik Jaringan dan Komputer. Sehingga menghasilkan pekerja yang berkualitas dan sesuai standar kebutuhan industri.

Kedua Lembaga diatas merupakan undangan dari SMK Don Bosco Sumba, telah melaksanakan program DACUM yang bertempat di SMK Don Bosco. Maksud dan Tujuan dari program ini adalah membantu SMK Don Bosco dalam proses *link and match* dengan IDUKA yang berada di Pulau Sumba. Pihak SMK Don Bosco mengharapkan bahwa melalui kegiatan ini dapat membantu SMK untuk menerapkan kurikulum yang sepadan dengan harapan DUDI dan juga bentuk pelatihan yang tepat sehingga lulusan SMK dapat mempunyai keterampilan serta pengetahuan yang dibutuhkan di dunia kerja. Maksud dan tujuan kegiatan DACUM di SMK Don Bosco adalah: (1) SMK Don Bosco Sumba akan merevisi kurikulum program jurusan (TKJ) dan program jurusan (TITL) atau ketenagalistrikan berdasarkan kriteria spesifik dalam posisi seorang teknisi atau operator dibidang komputer dan jaringan, dan bidang ketenagalistrikan sesuai dengan perkembangan jaman. (2) Untuk mendapatkan kurikulum yang relevan, *up to date* dan posisi dasar seorang yang bekerja dalam level teknisi atau operator, serta gambaran pekerjaan yang akurat, sesuai dengan kompetensinya.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan pada penulisan artikel ini adalah kualitatif deskriptif dengan melakukan literatur review dan wawancara secara mendalam dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMK Don Bosco di bulan Oktober. Artikel ini memberikan gambaran yang terjadi di SMK Don Bosco khususnya dalam penyelarasan kurikulum dengan metode DACUM yang merupakan serangkaian pelaksanaan progam SMK PK dalam aspek *link and match*. Prosedur dalam mengumpulkan data adalah penulis merujuk kepada beberapa sumber untuk diambil seperti artikel jurnal, dokumen laporan pelaksanaan DACUM dan lainnya yang tentunya masih membahas tentang topik yang dikaji dalam artikel ini. Selanjutnya penulis mencoba untuk menguraikan pemahaman dari beberapa sumber tersebut dan melakukan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan DACUM di SMK Don Bosco

Didorong oleh usaha untuk menyelaraskan Kurikulum yang digunakan di SMK Don Bosco, maka mengadakan *Develop A Curriculum* di SMK sebagai tindak lanjut dari program SMK PK. Kegiatan DACUM ini adalah hasil kerja sama antar Lembaga *SwissContact* dan *Skills for Competitiveness* (S4C). Tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan ini adalah mencoba menganalisis berbagi tugas dan tanggung jawab seorang pekerja di dunia kerja khususnya yang berhubungan dengan Teknik Instalasi Tenaga Listrik dan Teknik Jaringan Komputer.

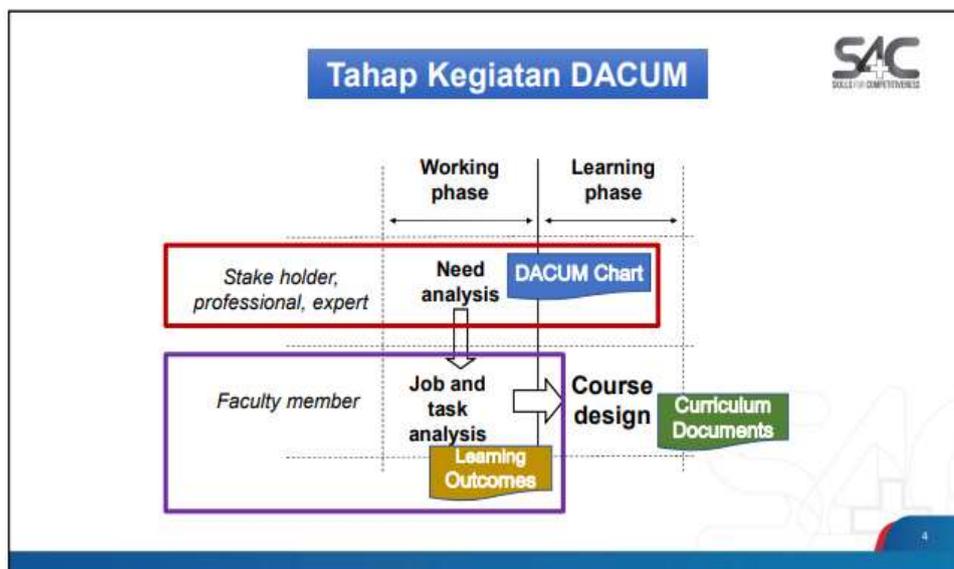
Lembaga *SwissContact* adalah organisasi terkemuka dalam pelaksanaan proyek pembangunan internasional. Mereka mempromosikan pembangunan ekonomi, sosial dan ekologi yang inklusif untuk memberikan kontribusi yang efektif menuju kemakmuran yang berkelanjutan dan meluas di negara berkembang dan negara berkembang. *SwissContact* bekerja dengan S4C (*Skills for Competitiveness*) memperkuat Politeknik di sektor dan lokasi geografis tertentu serta struktur dan layanan pada antarmuka antara Politeknik dan industri mengarah pada peningkatan kualitatif sistem Politeknik secara keseluruhan di Indonesia. Hal ini akan menghasilkan karyawan Indonesia yang lebih berkualitas, mampu mengisi posisi manajemen menengah dalam industri. Perusahaan menjadi lebih kompetitif, meningkatkan pangsa pasar internasional mereka dan karena itu menyediakan sejumlah lapangan kerja. Hal ini pada akhirnya mengarah pada pengangguran yang lebih rendah, peningkatan kekayaan dan pertumbuhan yang inklusif dan berkelanjutan.

Proses kegiatan diawali dengan menggabungkan semua peserta terdiri dari para guru produktif, perwakilan dari IDUKA yaitu; Konsultan MEP, PT. Rua Resort, PT. PCN VCP, PT. Schneider, PT. Gastron, Velentine Digital Printing, CV. Global Teknik, Dinas KOMINFO Kab. Sumba Barat Daya, PT. NH NET, PT. Indoproperty Management Sumba dan Direktorat SMK Pusat. Seluruh rangkaian kegiatan difasilitasi oleh

tenaga ahli dari team S4C terdiri dari perwakilan AKOM Bantaeng, Politeknik ATMI Makasar, Politeknik Negri Jember, Politeknik Industri Furniture dan Pengolahan Kayu Kendal.

Dibawah ini merupakan uraian dari pengembangan kurikulum berdasarkan DACUM pada jurusan di SMK Don Bosco:

- a. Tahap Analisis, pada tahap ini dikembangkan melalui proses yang melibatkan tim penyusun kurikulum terdiri dari para ahli yang diwakili oleh tim S4C, akademisi dari berbagai universitas dan perguruan tinggi, insdustri yang ada di Sumba, dan fasilitator untuk memandu dalam mengkaji analisis kebutuhan kurikulum. Analisis DACUM diawali dengan melihat analisa kebutuhan lebih mendalam kurikulum dengan cara melakukan; 1) Analisis tugas-tugas pada jurusan ketenagalistrikan dan komputer jaringan mengenai struktur muatan kurikulum, standar kompetensi, standar materi, indikator pencapaian, strategi pelaksanaan pembelajaran, tempat pembelajaran, waktu pembelajaran, hasil lulusan, dan pedoman lainnya dijabarkan lebih lanjut ke dalam yang lebih spesifik dan jelas. Selain itu juga mengidentifikasi perangkat, alat atau tools untuk menunjang pembelajaran tersebut. 2) Mengkaji pekerjaan dan tugas dalam situasi tempat kerja yang nyata dalam hal ini kegiatan praktik di dalam sekolah dan juga misalnya melakukan praktik kerja lapangan di bidang teknologi dan rekayasa.
- b. Desain kurikulum, pada tahap ini mendesain peforma atau kinerja tampilan kurikulum komputer jaringan dan juga bidang ketenagalistrikan. Mendesain tugas dan tanggungjawab seperti apa yang diberikan terkait dengan pengembangan kurikulum, melakukan pelatihan kurikulum, mendesain sikap kerja yang harus dimiliki peserta didik, mengorganisir urutan dan memodifikasi desain kompetensi menyangkut apa saja yang dibutuhkan (misalnya penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran, persediaan, material, bahan ajar dan lain-lain), serta mendesain tren dan prospek pekerjaan di industri teknologi dan rekayasa, agar hasil lulusan dapat terserap dalam industri dunia kerja.
- c. Pengembangan kurikulum, dilakukan dengan cara perencanaan pengembangan kurikulum pada kompetensi keahlian komputer jaringan, dan kompetensi ketenagalistrikan lalu diakhiri dengan pengembangan secara berkelanjutan, dengan menyesuaikan konteks pendidikan di SMK dan konteks lapangan pekerjaan industri dunia kerja khususnya di konteks lokal di pulau Sumba.



Gambar 1. Tahap Kegiatan DACUM
(Sumber: Dokumen DACUM SMK Don Bosco)

Penyusunan Kurikulum SMK Don Bosco berdasarkan DACUM, kompetensi keahlian Teknik Komputer Jaringan dan Teknik Ketenagalistrikan

1. Muatan dan Struktur Kurikulum

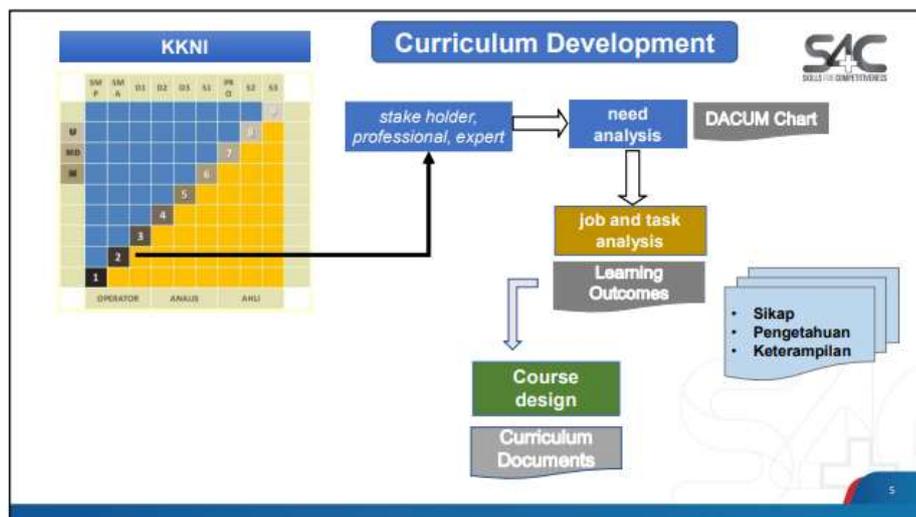
Struktur serta muatan kurikulum meliputi pelajaran normatif, adaptif, produktif, pengembangan diri dan pendidikan berbasis keunggulan sesuai dengan kebutuhan industri dunia kerja dalam lingkup lokal dan global. Berikut ini penjelasannya:

- a. Pembelajaran berbasis normatif dan adaptif yakni pembelajaran yang menekankan pada proses pembentukan watak, sikap, kepribadian, budaya kerja, kewirausahaan serta ekonomi.
- b. Kompetensi pembelajaran produktif dan kejuruan sendiri meliputi; Dasar kompetensi yang diterapkan adalah melaksanakan kerjasama antara bagian industri serta konsumen, melaksanakan pekerjaan, menerapkan K3 dan lingkungan hidup, menangani konflik konsumen dan memutakhirkan informasi industri dunia kerja khususnya di bidang teknologi dan rekayasa. Selain itu peserta didik dibekali kompetensi kejuruan tentang energi terbarukan, standar iso untuk penerangan maupun penginstalasian dengan puil yang terbaru sesuai dengan standar industri, tren terbaru mengenai teknologi khususnya otomasi dan *control system* yang dapat diimplementasikan dalam bidang ketenagalistrikan. Pada bagian komputer jaringan selain anak-anak dibekali tentang dasar-dasar jaringan komputer, juga sampai bagaimana untuk bisa manajemen jaringan komputer dengan teknologi yang sekarang ini digunakan contohnya *cisco* atau *mikrotik*. Selain itu juga dalam bentuk bisnis digital yang sekarang ini sedang tren dan dibutuhkan.
- c. Pengembangan diri berkaitan dengan pengembangan diri peserta didik. Misalnya melalui pelayanan konseling terkait dengan kehidupan pribadi dan sosial, masalah belajar dan wawasan perencanaan karir dan melalui ekstra kurikuler (pramuka, olahraga, keagamaan dan lain-lain). Menyelenggarakan kursus untuk peningkatan keterampilan dan memperoleh sertifikasi keahlian dari BNSP atau LSK.
- d. Pendidikan berbasis keunggulan lokal dan global adalah pendidikan yang memanfaatkan keunggulan lokal dan kebutuhan daya saing global dalam aspek pariwisata, ekonomi, budaya, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi. Mengajarkan nilai-nilai sikap budaya kerja yang baik, jujur serta ulet dalam bidang teknologi dan rekayasa. Diberikan wawasan bisnis dalam bidang teknologi dan rekayasa misalnya dalam membangun bisnis dalam bentuk barang atau jasa; teknisi atau operator.

2. Strategi dalam Pelaksanaan Pembelajaran di SMK

a. Strategi Pembelajaran

Terkait dengan instrumen pendidikan pembelajaran terdiri dari modul, silabus serta alat peraga atau simulator, alat dan bahan praktik, kelengkapan K3L pada ruang praktik siswa, SOP yang sesuai dengan industri dan sebagainya. Pendekatan pembelajaran meliputi pembelajaran berbasis proyek, metode ini yang memang benar-benar di inginkan dari pihak industri, pembelajaran berbasis produksi jadi dalam proyek siswa bersama dengan guru produktif menciptakan suatu prototype dalam bentuk barang atau jasa; dan pembelajaran berbasis kompetensi sesuai dengan KKN level II yaitu mengacu pada lulusan jenjang SMK. (Lisdiantini, 2022) Hal ini merupakan hal krusial atau inti dari proses DACUM yaitu benar-benar SMK menggunakan kurikulum pembelajaran sesuai pada keperluan yang sebenarnya terjadi dalam industri dunia kerja. Pembelajaran kompetensi keahlian berpusat pada pemahaman sikap kerja, keterampilan serta pengetahuan. Langkah kegiatan belajar mengajar banyak berinteraksi langsung di bengkel atau *workshop* menciptakan suasana budaya kerja dengan mengintegrasikan rancangan pembelajaran dengan utuh dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan di dalam *workshop*.



Gambar 2. Alur Proses DACUM
(Sumber: Dokumen DACUM SMK Don Bosco)

b. Penjadwalan dan Tempat Pembelajaran

Untuk lokasi pembelajaran bisa dilakukan di dalam satuan pendidikan maupun di tempat industri yang sudah terjalin kerja sama atau kemitraan dengan pihak industri dunia kerja. Sedangkan kegiatan belajar di lingkup sekolah SMK dapat dilaksanakan melalui dasar belajar normatif, adaptif maupun produktif serta pengenalan budaya kerja industri ataupun keterampilan praktis yang dibutuhkan elaborasi bersama dengan pihak industri saat belajar yaitu dengan mengundang instruktur atau *team expert* dari industri. Proses belajar dengan industri dunia kerja meliputi: kegiatan pelatihan atau *training* di industri dalam hal ini bisa guru maupun siswa. Praktik Kerja Lapangan (MAGANG) atau *On Job Training* (OJT) yang dilaksanakan sesuai bidang teknologi dan rekayasa yaitu kompetensi keahlian teknik komputer jaringan dan teknik ketenagalistrikan yang dapat dilaksanakan di berbagai perusahaan atau industri yang sudah bekerja sama dengan SMK dalam bentuk *MoU*. Selama ini kegiatan praktik kerja industri dilengkapi disertai dengan form jurnal kegiatan harian, daftar kehadiran serta kemajuan dalam pelatihan, serta perangkat monitoring untuk menjembatani komunikasi pihak SMK dengan pihak industri.

c. Capaian Kompetensi Pembelajaran Lulusan

Pada hasil capaian pembelajaran lulusan para peserta didik dapat menampilkan sikap berdaya saing, berkarakter dan jujur. Kompetensi lulusan diharapkan peserta didik mempunyai potensi dalam menggunakan, memanfaatkan, mengembangkan, berinovasi serta berwirausaha, khususnya dalam industri teknologi dan rekayasa dalam hal ini sesuai dengan kompetensi keahliannya. Memanfaatkan teknologi sebagai peluang bisnis jasa ataupun tenaga ahli dalam mengoperasikan alat serta teknisi yang handal. Tamatan SMK dapat menjadi tenaga yang handal, professional serta kompeten seraya mempunyai keterampilan serta pengetahuan dalam bidang keahliannya sebagai operator atau teknisi jaringan komputer, membagi bandwidth dalam skala kecil maupun besar, tenaga operator dalam mengoperasikan mesin, seorang teknisi dalam instalasi listrik skala rumah maupun skala industri. Lalu peluang kerja dalam berkarir di bidang industri teknologi dan rekayasa sebagai tamatan dari SMK dipastikan dapat terserap sebagai operator produksi, teknisi listrik, petugas pemeliharaan dan pemasangan jaringan kabel, wiraswasta di bidang kelistrikan. Sedangkan pada bidang teknologi komunikasi dan informasi dapat berupa peluang kerja dapat berupa sebagai teknisi jaringan komputer

serta pengkonfigurasi server administrasi, *programmer; web developer, administrator data entry, IT support* serta teknisi komputer.

KESIMPULAN

Pentingnya penyesuaian kurikulum yang relevan atau sesuai dengan kebutuhan industri dunia kerja (IDUKA) dengan lembaga pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan. Hal ini merupakan suatu langkah *link and match* melihat kesesuaian dan kecocokan antara pihak SMK dan IDUKA salah satunya dalam bidang penyesuaian kurikulum maka praktik dalam kompetensi keahlian pembelajaran produktif menggunakan kurikulum yang disusun bersama dengan pihak industri. Hal ini bertujuan supaya terjadi keselarasan serta kesesuaian hasil lulusan dari SMK dapat menjadi tenaga kerja yang kompeten serta dapat terserap di industri dunia kerja khususnya di bidang teknologi dan rekayasa. Penyesuaian kurikulum melalui pengembangan kurikulum atau DACUM terutama dilakukan melalui kajian mendalam dengan melibatkan pihak-pihak lain yaitu tim para ahli, perwakilan dari industri dunia kerja dan para guru di SMK Don Bosco. Bentuknya menyesuaikan dengan relevansi atau kesesuaian lembaga terkait SMK dan industri. Terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan kurikulum berdasarkan DACUM yaitu; analisis, desain dan pengembangan. Berdasarkan DACUM, penyusunan muatan kurikulum terdiri dari susunan pembelajaran kurikulum, prosedur praktik belajar, lokasi tempat belajar lalu capaian tamatan. Tujuannya bahwa elaborasi pembelajaran menciptakan pembelajaran SMK Don Bosco pada kompetensi keahlian teknik ketenagalistrikan serta teknik komputer jaringan yang relevan dengan kebutuhan industri dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmanda, W., Maulana, A., Murtinugraha, R. E., & Arifah, S. (2022). IMPLEMENTASI PROGRAM SMK PUSAT KEUNGGULAN DILIHAT DARI KONSEP 8+i LINK AND MATCH. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2), 1-14.
- Azman, A., SIMATUPANG, W., Karudin, A., & Dakhi, O. (2020). Link and match policy in vocational education to address the problem of unemployment. *International Journal Of Multi Science*, 1(07), 76-85.
- DeOnna, J. (2002). DACUM: A versatile competency-based framework for staff development. *Journal for Nurses in Professional Development*, 18(1), 5-11.
- Dzulkifli, M., Samsudin, A., & Budi, A. S. (2022). Analisis Tingkat Kompetensi Mahasiswa Terhadap Capaian Pembelajaran Mata Kuliah Pada Dacum Chart Program Studi Teknologi Industri Pangan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 347-357.
- Lisdiantini, N., Azis, A., Syafitri, E. M., & Thousani, H. F. (2022). ANALISIS EFEKTIFITAS PROGRAM MAGANG UNTUK SINKRONISASI LINK AND MATCH PERGURUAN TINGGI DENGAN DUNIA INDUSTRI (Studi Terhadap Program Magang Mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Madiun). *ECOBISMA (JURNAL EKONOMI, BISNIS DAN MANAJEMEN)*, 9(2), 22-31. <https://doi.org/10.36987/ecobi.v9i2.2491>
- Laporan DACUM (2022) SMK Don Bosco, Kab. Sumba Barat Daya, Provinsi Nusa Tenggara Timur.
- Nurcahyono, B., Retnowati, R., & Sutisna, E. (2020). Implementasi Kurikulum Berbasis Industri di SMK Mitra Industri MM2100 Cikarang-Bekasi. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN*, 8(2), 81-88.
- Pudyastuti, E., Ginting, R. S., & Ginting, M. (2022). Sosialisasi Program SMK Pusat Keunggulan pada SMK Immanuel. *Pubarama: Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Rais, S. (2019). MENGAJAI PENGEMBANGAN KURIKULUM TRAVEL AND TOURISM DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Jurnal Hospitality dan Pariwisata*, 5(2). <http://doi.org/10.30813/jhp.v5i2.1840>
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021). Peran guru penggerak dalam pendidikan merdeka belajar di indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 88-99. <https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.53>
- Syahrul, S., & Mangesa, R. T. (2015). Development of Dacum as Identification Technique on Job Competence Based-Curriculum in High Vocational Education. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 5(2), 44-48.

38 | *Link And Match Dengan Pendekatan Develop A Curriculum (DACUM) di SMK Don Bosco Sumba Barat Daya – Ignatius Satya Paramitha, Roygers Istia*

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (2021). Panduan Pelatihan dan Implementasi pada Program SMK Pusat Keunggulan tahun 2021. Direktorat Jendral Pendidikan Vokasi, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Wyrostek, W., & Downey, S. (2017). Compatibility of common instructional models with the DACUM process. *Adult Learning*, 28(2), 69-75.

Prosiding
PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM
KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

PELUANG YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Tica Chyquitita

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia
e-mail : tchyquitita@gmail.com

Abstract

Mathematics is considered difficult to understand for most students. The difficulties are caused by internal and external factors. Internal factors including sensory limitations, students' interests and study habits. In terms of external factors, the difficulties caused by the teacher's teaching methods that are not attractive and also the limitations of learning facilities such as books, media, and teaching aids. In order to overcome the students' difficulties, teachers can use learning media that is able to accommodate and reduce student difficulties. One of the media that can be chosen is audiovisual media, called Youtube. The aim of this paper is to examine how Youtube opportunities as a learning media in facilitating the delivery of material by teachers and become a learning resource for students. From the review of sixteen National journals, two International journals, five books and one website obtained results that showed that youtube has a good opportunity to become a mathematics learning media.

Keywords: *Difficulties in Learning Mathematics, Learning Media, Youtube*

Abstrak

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa di sekolah. Kesulitan yang dihadapi dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal diantaranya keterbatasan indra, minat dan kebiasaan belajar siswa. Dari segi faktor eksternal disebabkan oleh metode mengajar guru yang kurang menarik serta keterbatasan fasilitas pembelajaran seperti buku, media, dan alat peraga. Untuk mengatasi masalah yang terjadi, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dinilai dapat mengakomodir dan membantu mengurangi kesulitan siswa dalam mempelajari matematika. Dalam hal ini salah satu media yang bisa menjadi pilihan guru adalah media yang berbentuk audiovisual bernama youtube. Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana peluang youtube sebagai media pembelajaran dalam memudahkan penyampaian materi oleh guru dan menjadi sumber belajar bagi siswa. Hasil dari pengkajian enam belas jurnal Nasional, dua jurnal Internasional, lima buku dan satu website menunjukkan bahwa media youtube mempunyai peluang yang baik untuk menjadi media pembelajaran matematika.

Kata kunci: *Kesulitan Belajar Matematika, Media Pembelajaran, Youtube*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 10 Januari 2023

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari dan wajib diajarkan di sekolah mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Mashuri (2019) mengutarakan bahwa matematika perlu untuk diajarkan kepada siswa dari tingkat SD sampai tingkat lanjutan karena matematika adalah ilmu umum yang berperan penting dalam berbagai jenis disiplin ilmu yang dapat meningkatkan daya pikir dan menjadi dasar dari perkembangan teknologi. Sejalan dengan itu Utari, Wardana, & Damayani (2019) menjelaskan bahwa mata pelajaran Matematika diajarkan dengan tujuan

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam
Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

membekali siswa dengan kemampuan berkolaborasi serta keterampilan berpikir kritis, sistematis, analitis dan logis. Akan tetapi karena mata pelajaran Matematika mengandung begitu banyak konsep abstrak sehingga banyak siswa yang merasa kesulitan ketika belajar matematika dan pada akhirnya membenci pelajaran ini. Mashuri (2019) mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran Matematika dan hal tersebut disadari oleh guru yang mengajar.

Permasalahan yang paling sering ditemui dalam pembelajaran Matematika banyak siswa yang tidak menyukai dan berusaha menghindari pelajaran Matematika karena dianggap sebagai pelajaran sulit dan membosankan sehingga hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika (Utari, Wardana, & Damayani, 2019). Hal senada juga diungkapkan Jayanti, Arifin, dan Nur (2020) yang mengutarakan bahwa dunia pendidikan Matematika menghadapi masalah rendahnya hasil belajar Matematika siswa di setiap jenjang pendidikan karena sebagian besar siswa menganggap pelajaran tersebut sebagai pelajaran yang sangat sulit. Hakikat matematika yang memuat konsep-konsep abstrak menjadi penyebab sulitnya memahami pelajaran ini sehingga dibutuhkan suatu usaha yang lebih besar untuk mampu memahaminya dengan baik. Agar mampu memahami pelajaran matematika dengan baik, siswa membutuhkan konsentrasi yang tinggi bukan sekadar hafalan atau bernalar (Jayanti, Arifin, & Nur, 2020).

Penelitian Yusmin pada tahun 2017 yang merangkum hasil dari 23 judul penelitian yang berkaitan dengan kesulitan siswa dalam belajar matematika mengungkapkan fakta bahwa kesulitan paling banyak dialami siswa adalah sulit memahami definisi, sulit menerapkan konsep, kesulitan dalam menerapkan prinsip dan algoritma, serta kesulitan dalam membuat model matematika dari sebuah soal cerita. Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Matematika, menjadi tantangan bagi guru matematika ketika mengajar yang mengharuskan guru untuk memikirkan solusi dari masalah tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami matematika adalah dengan menggunakan media yang mendukung pada saat pembelajaran dan memfasilitasi agar siswa mau dan bisa mengulangi pelajaran di rumah. Akan tetapi, guru tidak boleh sekedar memilih media yang akan digunakan melainkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan prinsip pemilihan media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media yang sudah akrab dengan siswa untuk mengatasi masalah ini, salah satunya yaitu media youtube.

Keberadaan youtube sebagai platform berbagi informasi dan sebagai sumber belajar semakin populer semenjak pandemi covid-19 melanda dunia bahkan Indonesia. Banyak guru yang merekomendasikan siswa untuk belajar dari youtube dan tidak sedikit juga guru yang mulai membuat video pembelajaran yang diupload di youtube dan menjadikannya sebagai media pembelajaran. Diakses dari laman website kemendikbud, data menunjukkan bahwa 88% masyarakat Indonesia menginstal youtube yang menjadikan youtube sebagai aplikasi nomor satu yang paling banyak diinstal dan anak-anak usia 10-14 tahun sudah sering menonton video di youtube (Kusprapti, 2020). Data ini semakin meningkat pada tahun 2021, laporan dari We Are Social dan Hootsuite pada bulan Januari 2021 yang memuat bahwa youtube merupakan aplikasi media sosial yang populer digunakan di Indonesia dengan presentasi 93,8% persen dari total keseluruhan user internet (Fitriani, 2021)

Fakta yang dipaparkan sebelumnya membuka peluang bagi guru matematika untuk memanfaatkan platform youtube sebagai salah satu media dalam pembelajaran matematika di sekolah. Penggunaan platform youtube dapat memudahkan guru menyampaikan konsep-konsep abstrak kepada siswa sehingga siswa dapat memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan mudah. Selain itu, siswa juga dapat mengulangi kembali pelajaran di rumah dengan memanfaatkan media youtube tanpa harus dibimbing oleh guru. Berangkat dari uraian-uraian sebelumnya, maka penulis tertarik melakukan kajian pustaka mengenai bagaimana peluang youtube sebagai media pembelajaran matematika dan menuliskan hasil kajian tersebut dalam bentuk artikel agar dapat menjadi sumber informasi bagi banyak orang terutama bagi guru matematika dalam mengajar.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji peluang youtube sebagai media pembelajaran matematika menggunakan metode studi literatur dengan cara menganalisis data dari sumber-sumber yang ada baik buku, jurnal dan hasil penelitian yang relevan. Yeni & Hartati (2020) mengutip pernyataan Zed menjelaskan bahwa studi literatur atau studi pustaka adalah kegiatan mengumpulkan data dengan cara membaca, mencatat serta mengolah bahan penelitian yang berasal dari dokumen seperti buku-buku dan jurnal hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Selain itu, Widiasworo dalam Trygu (2020) menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan data dari berbagai literatur seperti buku, majalah, koran dan bahan-bahan dokumentasi lainnya. Dalam penulisan artikel ini, penulis mengkaji enam belas jurnal, empat buku dan satu website yang berkaitan dan sesuai dengan topik yang dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesulitan belajar Matematika

Kesulitan belajar Matematika merupakan salah satu isu lama dalam dunia pendidikan dan sampai sekarang masih terus menjadi tantangan bagi guru Matematika di sekolah. Mengutip pernyataan Abdurrahman, Chyquitita, Winardi, & Hidayat (2018) mengutarakan bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang bidang studi yang dianggap paling sulit oleh siswa, baik oleh siswa yang berkesulitan belajar karena faktor keterbatasan fisik, maupun siswa yang tidak memiliki keterbatasan fisik. Hasibuan (2018) menjelaskan kesulitan belajar dapat disebabkan oleh gangguan motorik, kesulitan berbahasa dan komunikasi, kesulitan dalam penyesuaian perilaku sosial dan kegagalan prestasi akademik yang sesuai dengan kapasitas yang diharapkan. Melengkapi pernyataan tersebut, Amallia & Unaenah (2018) menjelaskan bahwa kesulitan belajar matematika merupakan kondisi saat siswa tidak dapat belajar dengan wajar dan sebagaimana mestinya saat pembelajaran berlangsung yang dapat disebabkan oleh penggunaan media yang tidak tepat sehingga siswa kurang tertarik untuk memperhatikan pembelajaran. Kesulitan yang dialami siswa ini disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal dari siswa tersebut. Jayanti, Arifin, dan Nur (2020) menguraikan faktor internal yang dimaksud antara lain: keterbatasan alat indra (tidak dapat melihat tulisan atau mendengar suara guru dengan jelas), kurangnya minat terhadap pelajaran matematika, serta tidak semangat untuk belajar karena matematika membosankan dan memusingkan. Selanjutnya, faktor yang termasuk faktor eksternal metode mengajar guru yang kurang menarik serta keterbatasan fasilitas pembelajaran seperti buku, media, dan alat peraga. Ayu, Ardiant, & Wanabuliandari (2021) menguraikan faktor eksternal yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif, kurang perhatian dari orang tua saat belajar di rumah, suasana di rumah kurang baik saat siswa belajar matematika, tidak ada waktu untuk mengulangi pelajaran di rumah karena terlalu sibuk, dan pengaruh penggunaan gadget.

Dari uraian yang dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar Matematika adalah kondisi siswa yang tidak mampu untuk memahami materi pelajaran Matematika yang disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal dapat berupa keterbatasan fisik, minat dan motivasi, sedangkan faktor eksternal termasuk metode mengajar guru yang membosankan dan media pembelajaran yang tidak sesuai. Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa guru memiliki peran penting dalam mengatasi kesulitan siswa dalam belajar Matematika. Hal terpenting dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana guru dapat mengajarkan konsep matematika dengan cara yang menyenangkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (A & Sihotang, 2021). Selain itu, Utari, Wardana, & Damayani (2019) menambahkan bahwa untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar matematika guru dapat menggunakan media pembelajaran yang konkret saat mengajar dan memperbanyak soal latihan untuk dikerjakan oleh siswa.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala jenis alat, metodik, maupun teknik yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan dengan efektif dari guru kepada siswa, seperti diagram, bagan, fotografi, slide dan televisi yang jika dirancang dengan baik dapat memungkinkan siswa untuk belajar tanpa kehadiran guru (Wahab, et al., 2021). Sejalan dengan itu, Ummah (2021) dan Sihotang (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sarana baik dalam bentuk audio (seperti radio dan tape recorder), visual (seperti peta, gambar dan benda nyata) dan audiovisual (seperti video, film, sound slide, dan televisi) yang berguna untuk membantu kegiatan menerima, memproses dan menyusun kembali setiap pesan yang disampaikan dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan berbagai sumber daya yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran serta berfungsi untuk menyalurkan informasi dengan cara merangsang segala daya berpikir siswa baik minat, pikiran, perasaan maupun perhatiannya agar komunikasi pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa dapat mencapai sasaran yang diinginkan dengan tepat (Mashuri, 2019). Selanjutnya, Fajarwati (2016) mengutarakan pentingnya media dalam proses mengajar sebagai alat bantu yang dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh guru, membangkitkan minat, motivasi dan sebagai rangsangan kepada siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam menampilkan atau menyampaikan pelajaran untuk menyalurkan informasi dari guru kepada siswa serta dapat merangsang minat, pikiran, perhatian dan perasaan siswa agar dapat menerima pesan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah (Apriyani, 2017). Sihotang (2021) menjelaskan media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran serta berperan besar dalam upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensi capaian tujuan pembelajaran. Masih dari sumber yang sama diuraikan manfaat media pembelajaran antara lain: memperkaya proses pembelajaran, menciptakan berbagai situasi kelas yang berbeda, menciptakan suasana emosi yang sehat antar siswa, membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas, serta membuat konsep yang bersifat asing dan abstrak menjadi konkrit sehingga lebih mudah dimengerti oleh siswa. Sihotang (2021) menguraikan setidaknya enam tujuan dari penggunaan media/alat pembelajaran, yaitu:

1. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan tepat dan berdaya guna.
2. Mempermudah guru menyampaikan materi kepada siswa.
3. Memudahkan siswa menerima, memahami dan menyerap materi yang diajarkan oleh guru.
4. Membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang yang diajarkan guru
5. Menghindari salah pengertian antar siswa mengenai materi yang disampaikan guru
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mau dan bisa belajar mandiri sesuai minat dan kemampuan masing-masing

Menyimpulkan beberapa uraian tentang media pembelajaran, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sumber daya berbentuk audio, visual maupun audiovisual yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran dengan maksud untuk mempermudah penyampaian materi dan memfasilitasi serta merangsang pikiran siswa sehingga dapat memahami pembelajaran dengan mudah.

Pemilihan media yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran harus dipertimbangkan dengan baik oleh guru. Hal ini penting agar media yang dipilih benar-benar bermanfaat, membantu guru dan siswa, serta yang paling utama membantu mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sesuai dengan tujuan dari penggunaan media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya. Jika tidak mempertimbangkan dengan baik, maka bisa saja media yang dipilih bukannya membantu malah membuat guru kerepotan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Mashuri (2019) menjelaskan beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru pada saat memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Rasional, artinya media yang dipilih harus masuk akal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
2. Ilmiah, artinya media yang dipilih sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan
3. Ekonomis, artinya tidak membutuhkan biaya yang banyak

4. Praktis dan efisien, artinya mudah dalam penggunaannya dan tepat sasaran

Selain itu, Sihotang (2021) menguraikan tujuh prinsip penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Tidak dimaksudkan untuk menggantikan posisi dan peran guru dalam proses pembelajaran.
2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mempermudah pembelajaran dan membantu siswa memahami pembelajaran.
3. Berguna untuk meningkatkan motivasi dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa
4. Mampu mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan karena tidak ada media yang paling tepat untuk semua tujuan pembelajaran, maka akan sangat baik jika media yang digunakan bervariasi.
5. Harus melalui persiapan yang matang sehingga pembelajaran menggunakan media tersebut dapat berlangsung dengan lancar
6. Media dapat digunakan untuk menelusuri sumber pembelajaran dengan lebih menyeluruh

Sejalan dengan uraian sebelumnya, Wahab, et al., (2021) mengutarakan tujuh prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

1. Efektivitas dan Efisiensi, artinya media yang digunakan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat dan cepat (tidak membutuhkan waktu yang lebih lama)
2. Ketepatan, artinya tingkat kerumitan media pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa
3. Interaktif, artinya dapat meningkatkan keaktifan siswa
4. Ketersediaan, artinya media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran yang benar-benar tersedia di sekolah atau dapat disiapkan oleh guru
5. Kemampuan guru, artinya guru harus memastikan bahwa ia mampu untuk menggunakan media pembelajaran yang dipilih
6. Alokasi waktu, artinya media yang dipilih harus sesuai dengan alokasi waktu yang ada agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai target
7. Fleksibilitas, artinya media pembelajaran yang dipilih dapat digunakan dalam berbagai situasi dan keamanannya terjamin.

Berdasarkan uraian dari ketiga sumber tersebut maka dapat disimpulkan beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

1. Ketersediaan artinya media yang akan digunakan dapat disiapkan oleh guru atau tersedia di sekolah
2. Ilmiah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan
3. Rasional dapat dipahami oleh siswa karena sesuai dengan tingkat berpikir mereka
4. Fleksibel artinya dapat digunakan dalam berbagai situasi
5. Praktis dan ekonomis: mudah digunakan dan tidak membutuhkan biaya yang banyak
6. Interaktif artinya dapat meningkatkan keaktifan siswa, membangkitkan rasa ingin tahu dan memotivasi siswa
7. Efektif dan efisien artinya dapat membantu mencapai tujuan atau sasaran dengan jelas dan tepat.

Youtube

Perkembangan teknologi yang semakin pesat turut mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah termasuk alat-alat bantu mengajar yang sudah disesuaikan dengan kemajuan teknologi (Apriyani, 2017). Guru yang mengajar di era modern harus menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan perkembangan teknologi yang ada. Guru tidak mungkin mengajar menggunakan alat peraga yang sudah tertelan zaman untuk mengajar siswa-siswa yang sudah sangat akrab dengan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu guru perlu mencari media pembelajaran yang sudah *familiar* bagi siswa seperti penggunaan aplikasi atau *software edukatif* dan media *audiovisual* yang menarik. Limbong (2022) menjelaskan bahwa guru dapat

memanfaatkan teknologi untuk memberikan pembelajaran yang praktis dengan cara membuat video dan diunggah di kanal youtube yang dapat di nikmati oleh pengguna internet sehingga pembelajaran tidak hanya terbatas di sekolah.

Di era modern sekarang ini, youtube bukanlah hal yang baru lagi bagi sebagian besar orang termasuk bagi guru dan siswa di sekolah. Platform youtube sudah menjadi media yang familiar bagi pengguna internet. Platform ini menyediakan berbagai jenis informasi dan hiburan berupa video yang dapat diakses kapan saja diinginkan. Yudela, Putra, & Laswadi (2020) mengungkapkan bahwa youtube merupakan website tempat berbagi video online terbesar dan terpopuler di dunia internet yang menjadi sarana diskusi/ tanya jawab, mengunggah video, mencari video, menonton video, dan berbagi video ke segala penjuru dunia secara gratis. Selain menyediakan berbagai video hiburan dan informasi, youtube juga menyediakan video pembelajaran yang dapat diakses dengan bebas. Mengutip pernyataan Bartel, Radiusman (2020) mengutarakan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep matematika dapat dibentuk melalui berbagai kegiatan berdiskusi, mengerjakan tugas untuk latihan (*drill*), dan menonton video. Penggunaan youtube sebagai media pembelajaran oleh guru maupun oleh siswa dinilai memberikan manfaat yang baik dan mampu membantu siswa untuk memahami materi serta menemukan jawaban dari pertanyaan mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Moghavvemi, Sulaiman, Jaafar, & Kasem (2018) tentang penggunaan youtube sebagai pelengkap media pembelajaran menyimpulkan bahwa:

“many students rely on YouTube to solve academic problems and answer any questions they might have. Almost all of the students use YouTube to seek information and learn. The extensive use of IT amongst students, their familiarity with it, and the effectiveness of videos for learning makes it necessary that suitable”

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Irawan, Ahmadi, Prianggono, Saputro, & Rachmandhani (2020) menunjukkan bahwa media belajar yang dikembangkan melalui youtube sangat berguna bagi siswa karena mudah digunakan dan kualitas yang relatif baik. Dari beberapa sumber yang telah diuraikan dapat dipahami bahwa youtube dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang membantu siswa untuk memahami pembelajaran dengan mudah baik dengan bantuan guru di kelas maupun secara mandiri. Peluang penggunaan youtube sebagai media pembelajaran juga didukung oleh beberapa kelebihan yang dimiliki oleh youtube. Seperti yang diungkapkan oleh Suryaman dalam Susanti & Amelia (2021) bahwa youtube memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran, yaitu:

1. *Informatif*, karena youtube menyediakan berbagai informasi mengenai perkembangan ilmu dan teknologi
2. *Cost effective*, karena youtube dapat diakses secara gratis tanpa biaya sama sekali. Pengakses hanya membutuhkan alat seperti smartphone maupun laptop dan jaringan internet yang tentunya sudah dimiliki oleh sebagian besar guru maupun siswa, sehingga tidak membutuhkan biaya tambahan.
3. *Potensial*, karena youtube adalah situs yang sangat populer dan digunakan oleh sebagian kalangan masyarakat, tidak terkecuali anak-anak yang merupakan siswa di sekolah
4. *Praktis dan lengkap*, karena youtube bisa digunakan dengan mudah dan memuat informasi yang cukup lengkap.
5. *Shareable*, karena konten pada youtube dapat dibagikan dengan mudah melalui link youtube tersebut
6. *Interaktif*, karena youtube menyediakan kolom komentar untuk memfasilitasi tanya jawab baik antara penonton terhadap pemilik video, maupun antara sesama penonton.

Dari uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa youtube merupakan media yang sudah cukup populer bagi semua kalangan yang menyediakan berbagai jenis informasi dalam bentuk video termasuk video pembelajaran.

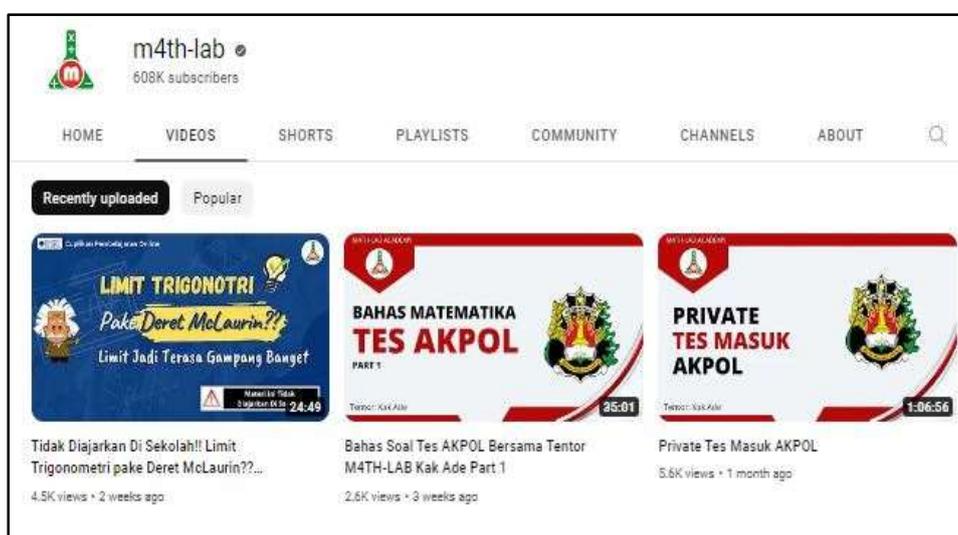
Peluang Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka disimpulkan bahwa youtube berpeluang untuk menjadi media pembelajaran memenuhi kriteria dan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, serta banyak kelebihan youtube yang mendukung hal tersebut. Oleh karena itu, berikut beberapa peluang youtube sebagai media pembelajaran matematika yang disimpulkan, antara lain:

1. Ketersediaan: Banyak kanal youtube yang menyediakan video pembelajaran matematika

Peluang pertama youtube sebagai media pembelajaran matematika adalah saat ini telah banyak kanal youtube yang menyediakan pembelajaran matematika sehingga tidak sulit lagi untuk menemukan konten pembelajaran matematika di youtube yang sesuai dengan kebutuhan meskipun guru belum bisa membuat video sendiri guru dapat memanfaatkan video yang tersedia di youtube. Beberapa kanal pembelajaran matematika diyoutube yang dapat dijadikan bagi guru matematika, antara lain:

a. *M4th-lab*



Gambar 1. Tampilan Kanal Youtube M4th-lab
Sumber: Cuplikan tampilan *home* kanal youtube M4th-lab

Kanal ini merupakan rekomendasi penulis karena selama ini penulis menjadikan kanal tersebut sebagai media pembelajaran dan isi dari kanal youtube ini sangat sesuai dengan materi pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah. Kelebihan kanal ini adalah kekonsistenan dalam mengunggah video pembelajaran yang membahas materi matematika dari berbagai jenjang materi, pembahasan materi yang sistematis dan disesuaikan dengan materi pelajaran di sekolah baik dari tingkat SD sampai SMA, serta visualisasi video pembelajaran yang berkualitas disertai penjelasan yang mudah dipahami. Selain itu, kreator video ini juga sering membahas soal-soal dan menyediakan soal untuk latihan mandiri. Kanal youtube M4th-lab dapat diakses melalui link: <https://www.youtube.com/watch?v=VM7bIuAWtU>

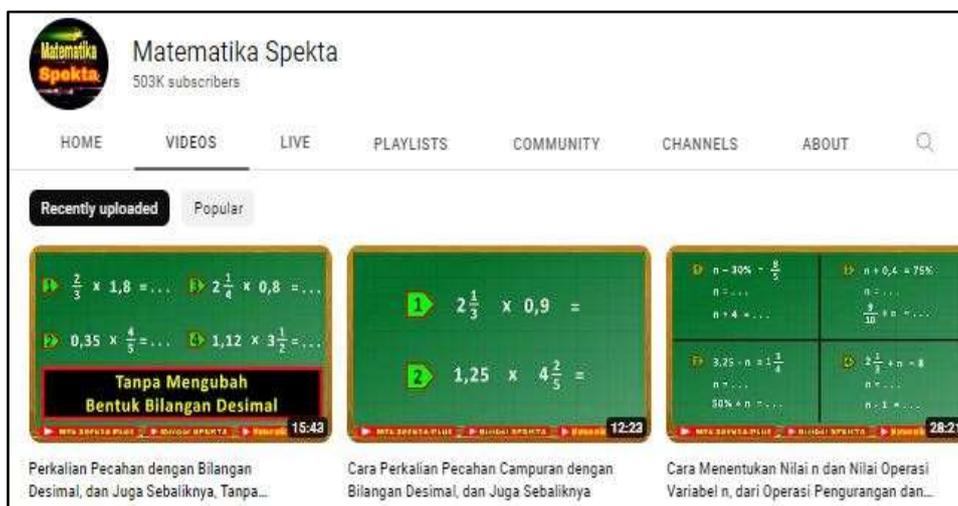
b. *Matematika Hebat*

Kanal youtube yang mulai aktif mengunggah video pembelajaran seputar matematika sejak tahun 2017 ini telah mengunggah sekitar 200 video dan memiliki sekitar 750 ribu pengikut. Pembahasan materi dilakukan dengan bahasa sederhana dan mudah dipahami, serta visualisasi yang sangat mendukung dan dapat disimak dengan jelas. Materi yang tersedia sangat beragam dari materi SD sampai materi matematika umum ditingkat lanjutan. Link untuk mengakses video di kanal ini adalah: https://www.youtube.com/channel/UC7rDHmH2_aKGTIc0K2_IW4g/featured



Gambar 2. Tampilan Kanal Youtube Matematika Hebat
 Sumber: Cuplikan tampilan home kanal youtube Matematika Hebat

c. Matematika Spekta

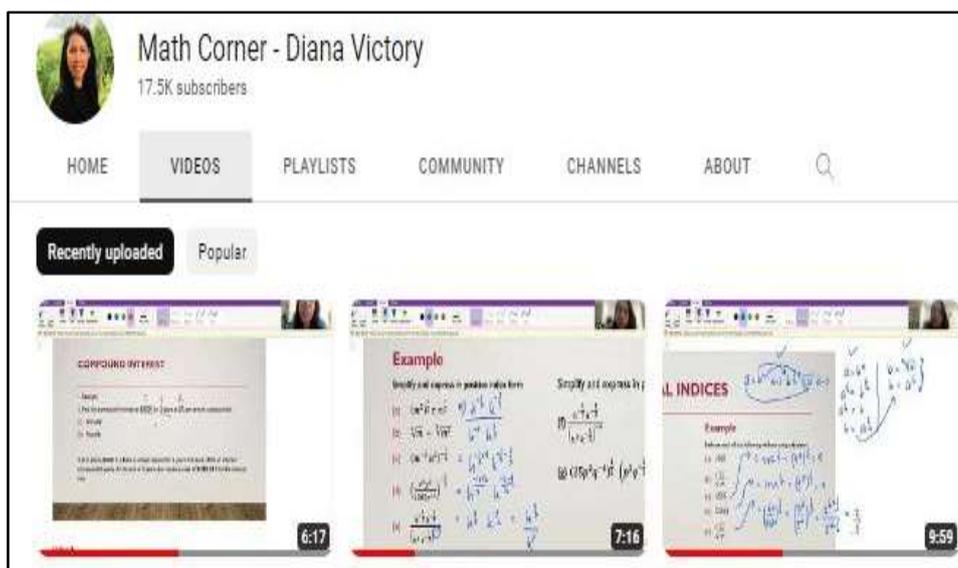


Gambar 3. Tampilan Kanal Youtube Matematika Spekta
 Sumber: Cuplikan tampilan home kanal youtube Matematika Spekta

Kanal ini aktif dan konsisten mengunggah vide pembelajaran di youtube sejak tahun 2017 dan telah memiliki lebih dari 100 video dengan jumlah pengikut sebanyak 503ribu. Penyampaian materi dikemas dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami serta didukung oleh tampilan materi yang menarik dan berwarna. Kanal youtube ini dapat dikases melalui link: <https://www.youtube.com/c/MatematikaSpekta/videos>

d. Math Corner – Diana Victory

Kanal youtube ini dibuat pada tahun 2013 dan menyediakan video pembelajaran yang sesuai dengan materi di sekolah terutama untuk jenjang SMA. Guru atau siswa dapat mengakses video pembelajaran berbahasa Indonesia atau berbahasa Inggris di kanal youtube ini. Jadi kanal ini bisa menjadi pilihan bagi guru maupun siswa yang bersekolah di sekolah yang menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris atau pun dapat diakses untuk sekedar meningkatkan kemampuan matematika sekaligus bahsa Inggris. Link untuk mengakses kanal ini adalah: <https://www.youtube.com/channel/UCpTFGkZUadIqR2Qprx8yHlg>



Gambar 4. Tampilan Kanal Youtube *Math Corner – Diana Victory*
 Sumber: Cuplikan tampilan home kanal youtube *Math Corner – Diana Victory*

e. *MA Kids Fun House*



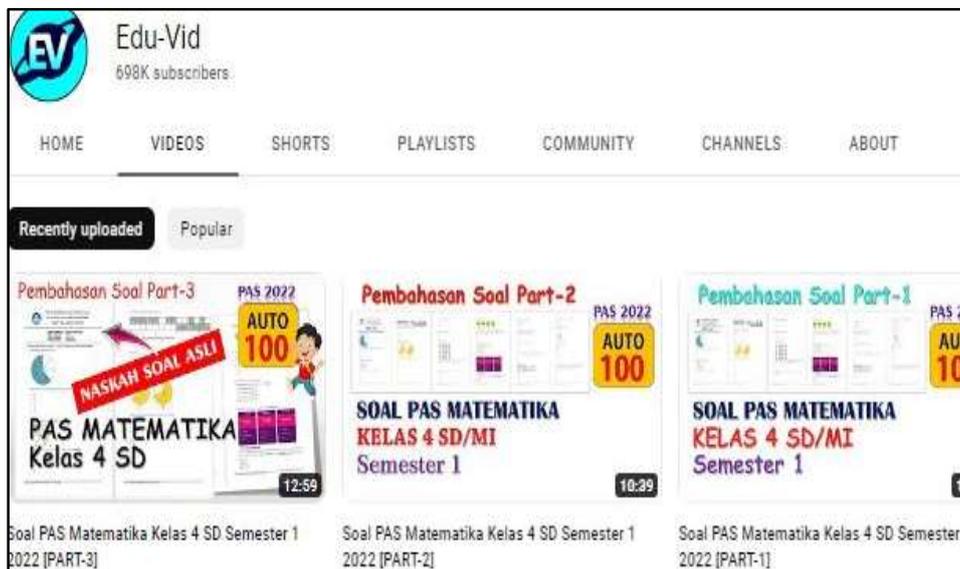
Gambar 5. Tampilan Kanal Youtube Rumah Gemar Matematika
 Sumber: Cuplikan tampilan home kanal youtube

Kanal MA Kisd Fun House bergabung di youtube sejak tahun 2019 dan sampai sekarang telah memiliki 211 ribu pengikut. Video pembelajaran yang di unggah sebagian besar untuk tingkat SD yang meliputi pembahasan materi pelajaran dan juga trik-trik menghitung cepat dengan teknik jarimatika. Kanal ini sangat direkomendasikan bagi guru, oran tua maupun siswa SD untuk membantu memperluas dan meningkatkan wawasan serta melatih keterampilan dasar berhitung yang merupakan konsep penting dalam matematika. Kanal youtube ini dapat diakses melalui link: <https://www.youtube.com/c/MAKidsFunHouse>

f. *Edu-Vid*

Kanal Edu-Vid pertama kali mengunggah video pembelajaran pada tahun 2017 dan sampai sekarang telah mengunggah sekitar 300 video dan memiliki sekitar 698 ribu pengikut. Sebagian besar video berisi pembahasan soal-soal yang beragam mulai dari tingkat SD hingga materi matematika umum untuk persiapan tes CPNS, dan
 Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0” Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

lain sebagainya. Kanal ini sangat cocok direkomendasikan kepada siswa untuk latihan mengerjakan soal secara mandiri di rumah tanpa bimbingan guru. Link untuk mengakses youtube ini adalah: <https://www.youtube.com/c/EduVidOfficial>



Gambar 6. Tampilan Kanal Youtube Edu-Vid
 Sumber: Cuplikan tampilan home kanal youtube Edu-Vid

g. Rumah Gemar Matematika

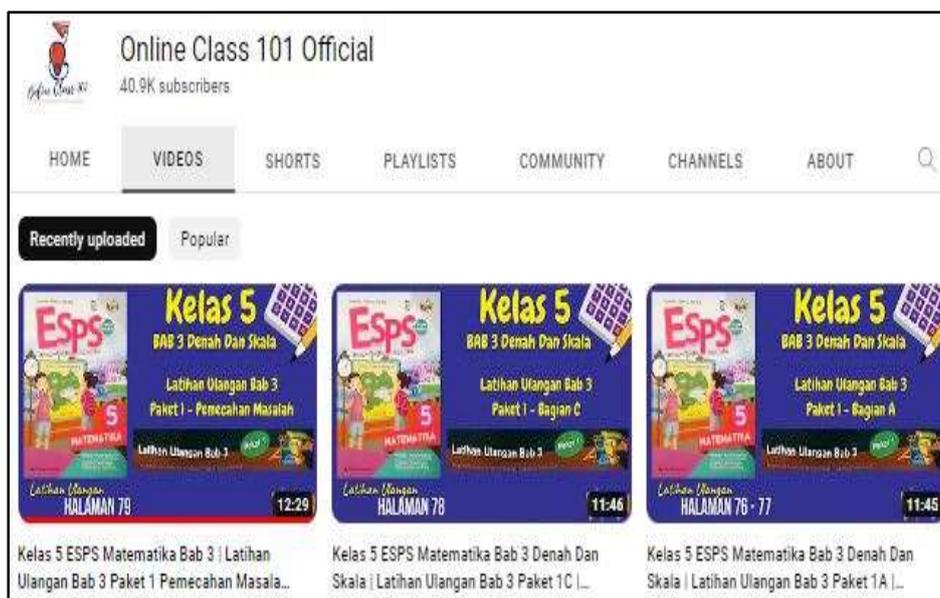


Gambar 7. Tampilan Kanal Youtube Rumah Gemar Matematika
 Sumber: Cuplikan tampilan home kanal youtube Rumah Gemar Matematika

Kanal ini bergabung di youtube sejak tahun 2015 dan telah memiliki pengikut sebanyak 282 ribu. Materi yang dibahas dalam videonya merupakan materi matematika tingkat SD yang disajikan dengan pembahasan yang mudah dipahami dan dengan visualisasi yang rapi dan menarik. Sebagian besar video yang ada di kanal rumah gemar adalah video yang membahas penyelesaian soal-soal matematika. Pembahasan soal-soal disampaikan dengan rinci dan jelas sehingga akan mudah untuk dipahami oleh penonton sasaran yaitu siswa sekolah dasar. Kanal youtube ini dapat diakses melalui link: <https://www.youtube.com/c/RUMAHGEMARMATEMATIKA>

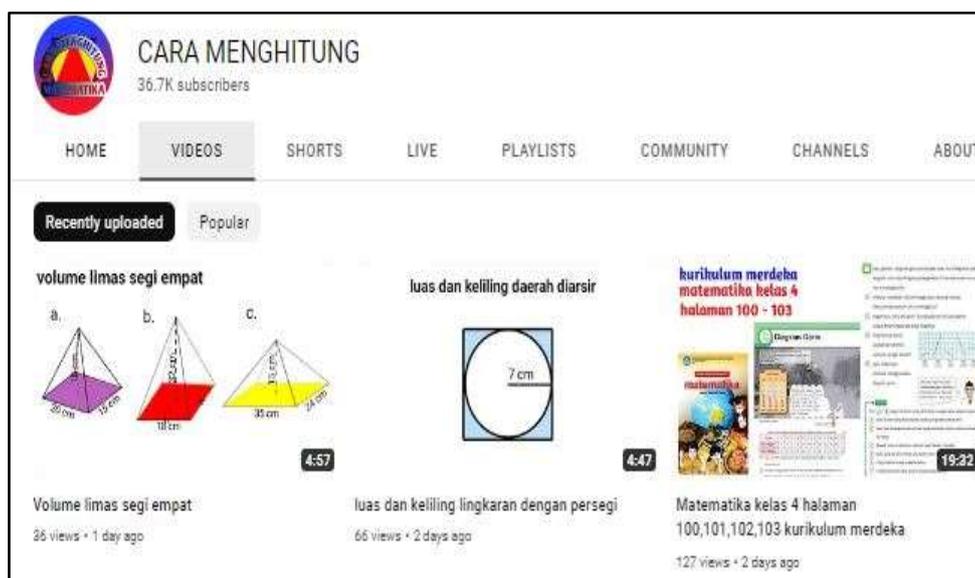
h. Online Class 101 Official

Kanal ini bergabung di youtube sejak tahun 2020 dan aktif mengunggah konten berisi pelajaran matematika dan bahasa Inggris, kanal ini telah memiliki pengikut sekitar 51 ribu dan memiliki lebih dari 100 video. Sebagian besar materi yang dibahas dalam kanal ini adalah materi untuk tingkat SD dan SMP SMP, disajikan dengan gambar-gambar yang mendukung dan pembahasan soal yang jelas serta mudah dipahami. Link untuk mengakses kanal youtube Online Class 101 Official adalah: <https://www.youtube.com/c/OnlineClass101Official/videos>



Gambar 8. Tampilan Kanal Youtube Online Class 101 Official
 Sumber: Cuplikan tampilan home kanal youtube Online Class 101 Official

i. Cara Menghitung



Gambar 9. Tampilan Kanal Youtube Cara Menghitung
 Sumber: Cuplikan tampilan home kanal youtube Cara Menghitung

Kanal Youtube dengan *tag line* "Generasi Cerdas, Indonesia Hebat dan Kuat" ini memiliki 36 Ribu pengikut dan telah mengunggah sekitar 500 video dalam kurun waktu 2 tahun sejak tahun 2020. Materi yang dibahas merupakan sebagian besar dari materi untuk SD. Pembahasan materi dalam kanal ini menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami dan dikemas dengan visualisasi yang menarik. Selain membahas tentang konsep, kanal ini juga memuat pembahasan soal-soal dengan sangat jelas. Adapun link untuk mengakses kanal ini adalah: <https://www.youtube.com/c/CARAMENGHITUNG>

j. *Chitra Sintarani*

Kanal youtube ini cocok bagi guru dan siswa SD karena di kanal ini membahas materi pelajaran Matematika SD dan ada juga materi lain yang disesuaikan dengan perkembangan materi berdasarkan kurikulum terbaru. Kanal ini dapat diakses melalui link: <https://www.youtube.com/c/CHITRASINTARANI/featured>



Gambar 10. Tampilan Kanal Youtube *Chitra Sintarani*
 Sumber: Cuplikan Tampilan home kanal Youtube *Chitra Sintarani*

2. **Mudah diakses dan Fleksibel:** Video pembelajaran yang tersedia di youtube dapat diakses oleh guru maupun siswa kapan pun diinginkan. Hal ini sangat menguntungkan, terutama bagi siswa karena jika siswa belum paham dengan materi yang dipelajari maka siswa bisa menonton dan mengulangi video sampai siswa paham. Sehingga, media ini bisa membantu siswa untuk mengulangi pembelajaran tanpa harus diawasi oleh guru.
3. **Interaktif dan Menarik:** Sebagian besar video pembelajaran yang diunggah di youtube sudah dikemas dalam sajian yang menarik seperti gambar berwarna, animasi serta editan video dan suara yang sudah mumpuni, sehingga dapat menarik dan meningkatkan minat siswa karena mudah untuk dipahami dan tidak membosankan.
4. **Dapat mengakomodir keterbatasan siswa:** Youtube memiliki kelebihan yaitu ada fitur penambahan *subtitle* baik secara otomatis, maupun menggunakan *subtitle* yang ditambahkan oleh pembuat video. Fitur ini sangat membantu terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan dalam mendengar, tetap bisa belajar dengan mengaktifkan fitur *subtitle*. Hal ini sangat bermanfaat untuk menggantikan posisi guru yang memiliki siswa dengan kondisi tidak mendengar, tetapi guru yang tidak bisa mengajar menggunakan bahasa isyarat.
5. **Potensial:** Berdasarkan data yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa pengguna youtube di Indonesia sudah lebih dari setengah jumlah seluruh pengguna internet. Hal ini menunjukkan bahwa youtube bukanlah

hal yang baru lagi di Indonesia terutama bagi siswa yang sekarang dihadapi oleh guru di segala tingkatan sekolah.

6. **Gratis:** Untuk mengakses video pembelajaran yang tersedia di youtube dapat diakses secara gratis oleh guru dan siswa. Hal ini mempermudah siswa dan guru untuk dapat memanfaatkan media ini sesering dan sebanyak yang mereka inginkan. Bahkan youtube bisa menjadi sumber penghasilan tambahan jika mampu membuat vide pembelajaran sendiri dan diunggah di kanal youtube. Hal ini bisa menjadi motivasi bagi guru untuk lebih rajin berkarya membuat video pembelajaran yang bermanfaat bagi banyak orang.

KESIMPULAN

Setiap pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak selalu berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan. Terutama dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran ini. Kesulitan yang dialami oleh siswa dapat disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal dari siswa tersebut. Faktor internal dapat berupa keterbatasan fisik serta rendahnya minat dan motivasi, sedangkan faktor eksternal yang paling sering ditemui adalah metode mengajar guru yang membosankan dan penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai. Hal ini menjadi tantangan bagi guru matematika sekaligus menjadi motivasi untuk mencari solusi dalam mengatasi masalah tersebut. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam hal ini, media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pemilihan media pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan dan kemajuan teknologi adalah media youtube. Media youtube dinilai mempunyai peluang yang baik untuk menjadi media pembelajaran matematika karena sudah banyak kanal youtube yang menyediakan video pembelajaran matematika, dapat diakses kapan saja, penyajian materi dengan visualisasi yang menarik, dapat mengakomodir keterbatasan siswa, sudah *familiar* baik dikalangan siswa maupun guru dan dapat diakses secara gratis.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Y. E., & Sihotang, H. (2021). Penerapan Sistem Prodigy Math Game sebagai Implementasi Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menengah Atas. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3 (6), 3919-3927.
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 3 (2), 123-133.
- Apriyani, D. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif*, 7 (2), 115-123.
- Ayu, S., Ardiant, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10 (3), 1611-1622.
- Chyquitita, T., Winardi, Y., & Hidayat, D. (2018). Pengaruh Brain Gym terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI IPA dalam Pembelajaran Matematika di SMA XYZ Tangerang. *Polyglot : Jurnal Ilmiah*, 14 (1), 39-52.
- Fajarwati, S. (2016). Media Pembelajaran Animasi Swishmax sebagai Alternatif untuk Siswa SD yang Berkesulitan Belajar pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Probisnis*, 9 (1), 38-51.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *JISAMAR: Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5 (4), 1006-1013.
- Hasibuan, E. K. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Negeri 12 Bandung. *AXIOM*, 7 (1), 18-30.
- Irawan, E., Ahmadi, A., Prianggono, A., Saputro, A. D., & Rachmandhani, M. S. (2020). YouTube Channel Development on Education: Virtual Learning. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29 (4), 2469 - 2478.

- Jayanti, I., Arifin, N., & Nur, D. R. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 1 (1), 1-7.
- Kusprapti, A. S. (2020, November 19). *MENJADI GURU SEKALIGUS YOUTUBER ???* Dipetik Oktober 25, 2022, dari <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/>: <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/menjadi-guru-sekaligus-youtuber-bisakah/>
- Limbong, M., Kailola, L., Kurniasih, D., S, B. R., & Yokoyama, Y. (2022). Peningkatan Mutu Pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Memanfaatkan Teknologi pada Masa Covid-19 di SD Pangudi Luhur Jakarta Selatan. *Comunita Servizio*, 4 (1), 810-825.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., Jaafar, N. I., & Kasem, N. (2018). Social media as a complementary learning tool for teaching and learning: The case of youtube. *Elsevier: The International Journal of Management Education*, 16 (1), 37-42.
- Radiusman. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6 (1), 1-8.
- Sihotang, H. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: UKI PRESS.
- Susanti, E. T., & Amelia, M. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 6 (2), 15-18.
- Trygu. (2020). Studi Literatur Problem Based Learning untuk Masalah Motivasi bagi Siswa dalam Belajar Matematika. Bogor: Guepedia
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: UMM Press.
- Utari, D. R., Wardana, M. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (4), 534-540.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., . . . Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kataditamankanak-Kanak Alwidjarpadang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (1), 608-616.
- Yudela, S., Putra, A., & Laswadi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis YouTube pada Materi Perbandingan Trigonometri. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2 (6). Diakses dari <http://journal.upgris.ac.id/index.php/imajiner>, 526-539.
- Yusmin, E. (2017). Kesulitan Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika (Rangkuman dengan Pendekatan Meta-Ethnography). *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 9 (1), 2119-2136.

Prosiding

PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

PERAN GURU DAN ORANG TUA DALAM MENGATASI DEGRADASI MORAL DAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Chandra Agung Oka Mahendra¹, Hotmaulina Sihotang²

Universitas Kristen Indonesia^{1,2}

e-mail : chandra.ok99@gmail.com¹, hotmaulina.sihotang@uki.ac.id²

Abstract

The use of gadgets in children that is too intense is feared to have a negative impact on moral and character degradation. For example, there are cases of intimidation, cyberbullying, defamation through social media, pornography, fraud and others. The purpose of this study was to determine the efforts of teachers and parents as well as the inhibiting factors in overcoming the moral degradation and character of students in the digital era. The approach used is descriptive qualitative with the Literature Review method. The data collection technique uses literature study or literature study and the data used is secondary data in the form of six national journals, six international journals and other sources such as books and news are used as sources. The results of the study lead to the conclusion that parents' efforts to overcome moral and character degradation in the digital era are in supervising, guiding and educating children in the use of electronic devices (gadgets). The teacher's efforts are carried out by providing understanding, supervising and motivating students to always do good at school or at home or in the environment. There are also several inhibiting factors, namely, internal factors, namely oneself and family and external factors, namely from the school environment and social environment.

Keywords: *Character Education, Moral Degradation, The Role of Teachers and Parents*

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak-anak yang terlalu intens dikhawatirkan memberikan dampak negatif dalam degradasi moral dan karakter. Sebagai contoh terjadinya kasus intimidasi, cyberbullying, pencemaran nama baik melalui media sosial, pornografi, penipuan dan lain-lain. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui upaya guru dan orang tua serta faktor penghambat dalam mengatasi degradasi moral dan karakter siswa di era digital. Pendekatan yang digunakan kualitatif deskriptif dengan metode *Literature Review*. Teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur atau studi pustaka dan data yang digunakan adalah data sekunder berupa enam jurnal nasional, enam jurnal internasional dan sumber lain seperti buku dan berita digunakan sebagai sumber. Hasil penelitian mengarah pada kesimpulan bahwa upaya orang tua dalam mengatasi degradasi moral dan karakter di era digital yaitu dalam mengawasi, membimbing serta mengedukasi anak dalam penggunaan tentang alat elektronik (gadget). Dalam upaya guru dilakukan dengan cara memberikan pemahaman, mengawasi serta memotivasi siswa agar senantiasa selalu berbuat baik di sekolah maupun dirumah atau lingkungan. Terdapat juga beberapa faktor penghambatnya yaitu, faktor internal, yaitu diri sendiri dan keluarga dan faktor eksternal, yaitu dari lingkungan sekolah dan lingkungan pergaulan.

Kata kunci: *Degradasi Moral, Pendidikan Karakter, Peran Guru dan Orang Tua*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 12 Januari 2023

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini ilmu pengetahuan, tayangan hiburan, berita dan lain-lain dapat diakses dengan mudah dan cepat. Perkembangan dunia teknologi sangatlah cepat hingga tidak dapat terbendung lagi, karena perkembangan zaman yang semakin maju. Teknologi merupakan alat era digital, dimana dengan alat ini semua akan menjadi mudah. Munculnya teknologi yang semakin bagus dan canggih mengharuskan semua orang untuk lebih mengoptimalkan intelektual dan moralnya, sehingga perkembangan teknologi di era digital dapat dimanfaatkan dengan baik (Maemunah, 2018). Era digital saat ini sangat terasa perubahannya, khususnya dalam merubah cara hidup dan cara kerja manusia yang menjadi manusia yang berpengetahuan dalam teknologi. Manusia harus mengikuti perkembangan zaman era digital terkini, jika tidak akan tertinggal di era digital sekarang ini. Perkembangan teknologi telah digunakan dari berbagai usia dari yang kecil hingga orang dewasa.

Berbicara soal Pendidikan, dimulai pada masa pandemic Covid-19 ditahun 2020, yangmana pada saat itu Pendidikan di Indonesia mengalami perubahan. Peserta didik diharuskan belajar dari rumah (online) karena kebijakan pemerintah (Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020) tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19 dan tidak bisa melaksanakan pembelajaran pada system yang biasa karena menyangkut keselamatan pada peserta didik. Dalam pembelajaran online (tidak tatap muka) dibutuhkan kerja sama dari gur, prang tua dan peseran didik dalam keberlangsungan pembelajaran online.

Di tahun 2022, sekolah mulai melaksanakan system pembelajaran offline, dimana peserta didik bisa belajar kembali disekolah karena efek pandemic yang mulai mereda tetapi harus dengan protocol Kesehatan yang ketat sebagaimana yang tertuang pada surat edaran Mendiikbudristek No. 3 Tahun 2022. Pada saat itu, siswa khususnya di jenjang Sekolah Dasar sudah menggunakan gadget dalam mengerjakan tugasnya sehari-hari. Dimana kondisi tersebut sangat berbanding sangat jauh dengan kita belajar di zaman dahulu yang medianya hanya buku, koran, dan majalah saja. Secara tidak langsung, ini merupakan dampak dari pembelajaran daring di masa pandemic saat itu. Internet, alat elektronik seperti gadget, laptop dan computer merupakan sarana pembelajaran yang pas untuk belajar dirumah dalam mencari sumber atau materi-materi pelajaran.

Alat teknologi (gadget) dimanfaatkan oleh siswa bisa digunakan untuk mencari informasi dalam mengerjakan tugas mata pelajaran, tidak hanya untuk nonton video, mendengarkan music, bermain game dan bermedia sosial (Aswadi, D., & Lismayanti, H. (2019). Penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak negative untuk anak. Hal ini dikarenakan penggunaan yang sangat intens dan tidak efektif dalam pemanfaatan penggunaan gadget dan ini dapat dilihat dari kebiasaan anak dalam penggunaan gadget. Degradasi moral sangat memungkinkan dari gadget ini melalui akses internet karena konten internet tanpa batasan usia. Menurut Zubaidah (2013), kemerosotan moral yang terjadi pada siswa sekolah dasar sebesar 68 persen dalam mengakses konten video porno. Kasus yang terjadi lainnya ialah kasus intimidasi, cyberbullying, pencemaran nama baik melalui media sosial dan lain-lain. Banyak fenomena yang terjadi belakangan ini mengenai peserta didik khususnya anak-anak dalam menggunakan teknologi. Dari dampak yang ditimbulkan ini perlu dilakukan Pendidikan karakter.

Pendidikan karakter ialah cara yang dilakukan dalam hal menanam dan mengembangkan hal-hal baik supaya teriptanya generasi yang pintar dan berkarakter, serta memiliki manfaat untuk lingkungan. Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan martabat yang luhur. Dalam proses pembelajaran daring di era digital perlu diterapkan Pendidikan karakter dengan adanya berkesinambungan baik guru, orang tua dan kurikulum pembelajarannya (Alma Pratiwi Husain, 2021). Karakter itu tidak bisa langsung kita miliki tetapi harus ada usaha untuk memupuk dengan perilaku atau perbuatan yang baik dan berulang agar menjadi teladan untuk diri sendiri. Anak sejak usia dini harus ditanamkan pendidikan karena disitulah anak mudah meniru perilaku atau perbuatan orang lain dan orang tua. Jika karakter anak sudah terbentuk sejak kecil, maka anak kurang tergoda untuk melakukan hal-hal buruk dan sesat. Untuk itu diperlukan

kerjasama semua unsur terutama guru dan orang tua guna mewujudkan tujuan dan tugas pendidikan nasional. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui upaya guru dan orang tua dan faktor penghambat dalam mengatasi degradasi moral dan karakter siswa di era digital.

KAJIAN TEORI

Degradasi Moral

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), degradasi moral merupakan kemunduran, kemerosotan, atau penurunan sehingga dapat diartikan sebagai kemerosotan atau penurunan nilai moral yang berlaku pada masyarakat. Moral merupakan ajaran perilaku tentang baik buruknya perbuatan, akhlak dan lain sebagainya (Widjaja, 2016). Degradasi menurut Daryanto (2013) adalah sebuah kemerosotan atau penurunan mutu. Dapat kita simpulkan bahwa degradasi moral merupakan kemerosotan atau penurunan nilai-nilai kesadaran dalam tingkah laku atau tutur kata yang sesuai dengan aturan yang berlaku. Degradasi moral merupakan masalah serius yang muncul saat ini yang mengakibatkan timbulnya penyimpangan-penyimpangan yang dilakukan seseorang (Hidayat, 2019).

Pendidikan Karakter

Secara umum karakter ialah kekuatan mental atau moral, akhlak setiap individu yang memiliki ciri khas dan menjadi perbeda dengan orang lain (Hidayatullah, 2010:9). Lickona (2020) mengungkapkan bahwa membentuk karakter tidaklah instan dan tidak bisa dilakukan dengan waktu singkat. Seseorang bisa dipengaruhi moral dan karakternya dari lingkungannya (M & Harayanto. Samani, 2013). Pendidikan karakter biasanya disebut juga Pendidikan moral atau Pendidikan budi pekerti.

Pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang mengaitkan nilai-nilai moral dengan ranah sosial dalam kehidupan siswa, sehingga dapat menjadi dasar untuk membesarkan siswa yang mandiri dengan prinsip kebenaran yang dapat dijelaskan (Rahardjo, 2010). Disinilah peran guru dan orang tua penting untuk pembentukan karakter bagi siswa sekolah dasar, sehingga mereka dapat membedakan dan memilih mana yang baik dan mana yang buruk dalam kehidupannya kelak.

Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter

Keluarga memiliki peranan sangat penting dalam Pendidikan karakter, khususnya dalam mengikuti perkembangan dan pembentukan karakter anak. Anak diajarkan Pendidikan pertama kali oleh orang tua. Menurut Lickona (2013), orang tua harus mengajarkan aturan-aturan moral yang berlaku kepada anak di kehidupan bermasyarakat secara serius. Menurut Aunillah (2011:157), ada tiga poin penting dalam keluarga terutama orang tua dalam membentuk anak yang berkarakter. (1) Pendidikan yang benar, maksudnya mengarah pada materi pembelajaran yang ada disekolah dan adanya keteladanan dari orang tua, (2) sekolah alternatif yang berbahaya, artinya yang berbahaya pada tolak ukur pada keberhasilan peserta didik dalam pembelajarannya, (3) rumah sebagai pusat Pendidikan yangmana didalamnya memungkinkan untuk tumbuh kembang nilai-nilai keteladanan. Pokok-pokok Pendidikan dalam keluarga yaitu membantu anak dalam memahami norma agama, posisi anak dan norma social agar anak mampu melaksanakan dengan benar. Maka dari itu peserta didik akan tumbuh menjadi individu yang berkarakter.

Peran Guru Dalam Pendidikan Karakter

Seorang pendidik merupakan teladan bagi siswanya di sekolah. Menurut Usman (2011:4), Peran pendidik disekolah ialah menciptakan serangkaian perilaku yang dilakukan dalam situasi dan kondisi tertentu, terkait dengan perubahan perilaku dan perkembangan peserta didik, yang merupakan tujuan utama. Seorang pendidik harus memperlakukan siswanya dengan penuh cinta dan rasa hormat, menjadikan dirinya teladan

yang baik. Pendidikan moral dan karakter akan efektif jika pendidik dapat berperan sebagai keteladanan bagi para siswanya (Koesoema, 2012). Peran pendidik yang bertanggung jawab untuk menciptakan kondisi moral yang baik di lingkungan sekolah agar siswa dapat mengikuti norma-norma yang ada disekolah. Peran pendidik semakin rumit tidak hanya sebagai guru akademik saja, tetapi juga sebagai pendidik karakter yang diharapkan menjadi panutan bagi anak didiknya dalam mempraktekkan perilaku budi pekerti yang meliputi olah pikir, hati, dan rasa (emosi).

METODE

Dalam metode yang digunakan yakni *literature review* dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur atau studi pustaka. Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data kepustakaan, studi bacaan yang mendukung dan terkait dengan penelitian (Faiz et al., 2021) Sumber diambil dari berbagai sumber bacaan, dokumen terkait, dan kajian literatur serta disimpulkan yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian. Data yang digunakan adalah data sekunder berupa enam jurnal nasional, enam jurnal internasional dan sumber lain seperti buku dan berita digunakan sebagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penulisan jurnal ini dilakukan dengan mengkaji enam jurnal nasional dan enam jurnal internasional. Dari beberapa literatur tersebut memiliki keterkaitan dengan judul yang diambil penulis. Jurnal yang digunakan terkait degradasi moral, pendidikan karakter dan peran guru dan orang tua.

Hasil penelitian Alma (2021), bahwa implementasi pendidikan karakter pada pendidikan online anak SD, membutuhkan optimalisasi guru, orang tua, siswa, dan kurikulum mereka yang tematik integratif dalam kurikulum 2013, dapat menjadi salah satu alternatif pendidikan karakter. Karena dengan memberikan pendidikan karakter di sekolah dasar, anak dapat memberikan kematangan emosional pada anak. Ketika orang tua dan guru berhenti mengawasi anak, anak kehilangan panutan, yang dapat mempengaruhi karakter anak.

Hasil penelitian Yusnita dkk. (2021), menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan, pengaruh positif dan korelasi lemah ketika peran guru dikendalikan oleh orang tua, dan pengaruh positif dan korelasi kuat antara peran guru dan orang tua dengan perkembangan karakter siswa ketika guru mengontrol peran orang tua.

Hasil penelitian Sukatin, dkk (2021), zaman digital saat ini remaja menghabiskan waktunya bersama gadgetnya yang mengakibatkan mengkesampingan adab dan akhlak, maka peran guru, orang tua dan masyarakat sangat diperlukan agar dapat meningkatkan karakter remaja sebagai penerus bangsa yang berkarakter dan memiliki jiwa nasionalisme.

Selain itu, temuan penelitian Cucu Suryana dan Tatang Muhtar (2022) menjelaskan bahwa konsep pendidikan karakter Ki Hajar Dewantara di era digital saat ini terdiri dari tiga teori yaitu teori gimmick, teori kepemimpinan dan teori massa. Dengan menerapkan ketiga teori tersebut diharapkan mampu menghasilkan bibit yang lebih baik dari segi kualitas dan budi pekertinya.

Hasil penelitian Viena (2022), terdapat tiga bentuk degradasi moral yang ditampilkan dalam ILM (Iklan Layanan Masyarakat) Gadget Sad Story yaitu hilangnya rasa kepekaan dalam bersosial, keharmonisan antar individu, rasa hormat pada orang tua dan kepedulian pada diri sendiri. Hal tersebut adalah bentuk penurunan moral dalam dampak dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol.

Hasil penelitian Agung, dkk (2019), terjadinya penurunan moral sopan santun pada siswa sekolah dasar dikarenakan masih ada siswa yang tidak memenuhi indikator sopan santun. Indikatornya yaitu kurangnya sopan santun terhadap orang tua, sering berlisah atau berkata kotor, menyela saat orang lain berbicara dan memperlakukan orang lain seandainya yang maksudnya mereka bergaya dan saling menantang satu dengan yang lain dimana ini dapat memicu perkelahian antar siswa.

Penelitian Fathurrohman (2019) mengungkapkan bahwa implementasi Pendidikan moral di sekolah dasar dengan pendidikan berpusat pada anak yang mana anak didorong untuk memiliki pengalaman dalam Pendidikan moral dengan metode pembelajaran secara komprehensif untuk menghasilkan anak yang bermoral.

Kemudian penelitian Hotmaulina Sihotang (2014) mengungkapkan bahwa guru profesional memiliki peran dalam pembentukan nilai-nilai karakter siswa yang sekaligus membangun karakter suatu bangsa. Pembentukan karakter ini dilakukan dengan menjalin hubungan antara lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

Hasil penelitian Synaroch (2014), Menanamkan Moralitas di SMAN 2 Batu meliputi beberapa komponen yaitu menegakkan disiplin dengan mengekang keinginan siswa, menuntut kasih sayang seluruh siswa sekolah secara giat, dan menjamin otonomi siswa untuk bertanggung jawab atas perbuatannya berdasarkan pikirannya.

Hasil penelitian Sudarsono dkk. (2021) mengungkapkan peran guru dan orang tua dalam mengatasi kemerosotan akhlak anak MA Muhammadiyah Pokobulo antara lain dengan memberi contoh, mengamalkan adab dan menerima pujian serta hukuman dan penghargaan bagi anak.

Studi Laurensius et al. (2022) menyimpulkan bahwa pendidikan karakter dalam keluarga sangat penting karena keluarga merupakan unit sosial terkecil dalam masyarakat. Dari sudut pandang sosiologi, pengenalan nilai-nilai moral dalam keluarga tidak hanya melalui indoktrinasi, tetapi melalui berbagai tahapan proses pendidikan nilai, antara lain *Identification Process*, *Internalization Process*, Proses Pemodelan, dan *Direct Reproduction*.

Selanjutnya hasil penelitian Marsen, dkk. (2021) menunjukkan bahwa peran guru dan orang tua di masa pandemi menjadi teladan yang ditiru anak dalam perilaku dan kepribadian, membimbing perkembangan akhlak dan karakter, membiasakan hal-hal positif, membesarkan. moralitas nilai-nilai dalam belajar. Selain itu, perlu dilakukan pembinaan dan pengarahan, pemantauan, evaluasi serta pengendalian terhadap perilaku moral anak.

Pembahasan

Pada literatur yang sudah dijelaskan diatas bahwa pentingnya peran guru dan orang tua dalam pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar guna mengatasi degradasi moral dan karakter di era digital saat ini yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Era digital saat ini begitu pesat perkembangannya sehingga informasi dapat tersebar dengan cepat dalam berbagai bentuk dan kepentingan di seluruh dunia. Pengaruh ini terdapat dua sisi yang berbeda yaitu pengaruh positif dan juga negative. Pengaruh positif yang didapat siswa yakni bisa menelusuri situs Google, Yahoo, Wikipedia dan situs lainnya dalam mencari materi pembelajarannya yang kurang dapat dipahami dalam buku. Era digital selain memberikan manfaat yang signifikan juga memberikan dampak negative, seperti internet dan gadget. Kedua alat hasil perkembangan teknologi tersebut akan membuat boomerang bagi si penggunanya, jika tidak dibarengi dengan penguatan Pendidikan karakter dan kematangan dalam berwawasan berpikir. Menurut (Sukman, dkk. 2019), (Sukman, dkk. 2019) berdasarkan informasi yang diperoleh dalam penelitiannya bahwa dampak globalisasi yang tidak terkait dengan penguatan pendidikan karakter peserta didik menyebabkan kemerosotan karakter generasi bangsa.

Degradasi Moral dan Karakter di Era Digital

Zaman sekarang setelah jam pulang sekolah terutama siswa Sekolah Dasar yang dicari pertama kali ialah gadget. Gadget ini digunakan hanya untuk menonton video yang ada di media sosial (TikTok) dan bermain game online. Dari sini, intensnya penggunaan gadget pada siswa Sekolah Dasar dapat merubah sikap dan kepribadiannya, yang mana jika dinasehati atau ditegur pasti anak akan membantah dan justru memarahi orang tuanya sendiri. Dampak negative era teknologi yang tak terbendung ini sangat memprihatinkan. Salah satu contoh kasus yang dimuat tribunnews.com adalah seorang remaja yang mengirimkan pesan kepada artis Betrant Peto di Instagram yang berisi kata-kata kotor dan menyebut nama anak angkat. Kemudian pada masa pandemi,

kasus pelecehan seksual meningkat akibat tingginya intensitas penggunaan ponsel. Berita yang dimuat Kompas.com ini mengklaim peningkatan laporan pelecehan seksual kemarin hanya dua kasus per tahun di tahun 2019, di tahun 2020 ada empat kasus dalam enam bulan. Perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungannya yaitu dari pengaruh perkembangan teknologi (Sahronih, 2018). Hal ini diperkuat dalam penelitian (Citra, 2019) faktor penyebab kemerosotan moral remaja dapat dilihat dari keluarganya yang bermasalah, media massa yang secara umum seperti media elektronik, serta pergaulan lingkungan. Dapat dilihat dari sikap siswa sekolah dasar sekarang lebih egoisme dan materialisme. Oleh karena itu, pentingnya peran orang tua dan guru dalam pendidikan karakter saat ini adalah menekankan penanaman nilai moral dan etika agar siswa berkarakter.

1. Upaya Guru dan Orang Tua Dalam Mengatasi Degradasi Moral dan karakter Siswa di Era digital

Menurut Pamungkas (2019), anak dominan meniru orang tuanya karena orang tua merupakan sosok teladan bagi anak. Karena figur orang tua dirumah dalam Pendidikan karakter sangat dekat dengan anak dalam memantau, mengawasi serta mengatur waktu anak dengan teknologi yang digunakan. Orang tua harus memberikan Pendidikan karakter dirumah untuk keberlangsungan hidup anaknya untuk kedepannya. Berikut ini upaya yang harus orang tua lakukan saat membimbing anak dalam penggunaan teknologi, yakni :

1. Memberikan wawasan yang berkaitan dengan internet dan gadget.
2. Menciptakan komunikasi yang baik dengan anak.
3. Membatasi waktu penggunaan gadget pada anak atau meremote gadget anak melalui gadget orang tua untuk tepat waktu dalam penggunaan *gadget*.
4. Memberikan gambaran tentang dampak negative dari internet dan *gadget*.
5. Melarang keras anak menonton hal-hal yang tidak diperbolehkan.
6. Mengawasi secara digital melalui gadget orang tua tentang apa saja yang diakses anak dalam mengakses internet menggunakan *gadget*.

Menurut Citra (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa orang tua memberikan kepercayaan, mengajarkan Pendidikan agama dan menciptakan komunikasi terbuka dengan anak yang merupakan upaya orang tua dalam Pendidikan karakter. Dalam penelitian Laurensius (2022) mengungkapkan bahwa untuk menanamkan nilai moral anak dengan baik, ada tahapan pendidikan nilai dalam keluarga yaitu;

1. *Identification Process*, yaitu proses pemahaman dan pemilihan nilai.
2. *Internalization process*, yaitu tahap di mana nilai-nilai diserap dalam diri anak.
3. Proses permodelan, yaitu proses implementasi nilai tersebut.
4. *Direct reproduction*, yaitu proses dimana seorang anak mampu melahirkan seorang anak dengan nilai-nilai moral yang berkaitan dengan perilakunya.

Pendidikan keluarga tidak berjalan atas dasar organisasi formal, tetapi tumbuh dari kesadaran moral antara orang tua dan anak. Itulah sebabnya pendidikan karakter dalam keluarga tidak dilakukan secara rasional murni, tetapi dari kesadaran emosional yang alami, yang tidak lebih dari tugas dan tanggung jawab orang tua kepada anak-anaknya. Sebagai pendidik dirumah, orang tua harus menjadi panutan yang baik demi membentuk karakter anak yang baik sesuai dengan norma yang berlaku. Orang tua perlu melakukan pengawasan penggunaan gadget pada anak, memperkenalkan situs Pendidikan berupa video animasi yang mengedukasi, *game* atau *quiz* yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak, dan program-program atau aplikasi yang dapat menunjang anak dalam belajar. Orang tua juga harus membatasi dan memantau penggunaan gadget pada anak mereka untuk berbagi waktu dengan mereka saat mengerjakan pekerjaan rumah yang ditugaskan oleh guru, pergi bermain dengan teman, dan berinteraksi dengan keluarga dan kerabat. Dari orang tua yang sudah menanamkan pendidikan nilai-nilai karakter maka anak telah mempunyai potensi dan bekal yang cukup untuk mengikuti serangkaian proses pembelajaran disekolah.

Peran guru di sekolah juga tak kalah penting nya dalam menyiapkan strategi menanamkan nilai-nilai, norma, kedalam mata pelajaran yang diajarkan dengan cara tertentu dalam proses belajar mengajar seperti cerita

pendek, membuat karangan pendek, diskusi kelompok atau peribahasa yang berkaitan dengan karakter. Berikut ini upaya yang harus guru lakukan, yakni :

1. Guru memberikan pemahaman terkait contoh perilaku yang baik dan tidak menyimpang dalam norma hukum maupun sosial.
2. Guru mengawasi perilaku siswa dan memberikan bimbingan disekolah.
3. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar terus berbuat baik.

Berikut ini adalah contoh penerapan nilai keteladanan Pendidikan karakter di sekolah, yaitu:

1. Guru hadir dan meninggalkan sekolah dengan tepat waktu.
2. Sekolah setiap satu semester mengadakan kegiatan gotong royong.
3. Sekolah memberikan penghargaan kepada guru dan siswa yang berhasil dalam upacara bendera pada hari Senin untuk memotivasi setiap siswa dan guru untuk mencapai prestasi tertentu di sekolah, berinovatif, bekerja keras dan mendukung perubahan.

Kajian Sudarsono dkk (2021) menunjukkan bahwa orang tua dan guru MA Muhammadiyah Pokobulo menggunakan beberapa metode yaitu;

1. Metode keteladanan, dengan keteladanan dapat memberikan rangsangan untuk meningkatkan prestasi karena siswa lebih focus untuk melakukan hal-hal yang baik seperti meningkatkan prestasi.
2. Metode pemberian nasehat, dengan nasehat yang baik namun tetap dengan ketegasan agar anak atau siswa memiliki moral yang baik sehingga bisa menghargai orang lain yang berada disekitarnya.
3. Metode pembiasaan, dengan membiasakan melakukan perbuatan atau perilaku yang baik pada anak atau siswa maka akan berdampak pada pribadi yang baik pula.
4. Metode hukuman dan pengharagaan, dengan metode ini jika siswa melakukan kesalahan maka siswa akan dihukum seperti dijewer telinganya atau memukul betis siswa. Tujuan dari metode ini adalah untuk menghindari penyimpangan siswa. Metode ini adalah metode paling terakhir apabila dengan cara lain tidak dapat mencegah siswa dalam melakukan penyimpangan atau pelanggaran.

Hasil penelitian Rahmat (2018) juga menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengatasi kemerosotan moral siswa di MTS Al Hidayah Donowarih Karangploso Malang meliputi beberapa kegiatan diantaranya;

1. Tindakan preventif (pencegahan) adalah tindakan yang dilakukan guru untuk mencegah terjadinya pelanggaran siswa, misalnya dengan melakukan kegiatan keagamaan.
2. Tindakan persuasif, yaitu tindakan guru yang dilakukan dengan memberi nasehat kepada siswanya yang melanggar agar perbuatan siswa harus sesuai dengan norma yang berlaku.
3. Tindakan represif, yaitu tindakan seorang guru yang dilakukan dengan tegas dan cepat kepada siswa yang melanggar dengan memberi hukuman untuk memberikan efek jera kepada siswa.
4. Tindakan kuratif, adalah tindakan memberi peringatan, teguran dan mencari akar masalah pada siswa yang melanggar.

Kemudian Penelitian yang dilakukan Feronika (2016) Pendidikan karakter di St.Caroline, guru melakukan doa pagi selama 15 menit setiap hari, diselingi dengan pembacaan kitab suci dan refleksi ayat-ayat yang dibaca hari itu sebelum kelas di mulai. Wali kelas dan guru bidang studi lainnya juga memberikan nasihat dan bimbingan kepada siswanya dan beberapa materi pembelajaran seperti PPKN dan PLBJ digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai pendidikan moral dan keteladanan kepada para siswa.

2. Faktor penghambat dalam mengatasi Degradasi Moral dan Karakter Siswa di Era Digital

Dalam kenyataannya, upaya yang dilakukan dalam mengatasi degradasi moral dan karakter siswa di era digital memiliki tantangan atau faktor penghambat. Berikut ini beberapa faktor penghambatnya :

1. Faktor yang bersumber dari diri sendiri, artinya factor ini timbul dalam diri siswa berupa kesadaran tentang pentingnya moral yang baik.
2. Faktor yang bersumber dari keluarga, artinya moral dan karakter anak terbentuk dari cara orang tua mendidik anaknya. Apabila anak terbiasa berperilaku buruk, maka kedepannya akan berbuat buruk secara terus menerus, begitu pun sebaliknya. Menurut Muhsini (2017), sebagian orang tua tidak dapat memenuhi tanggung jawabnya dengan baik karena alasan ekonomi yang mengharuskan orang tua jauh dari anaknya. Namun ada juga orang tua yang meskipun setiap hari bersama anaknya, membiarkan anaknya melakukan apa saja yang diinginkannya tanpa gangguan dan memberikan petunjuk apakah perbuatan itu baik atau buruk. Beberapa orang tua memenuhi tanggung jawab mereka sebagai orang tua.
3. Faktor yang bersumber pada lingkungan sekolah. Factor ini terkait dengan hubungan siswa dengan guru dan siswa lainnya. Makin baik hubungannya dengan guru, maka semakin efektif suatu pendidikan moral yang sengaja dilakukan dalam diri siswa, begitu pun sebaliknya.
4. Faktor lingkungan dengan teman sebaya, artinya pengaruh pergaulan dalam teman sebaya sangat mempengaruhi anak untuk menjadi anak yang baik atau menjadi anak yang nakal yang suka melanggar norma-norma sosial.

Faktor -faktor penghambat menurut Sudarsono, dkk (2021) meliputi faktor lingkungan, faktor pembawaan anak dan factor pergaulan. Dalam faktor pergaulan inilah yang menjadi penghambat orang tua dan guru dalam mengatasi degradasi moral anak karena pergaulannya di lingkungan juga mempengaruhi siswa dalam perubahan sikap.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan yang dikaji dengan Teknik studi literatur, dapat ditarik kesimpulan.

1. Upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi degradasi moral dan karakter siswa di era digital ini dengan cara; (1) meningkatkan wawasan anak mengenai internet, (2) Menjalin komunikasi yang baik dengan anak, (3) Membatasi waktu penggunaan *gadget* dengan meremote melalui gadget orang tua agar anak lebih tepat waktu dalam penggunaannya, (4) memberikan gambaran mengenai dampak negative internet dan *gadget*, (5) melarang anak dengan tegas tentang apa saja yang tidak boleh ditonton, (6) mengawasi anak secara digital dalam penggunaan *gadget* melalui gadget orang tua.
2. Upaya guru yang dilakukan dalam mengatasi degradasi moral dan karakter siswa di era digital ini dengan cara; (1) memberikan contoh dan pemahaman terkait perilaku yang baik, (2) mengawasi perilaku siswa dan memberikan bimbingan siswa di sekolah, (3) Memberikan motivasi kepada siswa agar terus berubat baik.
3. Beberapa faktor penghambat dalam mengatasi degradasi moral dan karakter di era digital, yaitu: (1) faktor internal, yaitu diri sendiri dan keluarga dan (2) faktor eksternal, yaitu dari lingkungan sekolah dan lingkungan pergaulan.

Sebagai saran, dari pihak sekolah atau pemerintah mengadakan seminar digital, membuat iklan video pendek atau program-program dalam mengedukasi seputar perkembangan teknologi saat ini agar kedepannya dapat belajar dan membimbing siswa agar lebih bijak dalam penggunaan alat elektronik seperti *gadget*, laptop dan computer serta pendidikan karakter juga harus dibentuk dengan kokoh supaya anak tidak kehilangan moral dan karakter dalam bersosial di lingkungan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, A, dkk. (2022). Peran Guru Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*. 10(1), 132-141 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/45903>
- Andriani, Viena, W. (2022). Degradasi Moral Dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes Pada Iklan Layanan Masyarakat “*Gadget-Sad Story*”. *International Journal Of Educational Resources*. 3(1) 1-12 <http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/385/309>
- Annisa, N. M, dkk. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan dan Sains*. Volume 2, Nomor 1, April; 35-48 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Aruan, Y, dkk. (2021). Peran Orang Tua dan Peran Guru Terhadap Pendidikan Karakter. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*. 5(1), 214-225 <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/945>
- Aswadi, D., & Lismayanti, H. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. In *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>
- Faiz, A., et al. (2021). Tinjauan Analisis Krisis Terhadap Faktor Penghambat Pendidikan Karakter di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1766–1777 <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>
- Fathurrohman. (2019). Implementasi Pendidikan Moral Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(1), 79-86. <https://doaj.org/article/7b60834be649454fb71c314275c8021b>
- Feronika, Junita Lorensi & Hotmaulina Sihotang. (2016). Kepemimpinan Kepala Sekolah, Pendidikan Karakter, Pendidikan Keluarga, Budaya Sekolah, dan Kepemimpinan Guru (Studi Kualitatif Pengelolaan Konflik Antar Siswa di SD St. Caroline). *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 5(2), 283-298
- Husain, P, A. (2021). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dasar Dalam Pembelajaran Daring di Era Digital. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Nasional*. 1(3), 439-456 <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/article/view/26>
- Inu, dkk. (2022). Peran Guru Sebagai pembaharu Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Karakter Siswa Sekolah dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6(2), 9802-9808 <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3972>
- Jaya, P, T. (2020). Kekerasan Seksual Selama Pandemi meningkat, Pelaku Berkenalan di Medsos. *Kompas.com*. <https://regional.kompas.com/read/2020/07/01/17432021/kekerasan-seksual-selama-pandemi-meningkat-pelaku-dan-korban-berkenalan-di?page=all>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 1045
- Kurniawan, A, R, dkk. (2019). Analisis Degradasi Moral Sopan Santun Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*. 9(2), 104-112 <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpi/article/view/189/172>
- M & Hariyanto. Samani, Konsep Dan Model Pendidikan Karakter (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013).
- Maemunah., *Membangun Pendidikan Yang Mandiri Dan Berkualitas Pada Era Revolusi Industri 4.0*. (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram Press., 2018)
- C, Marsen, dkk. (2021). Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan moral peserta didik sekolah dasar di era revolusi industry 4.0. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*. 6(1), 49-52 <http://dx.doi.org/10.29210/02928jpgi0005>
- Muhsin, Ali. (2017). “Upaya Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Didusun Sumbersuko Desa Plososari Kecamatan Grati Kabupaten Pasruhandinamika”. *Dinamika* Vol2, No 2
- Prihatmojo, A & Badawi. (2020). Pendidikan Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *Dwija Cendikia: Jurnal Riset Pedagogik*. 4(1), 142-152 <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/41129>
- Rahmatullah, (2018). Upaya Guru Dalam Mengatasi Degradasi Moral Siswa. *Journal of Islamic Education Studies*. 3(1), 126-145
- S, Laurensius Arliman, dkk. (2022). Pendidikan Karakter Untuk Mengatasi Degradasi Moral Komunikasi Keluarga. *Ensiklopedia of journal*, 4(2), 143-149 <http://dx.doi.org/10.33559/eoj.v4i2.1056>
- Sahronih. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mengatasi Degradasi Moral Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar UNJ*. Jakarta

- Sihotang, H. (2014). Peran Guru yang Profesional Dalam Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Di Sekolah. *Jurnal PGSD FIP UNIMED*. 1(2), 57-68 <http://repository.uki.ac.id/583/1/PeranGuruYangProfesional.pdf>
- Sudarsono, dkk, (2021). Peranan Orang Tua dan Guru Dalam Mengatasi Degradasi moral Anak DI Sekolah MA Muhammadiyah Pkobulo. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. 4(2), 437-445 <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/1335>
- Sukman & Bakhtiar. (2019). Pendidikan Kewarganegaraan dan Degradasi Moral di Era Digital. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Hukum & Pengajarannya*. 14(1), 1-8
- Sukatin, dkk. (2021). Urgensi Pendidikan Karakter Bagi Remaja di Era Digital. *Jurnal Sosial & Sains*. 1(9), 1101-1111
- Suryana, C & Muhtar, T. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara di Sekolah Dasar Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*. 6(4), 6117-6131
- Usman, M. (2011). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Rosda Karya
- Usman, I. C. (2019). Urgensi Moral Remaja dan Upaya Orang Tua Dalam Mengatasinya. *Educational Guidance and Conceling Development Journal*. 2(2), 55-61
- Waluyo, P, A. (2020, November 10). Betrand Peto Dihina, Disebut Anak Pungut Oleh Fans BTS, Ruben Onsu Memaafkan Tapi Tetap Lapori Polisi. Diakses Oktober 30,2022 dari <https://www.tribunnews.com/seleb/2020/11/10/betrand-peto-dihina-disebut-anak-pungut-oleh-fans-bts-ruben-onsu-memaafkan-tapi-tetap-lapor-polisi>.
- Willis, Sofyan S. 2011. *Konseling Keluarga (Family Counseling)*. Bandung: Alfabeta.
- Zubaidah, Neneng. (2013). 68 Persen Siswa SD Sudah Akses Konten Pornografi. Diakses Diakses Oktober 30,2022 dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/index.php/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>

Prosiding
PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM
KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

PENDIDIKAN KARAKTER BAGI PESERTA DIDIK DALAM DIGITALISASI
SISTEM INFORMASI AKADEMIK DI SEKOLAH DASAR

Rendy Oktavianus Sumarauw¹, Septinus Kum²

^{1,2} Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia
e-mail : ¹ rendyoctavianuss@email.com , ² septinuskum0499@gmail.com

Abstract

This study aims to find out how important the digitization of information is for students' character education, especially their academic information. The research method used is a qualitative research method that involves collecting data. The data collection process is carried out in several ways, including by observing directly, interviewing, and using supporting articles. The results of this study show that the process of digitizing information is well-run and directed. Character education supports the process of digitizing information in schools, so that the negative impact of digitizing information can be minimized. In the process of digitizing information, especially student academic information used in schools, in accordance with the expectations of the procurement of this information system, And the process of character education helps direct the process of using digital media. Teachers, staff, and parents play an active role in driving this digitization process, because the digitization of information helps make it easier for both teachers and parents, so that students can feel the benefits of digitizing academic information at Sekolah Dasar Kristen Tunas Bangsa Depok.

Key words : *Character, Digitalization, Education, Information*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa penting digitalisasi informasi terhadap peserta didik dalam pendidikan karakter, terutama dalam digitalisasi informasi akademik siswa. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan cara mengumpulkan data. Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu: mengamati secara langsung, wawancara dan menggunakan artikel yang mendukung dalam proses penelitian ini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan proses digitalisasi informasi berjalan dengan baik dan terarah. Pendidikan karakter menunjang proses digitalisasi informasi di sekolah. Sehingga dampak negatif dari digitalisasi informasi dapat diminimalisir. Dalam proses digitalisasi informasi, terutama pada informasi akademik siswa yang digunakan di sekolah sesuai dengan harapan dari pengadaan sistem informasi ini. Dan proses pendidikan karakter membantu mengarahkan dalam proses penggunaan media digital. Guru, staf dan orangtua berperan aktif menjadi penggerak dalam proses digitalisasi ini. Karena digitalisasi informasi membantu mempermudah baik guru dan orangtua. Sehingga peserta didik dapat merasakan manfaat dari digitalisasi informasi akademik di sekolah dasar Kristen Tunas Bangsa Depok.

Kata Kunci: *Digitalisasi, informasi, karakter, pendidikan*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 12 Januari 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku pada individu, memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam hidup agar peserta didik dalam hal ini anak menjadi lebih dewasa dalam berpikir dan bersikap (Putri, 2018). Dalam pendidikan akan terjadi yang namanya proses perubahan pada individu yang

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam
Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

menerima manfaat dari pendidikan. Perubahan ini sebagai contoh seperti perubahan tingkah laku atau yang dikenal sebagai karakter. Selain terjadinya perubahan dalam tingkah laku, individu yang menerima proses pendidikan juga akan memperoleh penambahan ilmu pengetahuan dari hasil proses belajar. Karena adanya transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Melalui perubahan dalam tingkah laku atau perbuatan, memperoleh ilmu pengetahuan, peserta didik juga akan mengalami pengalaman dalam hidup yang membuatnya menjadi dewasa, baik dalam pemikian dan sikap. Proses perubahan dalam pemikiran dan sikap dari peserta didik, akan menunjukkan karakter atau prilaku peserta didik. Oleh sebab itu, pentingnya pendidikan yang bukan hanya merubah peserta didik dari tidak tahu apa-apa menjadi pintar. Namun perlunya juga pendidikan karakter dalam proses perubahan itu, agar peserta didik menjadi individu yang selain memiliki kognitif yang baik juga memiliki karakter atau kepribadian yang baik pula.

“Dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3, menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan pembentukan karakter serta oeradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”. Pendidikan di negara kita memiliki tujuan untuk dapat meningkatkan potensi dari peserta didik, agar dapat menjadi manusia yang memiliki beriman dan bertaqwa kepada Tuhan, berakhlak yang mulia, sehat, memiliki ilmu, kreatif, cakap, mandiri, serta dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Berdasarkan fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional itu, menyatakan bahwa pendidikan di setiap jenjang baik tingkat dasar maupun atas harus dilaksanakan secara sistematis (terarah) agar dapat mencapai tujuan dari pendidikan nasional.

Kata *character* atau karakter memiliki sumber yang berasal dari bahasa Yunani yaitu Charassein, yang memiliki arti *to engrave* (melukis atau menggambar), seperti orang yang melukis diatas kertas atau memahat pada batu. Memiliki akar dari kata itu maka karakter juga di artikan sebagai ciri atau tanda yang khusus dan oleh karenanya maka timbulah suatu pandangan bahwa karakter merupakan suatu pola perilaku yang bersifat individual pada keadaan seseorang. Melalui fase setelah anak-anak seorang individu akan dikatakan memiliki karakter atau sesuatu yang dapat dilihat karakter seseorang berhubungan dengan prilaku yang ada di sekitarnya (Kevin Ryan, 1999:5). Lickona (1991) menyatakan bahwa bahwa pendidikan karakter merupakan suatu usaha yang disengaja untuk dapat membantu individu agar dia dapat memahami, memperhatikan dan dapat melakukan sesuai dengan nilai-nilai inti pada etika.

Perkembangan dalam dunia ilmu pengetahuan dan teknologi, hadir dan ditandai dengan meningkatnya kemajuan di bidang media informasi, dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu cepat, sehingga menempatkan suatu bangsa pada kedudukan sejauh mana bangsa tersebut dapat maju di dasarkan kepada sejauh bangsa itu menguasai kedua bidang tersebut (Puspita, 2013). Digitalisasi informasi yang berkembang dengan pesat menandakan adanya peralihan cara manusia dalam berpikir dan bertindak. Suatu bangsa akan dikatakan maju apabila perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mengikuti perkembangan zaman itu snediri. Digitalisasi informasi yang bergerak dengan sangat cepat ini selain memiliki dampak yang positif pada perkembangan pendidikan, karena akan membantu penyebaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat dan merata, juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif dari digitalisasi informasi adalah individu akan sangat mudah mengakses berbagai informasi. Dan salah satu informasi yang dapat diakses adalah yang buruk.

Globalisasi merupakan bagian dari proses tatanan masyarakat yang mendunia (global) dan tidak mengenal adanya batas wilayah atau negara yang memisahkan. Edison A. Jamli (dalam Salim, 2014), menyatakan globalisasi pada dasarnya adalah suatu proses yang lahir dari gagasan yang dimunculkan, kemudian ditawarkan untuk dapat diikuti oleh masyarakat dunia yang akhirnya sampai pada suatu titik kesepakatan bersama dan menjadi pedoman bersama bagi bangsa-bangsa yang ada di seluruh belahan dunia (Edison A. Jamli, 2005). Thomas Lickona (dalam Dahyono dan Enny D., L, 2017) menyakan mengenai adanya sepuluh petunjuk zaman yang pada saat ini terjadi, yaitu sebagai berikut: a) meningkatnya prilaku kekerasan di kalangan remaja (bahkan anak-anak), b) melakukan budaya yang tidak jujur, c) sikap fanatik terhadap kelompok yang berbeda, d) kurangnya rasa hormat terhadap orangtua dan juga guru, e) semakin rendahnya moral untuk

membedahkan yang baik dan buruk, f) penggunaan bahasa yang tidak tepat (buruk) tanpa melihat kondisi orang lain, g) terjadinya peningkatan perilaku yang membuat diri sendiri menjadi rusak (dengan penggunaan obat terlarang, alkohol, perjudian, seks bebas), h) rendahnya sikap tanggung jawab individu dan sebagai warga negara, i) turunya semangat kerja dan timbulnya rasa saling curiga, j) dan kepedulian diantara sesama menjadi menurun. Semua hal ini menjadi tantangan yang nyata di dunia yang semakin berkembang dengan pesat. Menurut Suyanto (2009) mengemukakan bahwa karakter merupakan sifat dan cara berpikir dalam bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, masyarakat, dan dalam bangsa maupun negara. Pentingnya individu dalam hal ini peserta didik memiliki karakter yang baik, karena akan dapat membentuk cara berpikir dan bekerja sama dimanapun dia berada. Syamsuri (2015) juga menyatkan mengenai terminologi karakter paling sedikit memiliki dua hal, yaitu: value (nilai-nilai) dan kepribadian. Berbicara mengenai nilai-nilai dalam pendidikan karakter berhubungan dengan budaya individu atau peserta didik dibangun melalui pembiasaan setiap harinya. Proses pembiasaan pendidikan karakter dapat dilakukan peserta didik bukan hanya di sekolah saat proses belajar, namun juga dilakukan dimanapun peserta didik itu berada. Agar dalam proses pendidikan karakter peserta didik dapat terbentuk sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pendidikan nasional sesuai dengan “UU nomor 20 tahun 2003 pasal 3”.

Akibat dari menurunnya karakter yang secara individu jelas menunjukkan peserta didik melakukan salah satu atau lebih dari sepuluh tindakan seperti yang telah di paparkan diatas. Dampak dari perilaku ini dapat berpotensi bermasalah dengan hukum di kemudian hari, dapat terlibat dalam tindakan kekerasan, hilangnya rasa percaya diri, menjadi individu yang tidak tahu arah tujuan hidupnya, dan tidak memiliki karakter sebagaimana yang menjadi tujuan dari pendidikan nasional.

Sekolah atau lembaga pendidikan diperlukan dalam mendidik siswa, bukan hanya dalam mentransfer ilmu dan pengetahuan, namun juga membentuk karakter yang baik sesuai dengan nilai-nilai dari tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-undang. “Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-4 menyatakan bahwa memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”, mengamanatkan upaya untuk mewujudkan tujuan nasional sesuai yaitu pendidikan merupakan hak setiap warga negara Indonesia. Tujuan dari pendidikan karakter adalah agar dapat membentuk pribadi yang berkualitas yakni hidup dengan memiliki sikap dan perilaku yang benar dalam hubungannya dengan sesama manusia, alam lingkungan dan dengan diri sendiri (Saleh, 2016). Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan sangat diharapkan untuk dapat berperan aktif untuk membentuk karakter peserta didik. Pendidikan karakter bukan hanya diajarkan dalam bentuk kata-kata atau peraturan pada sekolah, namun juga dalam hal ini mulai dari kepala sekolah, guru dan staf belajar mempraktikkan hal-hal yang menunjukkan individu yang memiliki karakter yang baik. Contoh kecil yang dapat dilakukan adalah memulai dari memberikan salam, tersenyum saat bertemu dengan orang lain, mengetuk pintu, dan sebagainya. Dan dalam konteks digitalisasi informasi, guru pun dapat berperan dengan memberikan teladan dalam sosial medianya. Tidak memasang tag atau post status di sosial media yang dapat menimbulkan perdebatan, memberikan komentar atau masukan yang membangun dan bukan menjatuhkan, dan bernarasi yang baik dalam komunikasi di dunia digital.

Dari uraian diatas maka timbulah pernyataan yaitu seberapa penting pendidikan karakter dalam membentuk peserta didik yang sesuai dengan UU nomor 20 tahun 2003 pada pasal 3.

METODE

Dalam penelitian ini, metode pendekatan yang digunakan adalah model pendekatan kualitatif. Dengan melakukan metode penelitian kualitatif diharapkan dapat memberikan gambaran dan hasil yang akurat dari penelitian ini. Proses dalam pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Dan hasil dari observasi didokumentasikan dalam bentuk gambar (foto). Sedangkan pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan menuliskan hasilnya. Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, kurikulum sekolah dan tenaga pendidik yang di sekolah. Data yang terkumpul selama

dilapangan, telah dilakukan uji keabsahannya. Uji keabsahan dengan cara uji validitas. Dalam pengujian keabsahan ini, peneliti berfokus kepada keabsahan data menggunakan triangulasi. Data yang terkumpul dengan triangulasi ini, peneliti menguji kredibilitas dengan mengecek kredibilitas data dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data (Sugiyono: 2014). Penelitian dilakukan di SD Kristen Tunas Bangsa Depok, yang bertempat di jalan Kenanga no.3a, kelurahan Depok, kecamatan Pancoran Mas Kota Depok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digitalisasi informasi yang terjadi di era ini memiliki dua dampak secara tidak langsung. Keterkaitan digitalisasi dengan manfaatnya bergantung kepada bagaimana digitalisasi itu digunakan. Dan berikut adalah hasil dari penggunaan digitalisasi informasi terutama dalam penggunaan sistem informasi akademik siswa yang digunakan di SD Kristen Tunas Bangsa Depok:

1. Kepala Sekolah, digitalisasi informasi yang terjadi di sekolah memberikan banyak manfaat dalam proses penyimpanan data, pengiriman surat menyurat dengan orangtua yang menjadi lebih mudah, pengurangan penggunaan kertas dalam pembuatan administrasi sekolah, tidak memerlukan ruang yang besar untuk menyimpan hasil, dan yang menjadi utama adalah kepala sekolah dapat mengakses data administrasi guru yang ada di sistem informasi menjadi lebih mudah karena tinggal membuk folder sesuai dengan kebutuhan.
2. Guru, penyimpanan dokumen administrasi guru menjadi lebih mudah, dapat di akses dimanapun berada selama terhubung dengan internet, tidak perlu membawa catatan atau administrasi dalam bentuk fisik (kertas), pengiriman tugas kepada peserta didik menjadi lebih mudah, dapat menyimpan tugas berupa foto, dan video peserta didik yang kapanpun dapat dilihat.
3. Orangtua, dapat melihat agenda kegiatan pembelajaran anak kapan dan dimanapun berada, melihat hasil belajar anak menjadi lebih mudah, dapat mengirimkan tugas atau pekerjaan rumah (PR) baik foto dan video yang dapat menampung daya memori yang lebih besar tanpa harus memberikan memori eksternal penyimpanan, mengurangi beban siswa yang dibawah dengan tas, dan yang menjadi hal yang terpenting adalah komunikasi antara orangtua dengan guru menjadi lebih baik.

Digitalisasi informasi yang terjadi di SD Kristen Tunas Bangsa Depok bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dari informasi mengenai peserta didik dan memberikan update terkini mengenai kegiatan yang dilakukan atau akan dilakukan di sekolah. Dan berikut adalah contoh penggunaan sistem informasi yang ada di sekolah:

- a. Sistem Informasi Akademik Siswa Tunas Bangsa (siastb.com).

Dalam siastb.com ini, memiliki beberapa keunggulan yang membantu orangtua dalam mengetahui informasi tentang kegiatan ataupun perkembangan dari peserta didik. Siastb.com ini memberikan informasi terkini secara detail kepada orangtua peserta didik. Informasi yang diberikan ada berbagai macam, mulai dari informasi akademik berupa nilai hasil penilaian harian (PH), rapor peserta didik (baik PTS dan PAS/PAT), informasi remedial, informasi mengenai mata pelajaran yang akan dipelajari peserta didik di sekolah hingga 1 minggu kedepan, obrolan (chatting) khusus antara guru kepada orangtua, dan bahkan catatan kasus atau catatan peristiwa yang dilakukan oleh peserta didik di sekolah.

- b. Sistem Informasi Akademik Siswa berupa Microsoft Teams.

Penggunaan micorsoft teams dalam peralihan digitalisasi informasi memiliki banyak manfaat baik kepada peserta didik, orangtua dan juga terlebih kepada tenaga pendidik. Manfaat penggunaan sistem informasi Ms Teams seperti: membantu pendidik untuk menyimpan file berupa administrasi guru yaitu program tahunan (prota), program semester (promes), kalender akademik (kaldik), silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), rapor digital, surat menyurat, foto dan video kegiatan, pengumpulan tugas berupa pekerjaan rumah (PR) dapat dikirimkan dan tersimpan di file Ms Teams, dapat melakukan

obrolan melalui teks, dan pembuatan kelas online bila terjadi kejadian khusus seperti penyebaran virus yang membutuhkan peserta didik belajar dari rumah.

Digitalisasi sistem informasi banyak memberikan manfaat bagi proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Namun, selain manfaat yang berguna bagi sistem informasi terdapat kendala dalam proses digitalisasi informasi ini. Dan berikut adalah tantangan yang menjadi kendala dalam proses penggunaan sistem informasi, seperti:

- a. kurangnya sosialisasi kepada orangtua dan peserta didik dalam penggunaan sistem informasi yang disediakan oleh sekolah.
- b. Kepala sekolah bersama guru sebagai pihak sekolah harus lebih banyak dalam mensosialisasikan penggunaan sistem informasi yang ada.
- c. Selain sosialisasi sekolah juga seharusnya menginformasikan cara atau panduan penggunaan sistem informasi dalam berbagai cara, seperti: pemberian tutorial video penggunaan yang dapat diberikan melalui internet seperti youtube, pemberian memo yang berisi panduan dalam bentuk softcopy, dan juga dapat memberikan link khusus melalui internet yang berisi penjelasan tertulis serta didukung oleh gambar yang menunjukkan proses penggunaan sistem informasi yang telah tersedia.

Selain kurangnya sosialisasi penggunaan, edukasi kepada peserta didik juga sangat dibutuhkan. Penggunaan sistem informasi akademik siswa yang mirip seperti media sosial ini juga menimbulkan permasalahan baru bagi proses pendidikan karakter di sekolah. Peserta didik saat pertama kali menggunakan sistem informasi ini, menyamakan sistem informasi ini dengan media sosial untuk aktivitas obrolan kelas. Peserta didik dapat saling mengirimkan pesan seputar menanyakan kabar, menyapa, membicarakan teman yang tidak hadir, membahas mengenai permainan online, dan bahkan membicarakan guru. Kemajuan teknologi sering membuat pendidikan yang berfokus pada kecerdasan lebih diutamakan ketimbang pendidikan karakter (Albany, 2021). Dan berikut adalah tantangan yang baru yang muncul dan berbenturan dengan pendidikan karakter yang telah ditanamkan sebelumnya melalui pembiasaan yang ada di sekolah:

- a. Mengirim pesan singkat kepada teman dengan tujuan membicarakan orang lain (menjelekan orang lain)
- b. Peserta didik dapat melihat hasil tugas temannya (dan bisa menjadi kecenderungan menyontek/menyalin tugas orang lain)
- c. Penggunaan sistem informasi disalahgunakan bukan hanya untuk membahas pelajaran namun juga games yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Kemajuan teknologi sering membuat pendidikan yang berfokus pada kecerdasan lebih diutamakan ketimbang pendidikan karakter (Albany, 2021). Dalam hal ini, peserta didik walaupun di usia yang masih sangat muda telah dapat menggunakan teknologi informasi untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain (dalam hal ini dengan teman dan guru) namun apabila tidak dalam pengawasan orangtua maka akan berdampak buruk dalam proses perkembangannya. Nilai-nilai berupa pendidikan karakter yang telah diberikan terlebih dahulu dapat tergerus dengan kemajuan teknologi yang digunakan oleh peserta didik.

Dalam sekolah Tunas Bangsa Depok, selalu memberikan pendidikan karakter berupa nilai-nilai yang telah ada dan menjadi pembiasaan baik pendidik maupun peserta didik. Pendidikan karakter sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang ada. Menurut Winarsih (2019: 2) menyatakan bahwa karakter bangsa dapat disamakan dengan keseluruhan sifat yang mencakup perilaku, kesukaan, kebiasaan, bakat, potensi, nilai-nilai, dan cara berpikir oleh sekelompok manusia yang mau bersatu.

Implementasi pendidikan karakter di sekolah Kristen Tunas Bangsa Depok diaplikasikan dalam beberapa pembiasaan setiap harinya. Pembiasaan-pembiasaan tersebutlah yang membentuk karakter dari peserta didik yang ada. Berikut adalah beberapa contoh pembiasaan yang membentuk pendidikan karakter peserta didik:

1. Pembiasaan Karakter Inti:
Pembiasaan “I Will Kejujuran” karakter Tunas Bangsa disetiap semester (tiap semester berganti karakter).

- Saya akan :
- Jujur berkata yang sebenarnya
 - Mengakui kesalahan yang dilakukan
 - Tidak berlaku curang
 - Tidak berdalih
 - Mengajak orang lain untuk berkata dan bertindak benar

Pembiasaan karakter inti ini dilakukan dengan cara siswa menghafalkan poin-poin yang ada dan menyanyikan lagu sesuai karakter inti per-setiap semesternya. Kebiasaan ini bukan hanya sekedar dilakukan saat pembelajaran di sekolah, namun juga saat di daring

2. Pembiasaan Karakter Non-Inti:

- 5 S (salam, sapa, senyum, sopan dan santun)
- Berdoa
- Bersaat teduh
- Mengumpulkan tugas tepat waktu
- Mendapatkan nilai 100
- Hadir tepat waktu
- Mengetuk pintu saat hendak masuk kedalam kelas
- Dll

Pembiasaan karakter non-inti ini dilakukan peserta didik setiap harinya. Setiap peserta didik dapat melakukan salah satu diatas maka peserta didik akan mendapatkan stiker penghargaan yang pada nantinya saat sudah terkumpul dalam jumlah tertentu akan dapat ditukar dengan hadiah.

Selain pembiasaan yang diajarkan pendidik kepada siswa, guru dalam hal ini juga berperan aktif dalam menjadi teladan atau contoh kepada peserta didik. Teladan guru kepada peserta didik dimulai dari ketepatan dalam kehadiran di sekolah, menggunakan seragam sesuai dengan hari dan lengkap dengan atribut seperti dasi, ikat pinggang, sepatu pantofel, kaos kaki, juga saat guru bertemu atau berjumpa dengan guru lain atau siswa selalu menampilkan wajah senyum dan memberikan salam. Semua ini dilakukan sebagai bentuk teladan kepada siswa. Jadi siswa bukan hanya diajarkan bagaimana bersikap yang baik, namun juga melihat contoh secara langsung yang dilakukan oleh gurunya. Dan kepala sekolah sebagai pimpinan yang ada di sekolah membantu mengawasi proses pendidikan karakter yang ada. Salah satu bentuk supervisi dalam proses pendidikan.

Dan dalam penggunaan sistem informasi, kepala sekolah selalu memberikan arahan saat guru berkomunikasi kepada orangtua atau kepada peserta didik melalui sistem informasi, harus dapat berkomunikasi dengan penggunaan bahasa yang sopan dan santun. Memberikan respon dengan mengucapkan terima kasih apabila orangtua telah mengirimkan tugas anaknya kepada guru.

Hasil

Perubahan zaman berdampak luas dengan cara yang baru dalam penyampaian informasi pendidikan kepada peserta didik. Bila sebelumnya informasi peserta didik diberikan dalam bentuk kertas yang dicetak, atau melalui perjumpaan secara langsung dan terikat kepada tempat dan waktu, maka dalam digitalisasi informasi membuat cara yang sebelumnya digunakan dapat tergantikan dengan cara yang lebih praktis dan efisien. Dan tanpa harus mengorbankan waktu untuk dapat bertemu.

Walaupun demikian, ada dampak negatif dari proses perubahan dalam penyampain informasi akademik kepada peserta didik. Dampak negatifnya adalah kurangnya pengawasan baik dari pendidik maupun dari orangtua saat peserta didik menggunakan media digital, dalam hal ini adalah sistem informasi. Selain itu terdapat ketidaktepatan dalam penggunaan sistem informasi ini. Sistem informasi yang seharusnya dikhususkan untuk penyampaian informasi seperti nilai siswa, tempat berkomunikasinya antara guru dengan orangtua, tempat pemberian informasi berupa surat mengenai izin, malah mejadi tempat untuk membicarakan hal yang

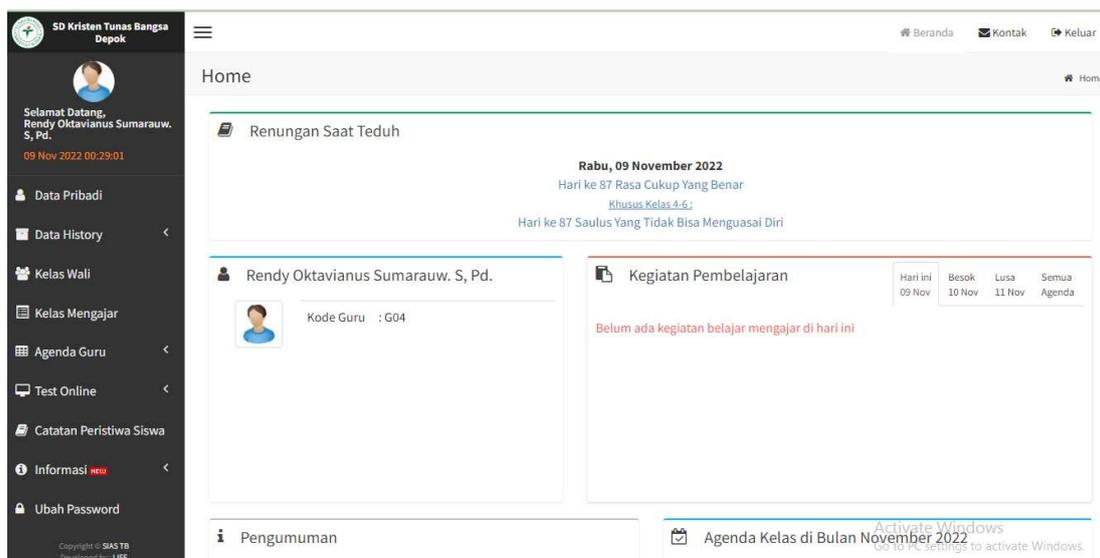
lain. Pembahasan mengenai permainan yang sedang terkini, membahas mengenai teman sekelas, ataupun membiacarkan mengenai guru.

Pemberian penyuluhan mengenai penggunaan sistem informasi ini adalah yang penting dan kunci dari keberhasilan media informasi ini. Oleh karena itu, kepala sekolah, guru, dan staf harus dapat memberikan edukasi yang baik kepada peserta didik, agar menggunakan media informasi yang sesuai. Dan apabila ditemukan siswa yang masih belum dapat menggunakan media informasi ini, maka pemberian penyuluhan kembali merupakan hal yang penting untuk dilakukan sampai siswa dapat memahami dan tahu mana yang tepat untuk dilakukan dan yang tidak tepat untuk dilakukan dalam media informasi. Berikut adalah gambar manfaat digitalisasi informasi akademik siswa di sekolah.

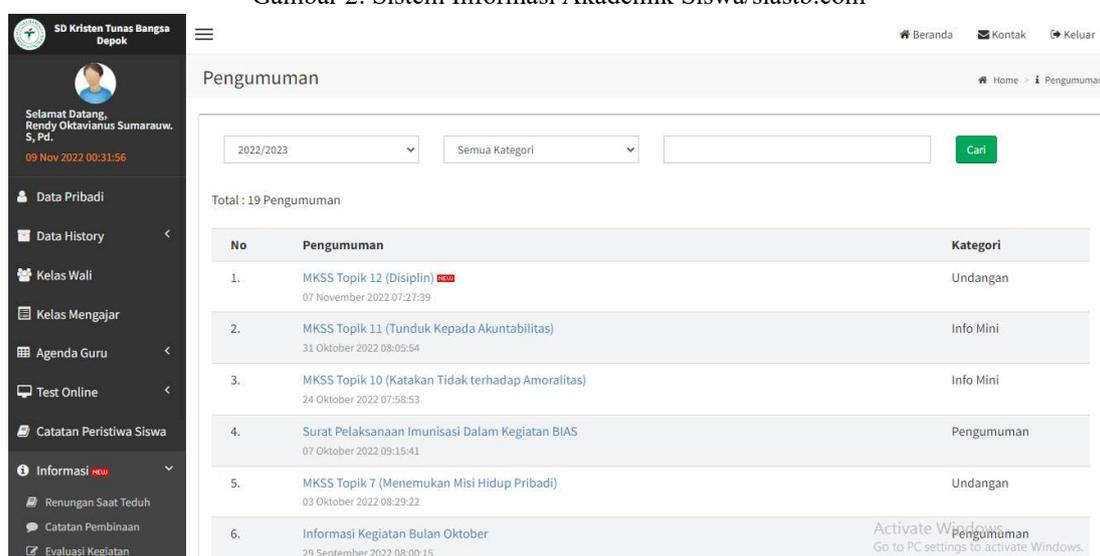


Gambar 1. Manfaat digitalisasi informasi akademik siswa di sekolah

Bila dilihat dari bagan diatas menunjukkan digitalisasi informasi yang ada di SD Kristen Tunas Bangsa Depok memiliki dampak yang positif dalam proses penyampaian informasi mengenai akademik ataupun kegiatan di sekolah. Orangtua juga menerima manfaat dari proses digitalisasi ini. Kemudahan memperoleh informasi hal yang sangat dirasakan oleh orangtua dari peserta didik. Informasi dapat dengan mudah di akses selamat terdapat jaringan internet yang memadai. Berikut adalah tampilan gambar salah satu digitalisasi informasi yang ada di sekolah dasar Kristen Tunas Bangsa Depok.

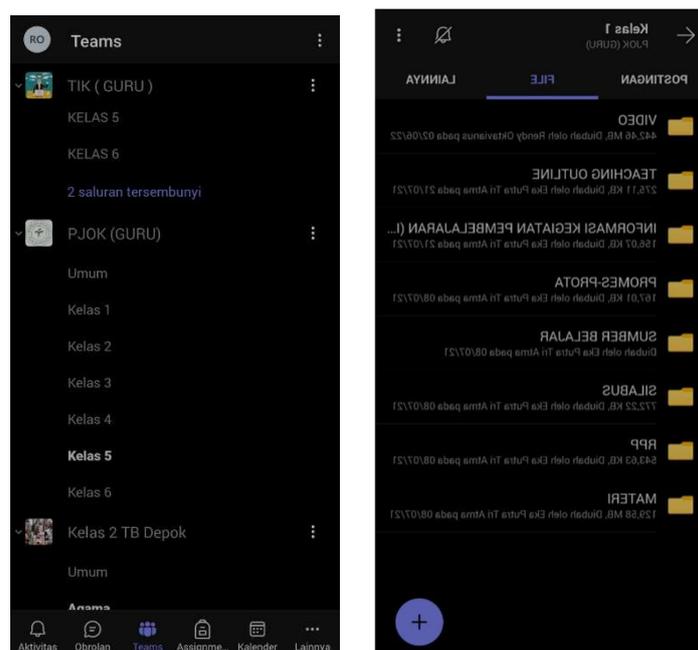


Gambar 2. Sistem Informasi Akademik Siswa/siastb.com



Gambar 3. Sistem Informasi Akademik Siswa/siastb.com

Dilihat dari kedua tampilan gambar diatas, menunjukkan manfaat dari digitalisasi informasi dalam sistem akademik siswa yang ada di SD Kristen Tunas Bangsa Depok. Digitalisasi ini sangat membantu orangtua dalam menerima secara realtime mengenai kegiatan, agenda, notifikasi catatan kasus, pengumuman mengenai rencana kegiatan, laporan hasil belajar, nilai ulangan harian, dan renungan peserta didik setiap harinya. Semua hal ini tidak lepas dari peran setiap elemen yang ada di sekolah, mulai dari kepala sekolah, guru, staf dan orangtua peserta didik yang terus mendukung.



Gambar 4. Sistem Informasi Akademik Siswa/siastb.com

Namun, sekalipun digitalisasi informasi siswa banyak memberikan manfaat dan memudahkan tapi tantanganpun muncul seiring dengan adanya teknologi informasi ini. Kendala yang muncul sedikit banyak akan mempengaruhi proses pendidikan karakter yang ada di sekolah. Pendidikan karakter adalah usaha menanamkan nilai luhur sosial pada diri peserta didik (Tim Grasindo: 3). Dengan adanya penggunaan sistem informasi yang dapat diakses dan digunakan peserta didik, maka proses penyaringan kebiasaan yang tidak baik akan kurang efektif. Karena saat peserta didik melakukan komunikasi guru tidak dapat selalu hadir untuk mengawasi dan mendidik secara langsung. Peserta didik dapat dengan leluasa menggunakan media sistem informasi untuk dapat melakukan hal-hal yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang telah ditanamkan sebelumnya.

Pembahasan

Dalam digitalisasi informasi yang terjadi di SD Kristen Tunas Bangsa Depok banyak memberikan dampak yang positif di baik kepada guru, orangtua dan peserta didik. Dampak itu dapat dirasakan dengan proses informasi yang terjadi setiap harinya. Memang dalam proses ini, minimnya informasi dari tujuan penggunaan digital untuk informasi kepada peserta didik sempat membuat guru mengevaluasi digitalisasi informasi ini. Karena contoh yang pernah terjadi adalah peserta didik yang masih minim dalam informasi dari tujuan penggunaan ini menggunakan media ini disamakan dengan penggunaan media sosial, yaitu digunakan hanya untuk mengobrol dan membahas teman dan guru yang mengajar di sekolah. Oleh karena itu, Guru sebagai pendidik pada peristiwa ini merupakan komponen inti yang dimiliki sekolah dan memainkan peran yang sangat penting dalam pendidikan nilai-nilai karakter (Yusnita, 2021). Guru memainkan peran penting dalam proses mendidik di sekolah. Edukasi yang diberikan guru dalam menginformasikan bagaimana penggunaan yang tepat dan baik dalam sistem informasi yang digunakan sekolah dapat menjadikan peserta didik mengerti dan dapat menggunakan dengan baik.

Pendidikan karakter yang dilaksanakan di sekolah dapat di laksanakan dengan beraneka cara seperti dengan mengintegrasikan atau menyatukan pendidikan berbasis karakter pada kegiatan pembelajaran dengan mata pelajaran yang lain, melakukan pembiasaan di dalam kehidupan peserta didik keseharian di lembaga pendidikan di sekolah, terintergrasi dengan kegiatan lain seperti kegiatan ekstrakurikuler dan yang terakhir yang

tak kalah pentingnya adalah dengan sosialisasi dengan para orangtua agar proses pelaksanaan pembiasaan kehidupan keseharian di rumah sama dengan di satuan pendidikan menjadi sama (Sihotang Hotmaulina, 2016). Pentingnya pendidikan karakter bagi peserta didik akan membentuk kepribadian peserta didik menjadi manusia yang memiliki citra yang baik sehingga peserta didik dapat memberikan tampilan yang sesuai dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Sekolah adalah tempat dimana terjadinya proses memanusiakan manusia, tempat terdidiknya manusia yang memiliki daya saing, serta menciptakan anak bangsa yang berkualitas. Dan oleh karena itu, melalui pendidikan karakter yang diterima peserta didik di sekolah dapat membantu peserta didik untuk terus berubah menjadi individu yang positif dan berkembang yang memiliki nilai-nilai sesuai dengan apa yang menjadi cita-cita dalam pendidikan. Jangan sampai dengan adanya digitalisasi informasi kepada peserta didik malah membawa peserta didik kepada kemunduran moral sehingga tujuan pendidikan tidak tercapai.

KESIMPULAN

Pengenalan dunia digital kepada peserta didik di sekolah dasar Kristen Tunas Bangsa Depok banyak memberikan dampak positif. Namun, walaupun demikian, sangat penting untuk dapat di jaga agar pendidikan karakter pada peserta didik tidak terlewat. Karena sekalipun penggunaan teknologi informasi dalam hal ini sistem informasi akademik siswa berjalan dengan baik, tapi dalam pengawasan penggunaan memang harus juga perlu di perhati. Peserta didik bukan hanya menjadi paham akan dunia digital namun dapat menggunakannya dengan baik untuk tujuan pendidikannya. Memang masih perlu banyak pengarahan dan bimbingan dalam penggunaan media digital untuk sistem informasi ini, seperti pemberian edukasi mengenai fungsi dari sistem digital informasi ini. Bimbingan tidak hanya satu atau dua kali, namun dapat diberikan secara rutin agar peserta didik memahami dan mengerti mana yang baik dan mana yang tidak perlu dilakukan. Dengan demikian proses pendidikan karakter peserta didik dalam penggunaan digital informasi di sekolah dapat sesuai dengan harapan dan tujuan dari adanya digitalisasi informasi terutama dalam informasi akademik siswa di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Hotmaulina Sihotang, S.Si., M.Pd., dalam proses pembimbingan dalam penulisan jurnal ini. Semoga Tuhan memberikan kesehatan dan berkat bagi Ibu beserta keluarga

DAFTAR PUSTAKA

- Albany, D. A. (2021). Perwujudan Pendidikan Karakter pada Era Kontemporer Berdasarkan Perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan*, 7(2), 93-107.
- Aruan, Y., Tampubolon, M., & Sihotang, H. (2021). Peran Orang Tua Dan Peran Guru Terhadap Pendidikan Karakter. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(1), 1-12. Lickona dan Thomas. 1991. *Education for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books
- Putri, D.P. 2018. Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(2018)37-38
- Puspita, Muthia. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi. *Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies, Ethnicity and Globalization* Hal.362
- Dalyono, B., Enny D., L., Staf Pengajar UPBJJ – UT Semarang. 2017. Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Bangun Rekaprima*. Vol. 3 (2018) 35
- Ryan, Kevin dan Karen E. Bohlin. 1999. *Building Character in Schools. Practical Ways to Bring Moral Instruction to Life*. San Francisco. JOSSEY-BASS A Wiley Imprint.
- Saleh, Sirajuddin. 2016. Peran Lembaga Pendidikan Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Seminar Nasional*. Makasar. Hal.103
- Salim, K., dan Mira P., S. 2014. Pengaruh Globalisasi Terhadap Dunia Pendidikan. Hal
Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

- Sihotang, H., & Kia, E. B. (2016). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA KURIKULUM INTERNATIONAL BACCALAURETTE (IB) DAN KURIKULUM 2013 (Studi Kasus pada Sekolah Victory Plus).
- Suyanto. 2009. <http://www.mandikdasmen.depdiknas.go.id/web/pages/urgensi.html> (diunduh tgl 6 November 2022)
- Syamsuri. 2017. www.staff.uny.ac.id (diunduh tgl 6 November 2022)
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Winarsih. 2019. Pendidikan Karakter Bangsa. Tiara: Jakarta
- Tim sanggar pendidikan grasindo. 2010. Membiasakan Prilaku Yang Terpuji. Jakarta: Kompas Gramedia.

Prosiding
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21 – PENDIDIKAN
KARAKTER DAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

TANTANGAN PEMANFAATAN METAVERSE
PADA PENDIDIKAN MASA DEPAN

Samuel Ben Gurion¹, Hotmaulina Sihotang²

^{1,2}Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia

e-mail : samuelbengurion07@gmail.com¹, hotmaulina.sihotang@uki.ac.id²

Abstract

As time passes, life values have changed in people's life. Education also has to adjust the systems to fulfil people's needs. However, once a policy is conducted, some impacts ensue. In education, it is challenging to get the opportunity to expand. Metaverse becomes a new tool to help the learning process in the class. The categories of the Metaverse offering to users are Augmented Reality, Life Logging, Mirror World and Virtual Reality. Those categories have been attempted in some fields especially in education. Some countries have applied this technology in laboratory, library and others. The drawback issue of Metaverse is losing connection of user's real social interaction. A user can lose self identity if the identity in Metaverse does not represent the reality. Metaverse also comes up with privacy and other issues. Besides its disadvantages, Metaverse promotes both potential and challenges for education. As teachers, we need to examine the groundwork of Metaverse whether it can be implemented or not. Unless it is not able to be handled in education, other fields might applied it. It will be a bad news for education if teachers are not ready for it.

Keywords : *challenge, education, metaverse*

Abstrak

Seiring waktu berjalan terjadi perubahan nilai yang dipegang suatu peradaban. Perubahan yang juga terjadi pada berbagai sisi kehidupan manusia. Dunia pendidikan juga diminta turut berbenah untuk membantu kebutuhan zamannya. Namun ada dampak lain yang terjadi saat suatu kebijakan dijalankan. Ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan saat mencoba melihat peluang untuk turut serta berkembang. Metaverse menjadi alat baru yang ditawarkan untuk membantu memperlancar proses pembelajaran di kelas. Kategori metaverse disajikan kepada pengguna yaitu Augmented Reality, Life logging, MirrorWorld dan Virtual Reality. Seluruhnya telah banyak dicoba untuk dimanfaatkan di banyak bidang. Termasuk di dunia pendidikan pada beberapa negara sudah mencoba teknologi ini seperti untuk laboratorium, perpustakaan dan lainnya. Keterbatasan metaverse adalah pada hubungan sosial yang lemah pada penggunaannya. Seseorang dapat menjadi kehilangan identitas diri karena tidak sama dengan yang ia tampilkan saat di metaverse dan dunia nyata. Selain itu pelanggaran privasi dan lainnya juga mungkin muncul. Namun dengan potensi yang ada pada metaverse perlu menjadi pertimbangan dan tantangan bagi dunia pendidikan. Kita perlu mengkaji lebih lanjut mengenai kesiapan pemanfaatan teknologi ini. karena jikapun metaverse ini tidak dijalankan di pendidikan mungkin saja akan ada banyak sisi kehidupan lain yang memanfaatkannya dan dunia pendidikan akan semakin tertinggal karena tidak siap mengantisipasinya.

Kata Kunci: *metaverse, pendidikan, tantangan*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 12 Januari 2023

PENDAHULUAN

Kebutuhan dunia pendidikan selalu berkembang pada setiap masanya. Bersama dengan kemajuan peradaban, manusia menyesuaikan kebutuhan hidupnya. Setiap perubahan ini menuntut pula hasil-hasil baru pada dunia pendidikan. Produk lama tidak lagi sesuai dengan kebutuhan manusia di masa mendatang. Perlu ada pembaharuan orientasi pendidikan agar dapat memenuhi kebutuhan manusia di masanya.

Penggunaan pemanfaatan teknologi dan informasi pada banyak bidang kehidupan manusia menandai era revolusi industri 4.0 (Akmal, 2019). Revolusi ini mengubah cara hidup manusia dalam berinteraksi. Teknologi otomatisasi dan teknologi cyber membantu efisiensi dan efektifitas kegiatan industri. Berbagai bidang pekerjaan dan kehidupan turut terpengaruh atas kemajuan teknologi ini. Termasuk dunia pendidikan, perkembangan teknologi ini juga menawarkan kemudahannya. Pemenuhan kebutuhan manusia yang diharapkan semakin cepat dihadapkan dengan perubahan dunia yang dinamis. Kemajuan teknologi mengubah cara berpikir yang mengarah ke otomasi. Untuk menghadapi perubahan teknologi yang deras maka selalu diperlukan inovasi-inovasi dalam perbaikannya (Sihotang, 2020).

Saat ini dunia telah masuk pada era revolusi industri 5.0. Era revolusi 4.0 telah membawa masyarakat ke era yang lebih tinggi yaitu Era revolusi industri 5.0 (Indramawan & Hafidhoh, 2019). Dengan memanfaatkan beragam inovasi dan teknologi, masyarakat era 5.0 menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial. Meningkatnya konektivitas, interaksi dan perkembangan system lain seperti teknologi informasi dan digital, kecerdasan artifisial dan virtual menjadi tanda akan era ini.

Pendidikan juga dituntut untuk bertransformasi. Terdapat perubahan paradigma proses pembelajaran di dunia pendidikan. Proses pembelajaran harus mampu mengembangkan keterampilan kompetensi abad 21. Keterampilan kompetensi abad 21 yaitu kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas serta inovasi. Menurut Kemdikbud (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016) kompetensi abad 21 berfokus pada kemampuan peserta didik dalam mengakses sumber belajar, merumuskan masalah, berpikir analitis dan kerja sama kolaborasi dalam penyelesaian masalah.

Banyak teknologi baru yang berkembang pada dunia pendidikan. Salah satu teknologi tersebut adalah metaverse. Metaverse muncul sebagai salah satu akibat dari kemajuan dunia teknologi digital. Metaverse adalah sesuatu yang sebenarnya telah lama ada. Namun, kini dunia kembali melirik metaverse untuk dapat dimaksimalkan pemanfaatannya. Era revolusi industri 4.0 dan Era revolusi industri 5.0 yang mempercepat perkembangan komunikasi yang menghilangkan batas jarak dan waktu juga membuat metaverse perlu dikembangkan.

Terjadinya hubungan multidisiplin ilmu, antar disiplin ilmu ada pada Pendidikan (Sumaatmadja, 2002). Hal ini memperlihatkan bahwa wilayah pendidikan terlihat luas dan juga menunjukkan saling keterkaitan antar ilmu tadi pada selalu diperlukan pembaharuan dalam sistem pendidikan di setiap zamannya.

Sekolah sebagai tumpuan masyarakat untuk dapat mencetak sumber daya manusia unggul perlu menciptakan sistem untuk menghadapi perubahan zaman. Dunia pendidikan memerlukan strategi baru agar dapat menjawab tantangan global ini. Namun demikian, keinginan untuk berubah sesuai kebutuhan zaman tidaklah mudah. Beberapa pendidik belum mau mengubah cara mengajarnya. Penggunaan teknologi justru dianggap memberatkan mereka.

Banyak tantangan yang dihadapi dalam pengembangan pendidikan setiap masanya. Tulisan ini akan terbatas pada pembahasan terkait kehadiran metaverse dalam dunia pendidikan. Terkhusus tantangan yang akan dihadapi dalam implementasi metaverse di masa depan.

METODE

Pada penulisan artikel ini, metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan melakukan literatur review. Artikel ini menyoroti konsep metaverse, dan pemanfaatan metaverse di dunia pendidikan serta tantangannya. Prosedur dalam mengumpulkan data adalah penulis merujuk kepada beberapa

sumber untuk diambil seperti, buku, artikel jurnal dan lainnya yang tentunya masih membahas tentang topik yang dikaji dalam artikel ini. Selanjutnya penulis mencoba untuk menguraikan pemahaman dari beberapa sumber tersebut dan melakukan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metaverse

Kata Metaverse tersusun dari 2 kata yakni, meta (melampaui, setelah, atau di luar) dan verse (alam semesta). Berdasarkan pernyataan tersebut arti metaverse ialah sesuatu yang melampaui alam semesta (Tsimikas, 2022). Awalnya Konsep metaverse muncul pada novel Snow Crash menggambarkan karakter dalam Snow Crash muncul dalam bentuk avatar dan bekerja dalam ruang realitas virtual 3 dimensi. Dunia virtual tempat orang berinteraksi satu sama lain tanpa fisik serta keterbatasan dunia nyata di sebut metaverse. Pada Novel diceritakan bahwa manusia dapat berinteraksi melalui dunia maya dalam hidup sehari-hari sehingga menciptakan tatanan masyarakat baru. Metaverse membuka jalan yang mendorong batas-batas dunia fisik, mendekatkan dunia nyata dan virtual. (Ashraf A Gaafar, 2021)

Pada mulanya Metaverse adalah teknologi yang berfokus untuk membuat lingkungan virtual sehingga setiap orang di dalamnya dapat saling terhubung dengan pengalaman virtual berbeda. Penerapan realitas virtual ini membuat beberapa kesempatan yang baik sehingga dapat diterapkan pada berbagai sisi kehidupan seperti game, dunia pendidikan dan pekerjaan (Rospigliosi, 2022).

Metaverse menggunakan teknologi seperti Virtual reality (VR) dan Augmented Reality (AR). Virtual Reality merupakan teknologi yang digunakan agar penggunanya dapat masuk bergabung ke dunia virtual dan para pengguna dapat berinteraksi. Pada Augmented reality memungkinkan pengguna dapat menambah objek virtual pada dunia maya (M. Alizadeh, 2019). *Head-Mounted Displayed (HMD)* adalah alat bantu dalam menggunakan kedua teknologi tersebut. Alat ini seperti pengontrol untuk mengarahkan teknologi VR dan AR. Dalam pendidikan, metaverse akan membantu pengalaman belajar siswa yang semakin kaya yang saat ini masih terbatas pada layer dua dimensi (S. Mystakidis, 2021)

Ada 4 tipe simulasi metaverse yang memungkinkan untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, yaitu (Kye et al., 2021):

1. *Augmented Reality*

teknologi untuk membangun lingkungan yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh yang terasa seperti bertemu secara langsung walaupun sebenarnya bertemu secara tatap maya.

2. *Lifelogging*

teknologi yang memungkinkan menyimpan dan membagi data selama di berada di metaverse. Teknologi yang mirip dengan media sosial. Teknologi ini dapat menjadi media penyimpanan dalam pembelajaran. Cara kerja *life logging* mengacu pada kegiatan logging atau pengumpulan informasi dari pengguna dan objek serta data komunikasi pada metaverse. Metaverse mengumpulkan banyak sekali informasi data. contoh aplikasi pendidikan metaverse yang menggunakan scenario *life logging* adalah termasuk informasi pengguna di media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram. Terdapat pula layanan yang memanfaatkan informasi biometric yang tersimpan pada perangkat wearable pada bidang medis.

3. *Mirror World*

teknologi yang menunjukkan simulasi dari tipe virtual. *Mirror World* telah ditingkatkan secara informasi sehingga lebih terarah pada pencerminan dari dunia nyata. Ini dapat mengatasi kendala seperti terbatasnya ruang dan waktu. Contoh dunia cermin yang banyak digunakan adalah laboratorium digital

4. *Virtual Reality*

proses pembelajaran yang tercipta dari teknologi ini adalah lingkungan virtual 3D. Pengalaman pembelajaran yang sulit dilakukan atau berbahaya menjadi mungkin dipraktikkan melalui simulasi virtual.

Dunia metaverse tidak lepas dari kemungkinan tindak kriminal baru. Kebebasan dan keleluasaan yang ditimbulkan dapat saja menyamarkan identitas penggunanya. Hal ini tentu saja dapat merugikan pengguna lain.

Metaverse di Dunia Pendidikan

Bagi dunia Pendidikan, metaverse berpotensi memperkaya pengalaman belajar yang selama ini terbatas pada layer dua dimensi tetapi jangkauan semakin luas (Stylios Mystakidis, 2022). Metaverse memungkinkan para pengguna berinteraksi pada aktivitas yang sulit dilakukan sekalipun. Melalui dunia maya nantinya peserta didik dan guru berkesempatan bekerjasama dan berkolaborasi (Eko et al., 2021).

Dari 4 jenis metaverse (*Virtual Reality, Augmented Reality, Lifelogging dan Worldwide*), teknologi yang paling banyak ragamnya dan aktif dipakai adalah *Virtual Reality*. Secara khusus, era non-tatap muka akhir-akhir ini banyak ditandai dengan pemanfaatan virtual reality. *Virtual Reality* dapat diakses dimana saja tanpa memandang ruang dan jarak. Sehingga dibutuhkan desain untuk menyesuaikan kebutuhan pada metaverse yang dirancang. Desain adalah suatu tahap dalam menyusun spesifikasi dan kebutuhan aplikasi yang akan disusun. (Munawar, 2019)

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan terdapat 2 hal penting yaitu materi pelajaran dan pengalaman dari materi belajar itu sendiri. Materi ajar adalah tentang objek yang dipelajari sedangkan pengalaman adalah hal yang dialami langsung atau suasana saat belajar. Misalnya saat seorang anak belajar rumus fungsi pada excel, akan berbeda pengalamannya saat melakukan simulasi di komputer dan hanya pembelajaran teori saja. Dua cara tersebut memiliki tujuan yang sama tetapi melalui pengalaman yang berbeda. Maka materi maupun pengalaman belajar siswa adalah penting saat pembelajaran. (Naa, C. F, 2022).

Seorang pengajar seharusnya memperhatikan aspek konten maupun pengalaman belajar pada porsi yang sama penting. Konten harus disampaikan dengan cara yang bias menghasilkan banyak pengalaman belajar bagi siswa. Walaupun harus diakui salah satu kelemahan belajar bagi siswa saat ini adalah banyak guru yang terlalu focus pada materi ajar sehingga lupa pada pengalaman belajar yang perlu dilalui siswa.

Menurut Boud (dalam Naa, C. F, 2022), terdapat 3 hal yang perlu diperhatikan dalam pengalaman belajar siswa, yaitu:

1. Siswa memiliki sebagian control dalam pembelajaran
2. Terdapat refleksi pada pembelajaran dan
3. Keterlibatan siswa itu sendiri .

Pada lingkungan VR, siswa dapat melihat dan mengontrol VR melalui avatarnya. Mereka juga dapat berinteraksi dengan objek juga sesama siswa yang ada.

VR digunakan dalam banyak proses pembelajaran. Teknologi VR telah banyak banyak digunakan untuk pembelajaran siswa usia sekolah dasar kelas 5 dan 6 mengenali tang kemananan nuklir (Kinematsu et al., 2014). Dengan teknologinya, pada pembelajaran ini VR membantu pengalaman belajar siswa dalam menyampaikan materi di kelas secara virtual. Evaluasi juga dilakukan terhadap seluruh siswa tang telah mengenai pengalaman belajar mereka. Hasilnya, para siswa menunjukkan kesan dan pengalaman belajar mereka adalah positif mengenai keamanan nuklir. Siswa juga tetap bisa berada di kelas saat kelas berakhir. Dalam pembelajaran, kita dapat melihat interaksi dan pengalaman interaksi sosial siswa menjadi lebih kaya dibanding menggunakan virtual meeting biasa (Naa, C. F, 2022). Pengalaman belajar pada materi yang bersifat spasial dapat terbantu dengan teknologi VR. Salah satu contohnya adalah penggunaan VR pada simulasi sistem perawatan pesawat (Lee, et al., 2022). Seluruh siswa berada di lingkungan virtual yang dibuat sangat mirip dengan lingkungan nyata. Pembelajaran ini membandingkan 2 kelompok yang belajar menggunakan VR dan video konvensional. Perbandingan skor tes adalah dengan menggunakan *post test* dan tes yang digunakan 10 hari setelah pembelajaran (*retention test*). Berdasarkan tes diperoleh bahwa pada kelompok siswa yang belajar menggunakan VR memperoleh hasil yang lebih baik dari kelompok siswa yang menggunakan video konvensional. Pembelajaran ini juga menyimpulkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan VR menghasilkan pengalaman spasial yang lebih baik dari pada proses pembelajaran dengan video pembelajaran konvensional.

Pengalaman spasial yang sama terdapat pula di pembelajaran instalasi konstruksi pemasangan pipa (Mojtaba et al, 2019). Pada pembelajaran tersebut siswa dilatih menggunakan HMD yang untuk mengukur pergerakan tangan. Penelitian berpendapat efisiensi dalam instalasi sistem kompleks dapat ditingkatkan sampai

pada performa kerja dengan penggunaan VR. Dari 2 pengalaman spasial di atas, dapat dilihat bahwa VR memberi pengalaman spasial yang beresiko lebih rendah dan hasil pembelajaran yang meningkatkan dibanding pembelajaran video konvensional.

Teknologi VR juga dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa. Penelitian menunjukkan penggunaan permainan VR House of Languages berguna dalam penguasaan (Afadil, 2019). Pada penelitian tersebut, siswa berusia 12-15 tahun diajak mengunjungi 12 lokasi seperti bioskop, kafe, museum dan lainnya. Dengan mengunjungi lokasi tersebut, siswa akan mempelajari kosakata-kosakata yang biasa terdapat di tempat itu. Dalam House of Languages, siswa akan berada pada lingkungan kartun bersama avatar guru di dalamnya. Dengan cara ini, efektivitas pembelajaran siswa dapat ditingkatkan tanpa perlu mengunjungi semua tempat tersebut. Penelitian juga menyimpulkan bahwa VR membantu pembelajaran siswa dalam memperoleh pengetahuan yang lebih baik dalam kosakata Bahasa asing dibanding dengan pembelajaran konvensional. Penelitian juga menyampaikan hasil yang lebih baik pada VR disebabkan siswa terlihat lebih aktif pada proses pembelajaran. Selain itu kontak mata yang lebih erat dengan guru tidak ditemukan di ruang kelas yang bisa terdiri dari 32 lebih siswa.

Selain contoh studi di atas, VR telah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan seperti keselamatan gedung, gempa bumi, rehabilitasi stroke, pelatihan manufaktur, operasi medis. Penelitian menunjukkan penggunaan VR memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dari pembelajaran konvensional sehingga meningkatkan hasil pembelajaran.

Mengutip jurnal Penggunaan dan Pengembangan Aplikasi Berbasis *Augmented Reality* Untuk dunia pendidikan (Sholeh, dkk. 2021), Teknologi AR sudah banyak digunakan dan dikembangkan dalam bentuk aplikasinya. Penggunaan AR dikembangkan semakin aplikatif dan interaktif. Hal ini memang hal yang menjadi keunggulan AR dan Metaverse.

Dalam pengembangan AR kepada siswa, sebaiknya diperkenalkan sejak awal. Hal ini dilakukan agar siswa bukan hanya sebagai pengguna tetapi juga dapat mengetahui, memahami dan mengembangkan AR itu sendiri. Pada sekolah SMK Negeri 1 Malam telah dilaksanakan webinar mengenai AR ini. Materi disampaikan melalui webinar bertujuan agar siswa dapat membuat aplikasi AR melalui aplikasi yang tersedia secara online misalnya Metaverse(studio.gometa.io) dan Unitear (unitear.com). Melalui hasil kuisisioner yang dibagikan setelah seminar diketahui bahwa siswa sangat tertarik dalam mengembangkan AR.

Kemajuan teknologi maju sangat cepat tetapi tidak dapat diimbangi dengan perkembangan kurikulum di dunia pendidikan. Melalui pelatihan seperti ini, diharapkan siswa dapat mengikuti perkembangan tren perkembangan teknologi informasi selain memahami materi sesuai kurikulum.

Tantangan Implementasi Metaverse

Pada era revolusi 4.0, tugas dan pekerjaan seorang pendidik bukanlah semakin mudah, setidaknya seorang pendidik harus mempersiapkan dan meningkatkan kemampuan yang ia miliki dengan baik untuk menghadapi era tersebut. Menurut Wardiman Djojonegoro terdapat 4 upaya yang harus dilaksanakan seorang guru dalam menghadapi era revolusi 4.0 yaitu:

1. Guru harus menguasai keahlian pada bidangnya serta kaitannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologinya.
2. Guru harus mampu bekerja secara profesional dengan otoritas keunggulan serta mutunya.
3. Guru dapat menghasilkan karya yang baik dan dapat menunjukkan hasil dari keahlian dan profesionalitasnya.
4. Guru juga harus memiliki karakter masyarakat yang berteknologi. Masyarakat secara keseluruhan berpengaruh pada visi, misi dan tujuan Pendidikan. Bertumbuhnya teknologi pada masyarakat akan berpengaruh pada cara dan kehidupan manusia.

Keterbatasan metaverse dalam dunia Pendidikan adalah hubungan sosial di antara para penggunanya. Metaverse dapat membawa pengguna untuk sangat ekspresif dan menjadi “apa yang mereka inginkan”.

yang salah kadang justru terjadi kepada pengguna karena mereka menjadi “apa yang mau mereka tunjukkan”. Mereka menjadi berbeda dari konsep diri mereka karena mereka bebas mengekspresikan dirinya. Selain itu pelanggaran privasi juga menjadi masalah karena setiap aktivitas yang dilakukan akan terekam dan tersimpan secara real time.

Pada metaverse para pengguna bisa menjadi sangat bebas. Sehingga dikhawatirkan akan menciptakan pelanggaran-pelanggaran baru. Karena orang menganggap metaverse adalah dunia maya maka rasa bersalah orang akan menjadi berkurang. Sehingga menciptakan masalah juga di hubungan sosial. Pengguna menjadi bingung dengan keadaannya di dunia virtual dan nyata.

Pemanfaatan metaverse diharapkan tidak menggantikan menggantikan model Pendidikan yang sudah ada. Metaverse tidak dapat menggantikan secara utuh interaksi antara guru dan murid. Kehebatan teknologi tidak dapat sepenuhnya mengganti peran guru. Teknologi yang merupakan ciptaan manusia pun dapat salah. Empati dan perasaan hanya dimiliki guru sehingga dapat mejadi contoh bagi siswa sedangkan teknologi tidak memilikinya. (Sibagariang, 2021). Terlebih dilaporkan ada penggunaan teknologi ini secara terus-menerus juga meningkatkan masalah kesehatan seperti masalah penglihatan dan kelelahan tubuh.

Menurut Akhyak, ada beberapa peran guru untuk kegiatan pembelajaran di era metaverse diantaranya (Akhyak, 2022):

- a. Guru harus mengawasi dan mengarahkan siswa dalam penggunaan teknologi agar ke arah yang positif,
- b. Guru mengarahkan dan menanamkan norma yang berlaku, akhlak, budi pekerti, norma-norma, dan etika yang baik agar di kehidupan agar tidak terjadi yang buruk,
- c. Guru dapat mengevaluasi dan memberi pemahaman kepada siswa agar terarah, dan
- d. Guru dapat memahami siswa sejauh mana pemahaman pengetahuan siswa ketika sedang pembahasan mata pelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan metaverse di dunia Pendidikan tentunya akan target Pendidikan yang baru. Pada saat suatu kelompok masyarakat terbentuk maka ada nilai/value yang saling bertukar di antara individu. Salah satu bentuk nyata dari pertukaran pertukaran nilai adalah terbentuknya profesi atau pekerjaan baru. Hal ini juga juga terjadi saat metaverse diterima dan dijalankan oleh masyarakat. Ada beberapa pekerjaan baru yang dibutuhkan oleh di dunia kerja antara lain (Naa, C. F, 2022):

1. *Software Engineer (VR/ AR)*: yaitu orang yang membuat teknologi AR dan VR serta pengaturan di dalamnya.
2. *Hardware Engineer*: Orang membuat perangkat yang dipakai di metaverse. Perangkat tersebut memungkinkan pengguna bernavigasi di metaverse.
3. *Metaverse Cyber Security*: Rawannya pelanggaran pada Metaverse seperti pencurian data kejahatan cyber lainnya mengakibatkan dibutuhkannya orang yang mampu menjaga keamanan dalam Metaverse.
4. *Metaverse Planner* dan *Story Teller*: adalah pekerjaan yang tidak berhubungan langsung dengan teknologi metaverse. Orang ini diharapkan dapat menyampaikan metaverse dalam bentuk yang menarik(missal permainan) sehingga orang tertarik pada metaverse.
5. *Ecosystem Developer*: Dalam pengembangannya metaver perlu kerjasama antar banyak pihak. Bukan tentang teknologi saja tetapi juga orang yang mampu menghubungkan banyak pihak tadi.
6. *World Builder*: Orang yang merancang dan mendesain bangunan pada metaverse.
7. *Metaverse Tour Guide*: Orang yang mendampingi pengguna baru pada metaverse.

Selain hal di atas, lingkungan kerja manusia juga akan turut berubah bersama metaverse. Sejak pandemic, pertemuan yang permanen akan diganti menjadi pertemuan daring mencapai 75% pada 2024 (Lee, 2022). Dengan metaverse, interaksi pada pertemuan tersebut akan semakin baik dibanding saat ini. Penghematan biaya, pemanfaatan waktu yang lebih fleksibel dan kebebasan yang dimiliki membuat lingkungan kerja di metaverse berubah menjadi lebih efektif (Nadler, 2020).

Perubahan yang ditawarkan pada dunia kerja juga meminta dunia pendidikan mampu menyiapkan lulusan yang mampu bekerja di dunia virtual. Bukan hanya kemampuan kerja tadi tetapi juga segala

kemungkinan pelanggaran yang dapat terjadi di masa depan. Tantangan dunia pendidikan bukan hanya menciptakan generasi yang mampu mengikuti perkembangan zamannya tetapi juga menjaga moral generasi tersebut pada zamannya.

KESIMPULAN

Perkembangan zaman tidak dapat dihindari. Dunia Pendidikan juga diminta untuk berubah mengikuti kebutuhan lapangan pekerjaan. Dunia Pendidikan diminta untuk menciptakan kurikulum baru yang sesuai. Seiring dengan cepatnya perubahan, kurikulum juga berubah sangat cepat. Hal ini tentunya tidak mudah bagi para pendidik untuk menyesuaikan diri. Guru diminta untuk selalu belajar dan juga dengan cepat. Penyesuaian kurikulum akan terus dievaluasi semakin cepat.

Pekerjaan yang membutuhkan interaksi tanpa batas tentunya juga membutuhkan pembiasaan bagi siswa agar dapat diimplementasikan di masa depan. Metaverse dengan karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan akan sangat berguna untuk diaplikasikan. Kehadiran *Virtual Reality* membantu guru untuk menyusun penyampaian pembelajaran agar lebih maksimal. Kelas menjadi lebih interaktif dan peserta juga menjadi lebih berani menyampaikan idenya. *Augmented Reality* juga menambah unsur interaksi pada kelas. Belum lagi adanya *Augmented Reality* juga membuat siswa dapat belajar membuat fitur / aplikasi.

Dunia Pendidikan juga dihadapkan masalah lain yaitu dampak negative dari pemanfaatan metaverse. Selain penyediaan alat yang cukup mahal masalah sosial yang ditimbulkan juga menjadi perhatian baru. Dunia Pendidikan perlu merancang pemanfaatan metaverse ini dengan aturan yang jelas.

Metaverse jelas akan membantu pendidik dalam pembelajaran di kelas, tetapi yang paling utama adalah bagaimana pendidik menjadi tidak tergantung dengan teknologi yang ada walaupun kita juga diminta agar peserta didik kita mampu menggunkan perangkat teknologi sesuai perkembangan zamannya. Guru mengajar dengan kreativitasnya agar pengalaman belajar siswa tetap kaya sekaligus mendidik siswa agar tetap tercipta kondisi sosial yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afadil, M. (2020). Effectiveness of virtual reality game in foreign language vocabulary acquisition. *Comput. Educ.*, 153, 103893.
- Akhyak (2022). *Adopsi Teknologi Metaverse pada Dunia Pendidikan*. Tulung Agung. Akademia Pustaka.
- Akmal (2019). *Lebih Dekat Dengan Industri 4.0*. cetakan pertama. Deppublish publisher.
- Eko, S., Siska M., Andi K., dkk. (2021). *Model Pembelajaran Era Society 5.0*, Cirebon: IKAPI.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2020). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 148-153.
- Gaafar, A. A. (2021). Use of Fully Immersive Virtual Reality Techniques to Generate Scale 1: Interactive Models of Pharaonic Tombs. *Journal SSPub: Science Stays True Here* 6, 10, 66-86.
- H. Kinematsu, T. Kobayashi, D. M. Barry, Y. Fukumura, A. Dharmawansa, and N. Ogawa. (2014). Virtual STEM class for nuclear safety education in metaverse. *Procedia Comput. Sci.* 35 (c), 1255-1261.
- H. Lee, D.Woo, and S. Yu. (2022). Virtual Reality Metaverse System Supplementing Remote Education Methods: Based on Aircraft Maintnace Simulation. *Appl. Sci.*, 12 (5), 1-15.
- Indramawan, A., & Hafidhoh, N. (2019). Pendidikan karakter sebagai upaya meningkatkan semangat belajar. *Prosiding Semdikjar*, 3, 477-485.
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational Applications Of Metaverse: Possibilities And Limitations. *Journal Of Educational Evaluation For Health Professions*, 18, 1–13.
- Munawar, Z. (2019). Aplikasi Registrasi Seminar Berbasis Web Menggunakan QR Code pada Universitas XYZ. *Temat. J. Teknol. Inf. Dan Komun.* 6 (2), 68–77.
- Naa, C. F. (2022). Bagaimana Metaverse Mengubah Pendidikan Masa Kini dan Masa Depan. *Fakultas Teknologi Industri*. Universitas Katolik Parahyangan.

- N. Robbie. (2020). Understanding Zoom ‘Fatigue’: Theorizing spatial dynamics as third skins in computer-mediated communication. *Computers and Composition*, 58 (1), 102613.
- Rospigliosi, P. A. (2022). Metaverse Or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta And The Turn To Virtual Reality For Education, Socialisation And Work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1–3.
- S, Mystakidis. (2022): Metaverse. *Encyclopedia* 2. 486–497.
- Sholeh, M., Triyono, J., Haryani, P., Fatkhiyah, E. (2021). Penggunaan dan pengembangan aplikasi berbasis augmented reality untuk dunia pendidikan. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5 (5), 2524-2536.
- Sibagariang, D., Sihotang, H., dan Murniarti, E. (2021). Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 3, 88-99.
- Sihotang, H. (2020). Peningkatan Profesionalitas Guru Di Erarevolusi Industri 4.0 Dengan Character Building dan Higher Order Thinking Skills (Studi Kasus Sekolah di Kabupaten Nias Selatan). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 3, 68-78.
- Sumaatmadja, N. (2002). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(26), 263-278.

Prosiding

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21 – PENDIDIKAN KARAKTER DAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN BERBASIS BUDAYA LOKAL DI DIERA DIGITAL PADA SD INPRES WOSIA KABUPATEN HALMAHERA UTARA

Angki Latuwael

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia

Email: angkilatuwael85@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is also to find out how the implementation of learning local culture and what obstacles are faced. This study uses a Qualitative Research Focusing method, namely. (1) What is the Implication of Local Culture-Based Education in SD Inpres Wosia ?, (2) What are the supporting factors and inhibiting factors faced by teachers in implementing local culture-based education in Wosia Elementary Inpres? As for obtaining data, through observation, documentation interviews. In analyzing the data the author draws a conclusion that is done objectively and systematically by using data reduction analysis techniques, data presentation and conclusion drawing. In order for data that has been able to obtain the validity of the data the researcher uses the triangulation technique. The results of this study show that the implementation of local culture-based education through SBK subjects conducted at Wosia Elementary Inpres through planning, implementation and assessment, namely: (1) learning planning needs to be done by incorporating local culture developed in the syllabus and lesson plans and preparing teaching materials insight into local cultural education. (2) there must be cooperation from principals, subject teachers, heads of students and education and cultural services in implementing education based on local culture in accordance with the demands of the law and the vision of the mission of Wosia SD Inpres.

Keywords: *Educational Implementation, Based on Local Culture*

Abstract

Tujuan penelitian ini juga untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran budaya lokal dan kendala apa saja yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan metode Qualitative Research Focusing yaitu. (1) Bagaimana Implikasi Pendidikan Berbasis Budaya Lokal di SD Inpres Wosia?, (2) Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat yang dihadapi guru dalam melaksanakan pendidikan berbasis budaya lokal di Inpres SD Wosia? Adapun untuk memperoleh data, melalui observasi, wawancara dokumentasi. Dalam menganalisis data penulis menarik kesimpulan yang dilakukan secara objektif dan sistematis dengan menggunakan teknik analisis reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Agar data yang telah diperoleh keabsahan datanya peneliti menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan berbasis budaya lokal melalui mata pelajaran SBK dilakukan di Inpres SD Wosia melalui perencanaan, pelaksanaan dan penilaian yaitu: (1) perencanaan pembelajaran perlu dilakukan dengan memasukkan budaya lokal yang dikembangkan dalam silabus dan RPP dan penyiapan bahan ajar wawasan pendidikan budaya lokal. (2) harus ada kerjasama dari kepala sekolah, guru mata pelajaran, kepala siswa dan dinas pendidikan dan kebudayaan dalam melaksanakan pendidikan berbasis budaya lokal sesuai dengan tuntutan undang-undang dan visi misi Inpres SD Wosia.

Kata kunci : *Implementasi Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*

Histori Artikel

Diseminarkan pada: 10 Januari 2023

PENDAHULUAN

Fungsi pendidikan nasional ialah memelihara nilai-nilai yang ada dalam masyarakat agar tetap dilestarikan, sebagai sarana mengembangkan masyarakat agar menjadi lebih baik dan upaya mengembangkan sumber daya manusia agar potensi peserta didik bisa berkembang menjadi manusia yang berbudi pekerti dan menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Proses pendidikan selama ini ternyata belum berhasil membangun manusia Indonesia yang cinta akan budayanya sendiri. Banyak lulusan sekolah dan sarjana yang pandai menjawab soal dan berotak cerdas, tetapi banyak yang tidak memahami tentang budayanya sendiri. Inilah mengapa pendidikan berbasis budaya lokal sangat penting untuk diterapkan pada peserta didik mulai dari Sekolah Dasar (SD).

Implementasi pendidikan berbasis budaya lokal lebih mengutamakan rasa cinta dan rasa memiliki peserta didik terhadap budaya daerahnya sendiri dalam dunia pendidikan penanaman nilai-nilai budaya dalam diri peserta didik dan tata kehidupan bersama yang menghormati kebebasan peserta didik merupakan cermin dari pendidikan berbasis budaya dalam lembaga pendidikan.

Tobelo yang merupakan kota yang masih kental dengan budaya pada dasarnya telah memiliki bekal pembangunan yang cukup kuat. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Agus Wibowodan Gunawan (2015: 13) bahwa kebudayaan menjadi dasar falsafah pendidikan sementara pendidikan menjadi penjaga utama kebudayaan. Tepatlah ketika Ki Hajar Dewantara (1997) (Agus Wibowo dan Gunawan, 2015:13) mengibaratkan pendidikan tanpa kebudayaan seperti perahu di lautan tanpa panduan arah.

Ketika kebudayaan global telah berkembang begitu pesat dengan berbagaidampaknya, banyak pihak baru menyadari bahwa pendidikan budaya begitu penting. Dampak paling nyata dan mendasar adalah merosotnya moral peserta didik. Ketidakserasian kemajuan intelektual dengan perkembangan moral dan karakter menjadi kondisi yang tidak dapat terelakkan.

Berbagai upaya dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang sudah terlanjur bergulir. Untuk membangun peradaban perlu dibangunlah pendidikan maka hanya dengan meruntuhkan pendidikan, runtuhlah suatu peradaban. Pendidikan menempati posisi yang begitu mendasar dalam suatu kehidupan. Agus Wibowo dan Gunawan (2015:14) mengemukakan bahwa bukan suatu kesalahan jika para pemangku kebijakan pendidikan menggunakan ilmu dan metode dari luar (Barat). Kesalahan terjadi ketika ilmu dan metode tersebut dipergunakan tanpa diolah terlebih dahulu. Sebagaimana yang sudah pernah terjadi, pemangku kebijakan pendidikan dinegara ini pernah menggunakan model pendidikan pembebasan Paulo Freire sehingga model pendidikan tradisional dianggap kolot, menindas, dan tidak memberi kebebasan.

Setiap kebijakan yang dikeluarkan terkait penyelenggaraan pendidikan akan sangat berdampak pada suatu peradaban. Dinamika (perubahan) sosial budaya, masyarakat Halmahera Utara tidak bisa dipungkiri skala yang cukup besar sebelum daerah ini menjadi kabupaten sejak tahun 2003, lihat saja dalam interaksi masyarakat sehari-hari yang sudah tidak lagi menggunakan bahasa daerah khususnya disekitar kota Tobelo (masi tetap ada tapi dalam skala yang kecil) dan dan juga didalam pendidikan sekolah dasar yang kurang menerapkan tentang budaya kearifan lokal didalam dunia pendidikan, seperti bahasa tobelo, tarian-tarian tradisional yang tidak lagi diterapkan didalam dunia pendidikan hal ini seperti yang peneliti ditemukan di sekolah dasar INPRES Wosia.

Budaya masyarakat Halmahera Utara mulai tergusur budaya dari luar, sebut saja budaya dari daerah lain yang masuk akibat tranparansi antara masyarakat. Belum lagi akibat globalisasi yang masuk ke indonesia mampu mempengaruhi dan menggusur adat dan budaya masyarakat diseluruh indonesia termasuk di daerah ini. Untunglah pemerintah daerah menaruh perhatian yang cukup besar pada kelestarian adat dan budaya sehingga mampu menjadi wadah yang menjadi perakat kehidupan sosial masyarakat serta mengembangkan budaya masyarakat ditengah arus globalisasi yang semakin kuat dari luar.

Hal ini selaras dengan UU Otonomi Daerah, Tahun 2001 Pasal 18 B ayat (2) , yaitu Negara mengakui dan menghormati satuan-satuan pemerintahan daerah yang bersifat khusus atau bersifat istimewa yang diatur dengan undang-undang. Negara mengakui dan menghormati kesatuan-kesatuan masyarakat hukum adat serta hak-hak tradisionalnya sepanjang masih hidup dan sesuai dengan perkembangan masyarakat dan prinsip Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Hal ini tercermin dan bisa kita jumpai juga pada masa kepemimpinan Bapak Hein Namotemo tahun 2005-2015 sebagai bupati Halmahera Utara yang mengeluarkan perturan daerah yang mewajibkan PNS di kabupaten halmahera utara menggunakan baju adat di hari-hari tertentu, serta menyelenggarakan kongres AMAN untuk mengenalkan budaya halmahera utara pada dunia luar. Selain berdampak pada perkembangan budaya menurut saya hal ini sangat baik sebab secara tidak langsung menyalurkan nilai-nilai budaya pada kaum muda yang mulai kehilangan jati diri daerah ini. Selain itu pendekatan dari segi budaya pada masyarakat yang dilakukan pemerintah menurut saya sangat berdampak positif pada peserta didik, sebab dengan pendekatan ini pemerintah daerah mampu berkontribusi untuk menciptakan ketentraman, keharmonisan, serta meningkatkan toleransi dalam kehidupan peserta didik, dalam kehidupan pendidikan di Halmahera Utara.

Untuk mengangkat budaya lokal Halmahera Utara pemerintah harus menaruh perhatian khusus dalam dunia pendidikan mulai dari jenjang SD sebagai strategi untuk mengimplementasikan nilai-nilai luhur budaya Halmahera Utara. Hal ini sesuai Peraturan Daerah (PERDA) Halmahera Utara pada UU Nomor 11 Tahun 2010 (Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2010 Nomor 130, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5188); tentang Cagar Budaya.

Terkait dengan itu, maka wajib hukumnya untuk pemerintah daerah atau lembaga-lembaga terkait harus bekerja sama dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis budaya lokal. Namun pada kenyataannya di Halmahera Utara dalam penerapan budaya lokal dijenjang pendidikan masih sangat kurang diperhatikan terutama penerapan dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar.

Kepedulian terhadap kekayaan dan kerifan lokal Halmahera Utara saat ini sangat memprihatinkan, ini akan mengakibatkan lunturnya keberadaan kebudayaan dikalangan masyarakat serta kaum muda Halmahera Utara akan kurang mencintai budayanya sendiri. Keterbatasan bahan ajar yang bernuansa budaya lokal seperti sarana dan prasarana belum mencukupi sehingga menjadi suatu kendala dalam melaksanakan program sekolah yang berkaitan dengan budaya lokal dalam pendidikan mengakibatkan peserta didik kurang mencintai budaya-budaya lokal.

Sekolah di SD INPRES Wosia merupakan salah satu sekolah INPRES di Kabupaten Halmahera Utara Propinsi Maluku Utara yang berada di kecamatan Tobelo. Kemampuan yang dimiliki guru yang ada di SD INPRES Wosia cukup beragam dan berbeda tingkat keunggulan antara satu dengan yang lainnya. Misalnya ada guru yang mempunyai kemampuan dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis budaya lokal dan ada juga yang tidak mempunyai kemampuan, contohnya seperti pembelajaran bahasa Tobelo, pembelajaran tarian-tarian lokal, dsb.

Begitu pun mengenai dengan sarana, prasarana serta tenaga pengajar yang masih terbatas, dengan adanya keterbatasan tersebut maka pelaksanaan pembelajaran khususnya mengenai budaya lokal tidak terlalu di pedulikan. Dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai guru di SD INPRES Wosia di tuntut dapat menerapkan pendidikan berbasis budaya lokal kompetensi pedagogik guru seiring dengan perkembangan zaman. Permasalahan yang ingin diungkap oleh peneliti yaitu bagaimana implementasi pendidikan berbasis budaya lokal yang ada di SD INPRES Wosi. Porsi yang lebih besar harus diberikan pada jenjang SD dibandingkan dengan jenjang pendidikan lainnya. Hal itu karena peserta didik SD masih belum terkontaminasi oleh sifat-sifat yang kurang baik sehingga sangat memungkinkan untuk ditanamkan pendidikan budaya luhur bangsa kita yang pada akhirnya melekat di jiwa peserta didik hingga nanti mereka dewasa.

KAJIAN LITERATUR

Implementasi menurut bahasa adalah pelaksanaan atau penerapan. Departemen Pendidikan Nasional, *Tesaurus Alfabetis Bahasa Indonesia*, (Bandung: Mizan, 2009), hlm. 246. Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai, dan sikap. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Konsep, Karakteristik, (Jakarta: 2009), hlm. 121.

Pengertian di atas memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekadar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh obyek berikutnya yaitu kurikulum. Proses implementasi dilakukan dengan mengikuti perkembangan dan megadopsi program-program yang sudah direncanakan dan sudah diorganisasikan dalam bentuk kurikulum desain. Pendidikan merupakan proses transformasi ilmu pengetahuan, nilai-nilai, dan ketrampilan kepada manusia untuk meningkatkan kualitas kehidupannya. Pendidikan dapat dijadikan sebagai aspek preventif dalam mengembangkan kualitas generasi muda meliputi berbagai aspek baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Carter V. Good dalam *Dictionary of Education* (1945) pendidikan diartikan sebagai berikut:

- a. Keseluruhan proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya yang bernilai positif dalam kehidupan masyarakat.
- b. Proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal (Dwi Siswoyo, 2013: 48).

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan tidak hanya membentuk insan yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter sehingga nantinya lahir generasi muda yang memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa dan agama.

Pendapat mengenai arti pendidikan tersebut tidak jauh berbeda dengan pandangan Ki Hajar Dewantara dalam Dwi Siswoyo (2013: 48) bahwa pendidikan merupakan suatu tuntunan dalam hidup manusia agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan bertujuan untuk membentuk peserta didik yang cerdas dalam ilmu pengetahuan serta berorientasi untuk membentuk manusia yang berbudi luhur, berprilaku, dan bersusila. Oleh karena itu pendidikan juga harus memperhatikan kebudayaan sebagai hasil budi daya cipta, karsa, dan karya manusia.

Dari berbagai uraian tentang definisi pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan kualitas hidup manusia agar memiliki kecerdasan ilmu pengetahuan dan memiliki kepribadian yang berorientasi pada nilai-nilai luhur bangsa dan agama sehingga dapat meningkatkan kualitas kehidupannya menjadilebih baik.

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, dalam bahasa inggris kebudayaan disebut culture yang berasal dari kata latin colere yaitu mengolah atau mengerjakan dapat diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani, kata culture juga kadang sering diterjemahkan sebagai “Kultur” dalam bahasa Indonesia. Ibid, hal 153.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Kuntjaraningrat bahwa “kebudayaan” berasal dari kata sansekerta buddhayah bentuk jamak dari buddhi yang berarti budi atau akal, sehingga menurutnya kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal, ada juga yang berpendapat sebagai suatu perkembangan dari majemuk budi- daya yang artinya daya dari budi atau kekuatan dari akal. Koentjaraningrat, *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), hal 9.

Kuntjaraningrat berpendapat bahwa kebudayaan mempunyai paling sedikit tiga wujud, yaitu pertama sebagai suatu ide, gagasan, nilai-nilai norma-norma peraturan dan sebagainya, kedua sebagai suatu aktifitas kelakuan berpola dari manusia dalam sebuah komunitas masyarakat, ketiga benda-benda hasil karya manusia. 3 Ibid, hal 5.

Seorang ahli bernama Ralph Linton yang memberikan definisi kebudayaan yang berbeda dengan pengertian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari : “kebudayaan adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat dan tidak hanya mengenai sebagian tata cara hidup saja yang dianggap lebih tinggi dan lebih diinginkan”. Tasmuji, Dkk, *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011), hal 151.

Jadi kebudayaan menunjuk pada berbagai aspek kehidupan, istilah ini meliputi cara- cara berlaku, kepercayaan- kepercayaan dan sikap- sikap dan juga hasil dari kegiatan manusia yang khas untuk suatu masyarakat atau kelompok penduduk tertentu. Selain tokoh diatas ada beberapa tokoh antropologi yang mempunyai pendapat berbeda tentang arti dari budaya (*Culture*).

Sementara Selo Soemardjan dan Soeleman Soemardi merumuskan kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat. Ranjabar, *Sistem Sosial Budaya Indonesia; Suatu Pengantar* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2006) 21.

Tylor mendefinisikan kultur sebagai suatu keseluruhan yang kompleks termasuk didalamnya pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat dan segala kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai seorang anggota masyarakat. William A. Haviland, *Antropologi*, Jilid 1 (Jakarta: Erlangga, 1985), Hal 332. Sedangkan Kroeber dan Kluckhohn merumuskan definisi kultur dengan pola- pola tingkah laku dan pola- pola untuk bertingkah laku, baik yang eksplisit maupun yang implisit yang diperoleh dan diperoleh melalui simbol- simbol yang membentuk pencapaian yang khas dari kelompok- kelompok manusia, termasuk perwujudannya dalam benda- benda materi. Clifford Geertz, Mojokuto; *Dinamika Sosial Sebuah Kota di Jawa*, (Jakarta: Pustaka Grafiti Perss, 1986) hal XI.

Linton menerjemahkan budaya sebagai keseluruhan dari pengetahuan, sikap dan pola perilaku yang merupakan kebiasaan yang dimiliki dan diwariskan oleh anggota suatu masyarakat tertentu. 8 Roger M. Keesing, *Antropologi Budaya, Suatu Prespektif Kontemporer*, Jilid 1, (Jakarta: Erlangga, 1989), hal 68.

Salah satu tokoh yang memberikan pandangan tentang kebudayaan serta telah jauh memberikan landasan berfikir tentang arti budaya adalah Clifford Geertz, menurutnya kebudayaan adalah suatu sistem makna dan symbol yang disusun dalam pengertian dimana individu- individu mendefinisikan dunianya, menyatakan perasaannya dan memberikan penilaian- penilaiannya, suatu pola makna yang ditransmisikan secara historic, diwujudkan dalam bentuk- bentuk simbolik melalui sarana dimana orang- orang mengkomunikasikan, mengabdikan, dan mengembangkan pengetahuan, karena kebudayaan merupakan suatu sistem simbolik maka haruslah dibaca, diterjemahkan dan diinterpretasikan. Tasmuji,ibid, hal 154.

Beberapa tokoh antropolog meutarakan pendapatnya tentang unsur-unsur yang terdapat dalam kebudayaan, Bronislaw Malinowski mengatakan ada 4 unsur pokok dalam kebudayaan yang meliputi:

1. Sistem norma sosial yang memungkinkan kerja sama antara para anggota masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan alam sekelilingnya.
2. Organisasi ekonomi Alat- alat dan lembaga atau petugas- petugas untuk pendidikan. Organisasi kekuatan politik. Jacobus Ranjabar, *Sistem Sosial Budaya Indonesia; Suatu Pengantar*, 22.

Sementara itu Melville J. Herkovits mengajukan unsur-unsur kebudayaan yang terangkum dalam empat unsur:

1. Alat-alat teknologi
2. Sistem Ekonomi
3. Keluarga Kekuasaan politik. Ibid., 21

Sementara Kluckhohn dalam bukunya yang berjudul *Universal Categories of Culture* membagi kebudayaan yang ditemukan pada bangsa di dunia dari sistem kebudayaan yang sederhana seperti masyarakat pedesaan hingga sistem kebudayaan yang kompleks seperti masyarakat perkotaan. Kluckhohn membagi sistem kebudayaan menjadi tujuh unsur kebudayaan universal atau disebut dengan kultural universal.

Menurut Koentjaraningrat, istilah universal menunjukkan bahwa unsur-unsur kebudayaan bersifat universal dan dapat ditemukan di dalam kebudayaan semua bangsa yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Ketujuh unsur kebudayaan tersebut adalah :

1. Sistem Bahasa

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosialnya untuk berinteraksi atau berhubungan dengan sesamanya. Dalam ilmu antropologi, studi mengenai bahasa disebut dengan istilah antropologi linguistik. Menurut Keesing, kemampuan manusia dalam membangun tradisi budaya, menciptakan pemahaman tentang fenomena sosial yang diungkapkan secara simbolik, dan mewariskannya kepada generasi penerusnya sangat bergantung pada bahasa. Dengan demikian, bahasa menduduki porsi yang penting dalam analisa kebudayaan manusia.

2. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan dalam kultural universal berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud di dalam ide manusia. Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya. Banyak suku bangsa yang tidak dapat bertahan hidup apabila mereka tidak mengetahui dengan teliti pada musim-musim apa berbagai jenis ikan pindah ke hulu sungai. Selain itu, manusia tidak dapat membuat alat-alat apabila tidak mengetahui dengan teliti ciri ciri bahan mentah yang mereka pakai untuk membuat alat-alat tersebut. Tiap kebudayaan selalu mempunyai suatu himpunan pengetahuan tentang alam, tumbuh-tumbuhan, binatang, benda, dan manusia yang ada di sekitarnya.

3. Sistem Sosial

Unsur budaya berupa sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Menurut Koentjaraningrat tiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan di mana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kesatuan sosial yang paling dekat dan dasar adalah kerabatnya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kerabat yang lain. Selanjutnya, manusia akan digolongkan ke dalam tingkat-tingkatan lokalitas geografis untuk membentuk organisasi sosial dalam kehidupannya.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia selalu berusaha untuk mempertahankan hidupnya sehingga mereka akan selalu membuat peralatan atau benda-benda tersebut. Perhatian awal para antropolog dalam memahami kebudayaan manusia berdasarkan unsur teknologi yang dipakai suatu masyarakat berupa benda-benda yang dijadikan sebagai peralatan hidup dengan bentuk dan teknologi yang masih sederhana. Dengan demikian, bahasan tentang unsur kebudayaan yang termasuk dalam peralatan hidup dan teknologi merupakan bahasan kebudayaan fisik.

5. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Mata pencaharian atau aktivitas ekonomi suatu masyarakat menjadi fokus kajian penting etnografi. Penelitian etnografi mengenai sistem mata pencaharian mengkaji bagaimana cara mata pencaharian suatu kelompok masyarakat atau sistem perekonomian mereka untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

6. Sistem Religi

Asal mula permasalahan fungsi religi dalam masyarakat adalah adanya pertanyaan mengapa manusia percaya kepada adanya suatu kekuatan gaib atau supranatural yang dianggap lebih tinggi daripada manusia dan mengapa manusia itu melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dan mencari hubungan-hubungan dengan kekuatan-kekuatan supranatural tersebut.

Dalam usaha untuk memecahkan pertanyaan mendasar yang menjadi penyebab lahirnya asal mula religi tersebut, para ilmuwan sosial berasumsi bahwa religi suku-suku bangsa di luar Eropa adalah sisa dari bentuk-bentuk religi kuno yang dianut oleh seluruh umat manusia pada zaman dahulu ketika kebudayaan mereka masih primitif.

7. Kesenian

Perhatian ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi mengenai aktivitas kesenian suatu masyarakat tradisional. Deskripsi yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni, seperti patung, ukiran, dan hiasan. Penulisan etnografi awal tentang unsur seni pada kebudayaan manusia lebih mengarah pada teknik-teknik dan proses pembuatan benda seni tersebut. Selain itu, deskripsi etnografi awal tersebut juga meneliti perkembangan seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat. Tasmuji, Dkk, *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011), 160-165.

Budaya Lokal adalah budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu yang juga menjadi ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal. Menurut J.W. Ajawaila (dalam Agus Mulyadi 2015:1) Budaya Lokal adalah sebuah kelompok masyarakat lokal. Akan Tapi, tidak mudah untuk merumuskan atau mendefinisikan konsep budaya lokal. Oleh karena itu, batas geografis telah dijadikan landasan untuk merumuskan definisi suatu kebudayaan lokal. Namun, dalam proses perubahan sosial budaya telah muncul kecenderungan mencairnya batas-batas fisik suatu kebudayaan. Hal itu dipengaruhi oleh faktor percepatan migrasi dan penyebaran media komunikasi secara global sehingga tidak ada budaya lokal suatu kelompok masyarakat yang masih sedemikian asli.

Menurut Hildred Geertz (1981) dalam bukunya *Aneka Budaya dan Komunitas di Indonesia*, di Indonesia saat ini terdapat lebih 300 dari suku bangsa yang berbicara dalam 250 bahasa yang berbeda dan memiliki karakteristik budaya lokal yang berbeda pula. Kemajemukan budaya lokal di Indonesia tercermin dari keragaman budaya dan adat istiadat dalam masyarakat. Suku bangsa di Indonesia, seperti suku Jawa, Sunda, Batak, Minang, Timor, Bali, Sasak, Papua, dan Maluku memiliki adat istiadat dan bahasa yang berbeda-beda. Setiap suku bangsa tersebut tumbuh dan berkembang sesuai dengan alam lingkungannya. Keadaan geografis yang terisolir menyebabkan penduduk setiap pulau mengembangkan pola hidup dan adat istiadat yang berbeda-beda.

Salah satu amanat pendidikan nasional dalam Undang-Undang Dasar 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan sebagai upaya untuk membina dan mengembangkan warga masyarakat untuk menjadi manusia cerdas utuh berbudaya sesuai dengan filosofi dan ajaran moral nilai luhur budaya.

Menurut Djohar (2006:142), pendidikan berbasis budaya adalah pendidikan yang berorientasi pada lingkungan kehidupan nyata meliputi nilai-nilai kehidupan yang berkembang di masyarakat. Pendidikan ini memberi kekuatan untuk menyeleksi budaya asing dan budaya lokal baik pewarisan (inkulturasi) maupun adopsi (akulturasi). Djohar, *Sistem Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Indonesia; Suatu Pengantar Pendidikan* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2006) 76 – 73.

Sikap menjunjung tinggi kearifan lokal bahkan sudah dilakukan sejak dahulu kala oleh Bapak Proklamator Bangsa Indonesia. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Agus Wibowo dan Gunawan (2015:13) bahwa Soekarno bahkan mengaku tidak membuat Pancasila namun Soekarno hanya meramu dan merangkum aneka kearifan warisan leluhur, menjadi satu kesatuan falsafah hidup yang hierarkis sistematis bernama Pancasila. Soekarno telah memberikan teladan bahwa strategi kebudayaan Bangsa Indonesia harus berasal dari jati diri sendiri bukan meniru, mengambil jadi, atau bahkan menjiplak budaya dari bangsa lain. Agus Wibowo dan Gunawan, *Pendidikan Kearifan Lokal Indonesia; Pendidikan* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2015) hal.13

Oleh karena itu Pendidikan berbasis budaya adalah sebagai strategi untuk mengimplementasikan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kearifan lokal menjadikan peserta didik tidak merasa terasing dalam lingkungan pendidikannya sebab ada kedekatan antara nilai-nilai luhur yang diajarkan dengan sosial budaya peserta didik itu sendiri. Hal ini juga memudahkan peserta didik untuk menjadikannya sebagai dasar dalam tingkah laku kehidupan sehari-hari yang pada akhirnya membuat peserta didik tidak kehilangan jati diri sebagai Bangsa Indonesia.

1. Budaya Lokal Tobelo

Budaya lokal tobelo adalah budaya-budaya yang sudah ada sejak dahulu dan bisa diajarkan di dalam dunia pendidikan seperti Bahasa Tobelo, Pakian Adat, tarian-tarian, Alat Musik, sejarah tobelo dan sistem kepercayaan orang tobelo. Budaya-budaya lokal tobelo ini harus diajarkan dalam dunia pendidikan sehingga peserta didik yang ada di Halmahera Utara biasa mengetahui budaya lokal daerah ini.

METODE PENELITIAN

Dipandang dari prosedur aktivitas penelitian yang penulis lakukan untuk menyusun skripsi ini, menunjukkan bahwa penulis menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan mengungkap gejala atau fenomena secara holistik – kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami sebagai sumber langsung lewat keterlibatan peneliti sebagai instrumen kunci.

Sedangkan Furchan mempunyai definisi lain, menurutnya penelitian kualitatif adalah “Prosedur penelitian yang menghasilkan deskriptif : ucapan atau tulis dan perilaku yang diamati dari orang-orang (subyek) itu sendiri.”

Jadi penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, tindakan secara holistik. Sehingga data – data yang diperoleh berwujud kata-kata tertulis, ucapan lisan, bentuk perilaku yang diamati melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian kualitatif tidak dimulai dari teori yang disiapkan sebelumnya, tapi dimulai dari lapangan berdasarkan lingkungan alami.

Data dari lapangan ditarik makna dan konsepnya, melalui pemaparan deskriptif analitik, tanpa menggunakan numerisasi dan statistik, sebab lebih mengutamakan proses terjadinya sesuatu peristiwa dan tingkah laku dalam situasi alami. Generalisasi tidak perlu dilakukan sebab deskripsi dan interpretasi terjadi dalam konteks ruang, waktu dan situasi tertentu. Realitas berdimensi jamak, berubah dan saling berinteraksi, sehingga peneliti dituntut dalam waktu yang lama di lapangan. Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011).

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif ini berdasarkan beberapa pertimbangan yang pertama, karena dari judul skripsi ini hanya mengandung satu variabel. Kedua, dari rumusan masalah yang penulis angkat dalam skripsi ini menuntut penulis untuk terjun langsung mengadakan penelitian. Ketiga, metode kualitatif lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola – pola nilai yang dihadapi.

Dengan demikian, peneliti dapat memilah – milah sesuai dengan fokus penelitian yang telah tersusun dan dapat mengenal lebih dekat menjalin hubungan dengan subyek penelitian (Responden) serta berusaha memahami keadaan subyek dalam penggalan info atau data yang diperlukan. Maka penelitian ini penulis arahkan untuk mendapatkan gambaran mendalam tentang Implementasi Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Di SD INPRES Wosia.

Sesuai dengan tema yang peneliti bahas jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research). Yaitu peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomena dalam suatu keadaan ilmiah. Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 137.

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini adalah peneliti bermaksud untuk melakukan analisis secara mendalam dibantu dengan data empiris yang diperoleh di lapangan sesuai dengan teori yang relevan yang pada akhirnya bisa melakukan simpulan.

Penelitian ini dilakukan langsung di lapangan yaitu di SD INPRES Wosia untuk mendapatkan data yang diperlukan. Peneliti melakukan pengamatan tentang fenomena dalam suatu keadaan ilmiah untuk menghasilkan data deskriptif secara mendalam tentang Implementasi Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Di SD INPRES Wosia.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yakni suatu bentuk penelitian yang memberikan gambaran mengenai objek yang diamati atau fokus penelitian. Data merupakan hal yang sangat penting untuk mengungkap suatu permasalahan. Data diperlukan untuk menjawab masalah penelitian atau mengisi hipotesis yang sudah dirumuskan. Data adalah hasil pencatatan penelitian, baik berupa fakta ataupun angka. Data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun informasi, sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data untuk suatu keperluan. Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuisioner atau

wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data tersebut adalah responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

Pengukuran variabel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrument utama adalah peneliti sendiri dan instrument pendukung adalah skedul wawancara serta pihak-pihak yang akan membantu dalam

Dalam suatu penelitian selalu melalui proses pengumpulan data. Dalam proses pengumpulan data tersebut ada banyak metode yang digunakan dan disesuaikan dengan jenis penelitiannya.

Menurut Ahmad Tanzeah dalam bukunya, ”pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.” Atas dasar uraian tersebut penelitian kualitatif menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Observasi
- b. Wawancara/Interview
- c. Dokumentasi

Setelah data terkumpul, maka untuk menganalisisnya digunakan teknik analisis diskriptif; (1) Reduksi Data, (2) Penyajian Data, (3) Menarik kesimpulan/Verifikasi. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 137

Agar data yang sudah didapat dari lokasi penelitian lapangan bisa memperoleh keabsahan perlu teknik pemeriksaan keabsahan data. Keabsahan data merupakan teknik yang digunakan agar penelitian kualitatif dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Adapun teknik yang dilakukan peneliti yaitu dengan Triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu. Dengan kata lain bahwa dengan triangulasi, peneliti dapat me-recheck temuannya dengan jalan membandingkan hasil pengamatan terhadap implementasi pendidikan berbasis budaya lokal di SD INPRES Wosia dari hasil wawancara dengan beberapa informan atau responden. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 137.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi berdasar sumber, artinya membandingkan dan mengecek derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Hal ini dapat dicapai dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Inpres Wosia adalah salah satu sekolah yang terletak di Desa Wosia, Kecamatan Tobelo Tengah Kabupaten Halmahera Utara. Tahun berdirinya lembaga/sekolah ini yaitu pada tahun 1979 dan resmi pelaksanaannya pada tahun 1981, dirikan oleh Pemerintah dan kepala sekolah yang pertama kali bertugas adalah Bapak Oktavianus Sasingan, dan Ibu Regina Tuhehay, serta seorang penjaga sekolah. Jumlah siswa pada waktu itu adalah 56 siswa.

Awalnya ada dua sekolah yang didirikan ; SD GMIH dan SD Inpres Wosia. Dalam perjalanan selanjutnya SD GMIH dipindahkan oleh Jemaat di desa Mahia dan yang bertanggung jawab sebagai tenaga pengajar pada saat itu adalah Bapak Andalangi, Bapak Sasingan, Bapak Lasano. Tepatnya pada bulan februari 2003. Tahun 2008 yang menjadi kepala sekolah adalah Yohana Paleba pada tanggal 8 Oktober 2009 dan kemudian dilanjutkan lagi oleh Bapak Delvis N. Koda terus lagi dilanjutkan oleh Marce Djiko, A.Ma.Pd sampai sekarang.

Secara geografis SD Inpres Wosia di sebelah Tengah berbatasan dengan rumah penduduk, sebelah Utara berbatasan dengan Rumah penjaga sekolah dan blakang Gereja, sebelah Barat berbatasan dengan rumah penduduk dan sebelah Timur berbatasan dengan Jalan Raya.

Adapun Visi dan Misi SD INPRES Wosia yaitu:

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

- a. Visi: (1)Mewujudkan Generasi Yang Beriman, (2) Cerdas, Kreatif, (3) Santun, dan Berbudaya.
- b. Misi: (1)Meningkatkan Iman dan Ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa, (2) Membentuk Manusia yang Berahlak Mulia Sehat Jasmani dan Rohani, (3)Meningkatkan SDM yang Cerdas dan Kreatif, (4)Menanamkan dan mengembangkan Budaya Nusantara Tertib Disiplin jujur dan bertanggung jawab.

Adapun sarana dan prasarana, keadaan siswa dan keadaan guru tahun 2018-2019 yang terdapat di SD Inpres Wosia Seperti terlihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Keadaan sarana dan prasarana SD Inpres Wosia

Ruang	Jmlh	Luas (M ²)	Kondis	
			Baik	Rusak
1. Kelas	7	-	√	-
	1	-	-	-
2. Kantor	1	-	-	-
3. Perpustakaan	-	-	-	-
	1	-	√	-
4. Ketrampilan	1	-	√	-
5. Kurikulum	-	-	√	-
6. Kepala sekolah				
7. Guru				
8. BK				

Tabel 2. Keadaan Murid SD INPRES Wosia Tahun 2018/2019

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
I	18	16	34
IIa	16	10	26
IIb	10	14	24
III	15	14	29
IV	14	17	31
V	11	21	32
VIa	9	13	22
Vib	12	8	20
Total	105	113	218

Tabel 3. Keadaan Tenaga Pengajar SD INPRES Wosia

Peroleh Ijazah	Guru Tetap	Guru Tidak Tetap (GTT)
S-1	8	1
D-3	-	-
S-2	1	-

Pembahasan

Pada uraian ini, peneliti akan menyajikan uraian pembahasan sesuai dengan hasil penelitian. Sehingga pembahasan ini akan mengintegrasikan hasil penelitian yang ada sekaligus memadukan dengan teori yang ada. Sebagaimana yang ditegaskan dalam teknik analisis. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif (pemaparan) dari data yang didapatkan baik melalui observasi, dokumentasi dan wawancara dari pihak-pihak yang mengetahui tentang data yang dibutuhkan. Selanjutnya dari hasil tersebut dikaitkan dengan teori yang ada diantaranya sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Implementasi Pendidikan Berbasis Budaya Lokal di SD INPRES Wosia

Penetapan pendekatan Implementasi Pendidikan berbasis budaya lokal di sekolah tingkat bawah sampai dengan sekolah menengah atas sesuai peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 pasal 1 a. Muatan lokal adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Pasal 2a. Muatan lokal merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya.

Dengan penetapan peraturan menteri sudah jelas bahwa pembelajaran budaya lokal wajib untuk di terapkan dalam dunia pendidikan terutama pada Sekolah Dasar. Penetapan pendekatan pembelajaran budaya lokal dalam pembelajaran di SD dikarenakan perkembangan peserta didik pada Sekolah Dasar, pada umumnya berada pada tingkat perkembangan yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik) serta baru mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Oleh karena itu proses pembelajaran masih bergantung pada objek konkret dan pengalaman yang dialami secara langsung.

Implementasi pendidikan berbasis budaya lokal melalui mata pelajaran SBK yang dilakukan di SD Inpres Wosia melalui perencanaan, pelaksanaan dan penilaian yaitu: (1) perencanaan pembelajaran perlu dilakukan dengan memasukkan budaya lokal yang dikembangkan dalam silabus dan RPP serta menyiapkan bahan ajar yang berwawasan pendidikan budaya lokal. (2) harus adanya kerja sama baik dari kepala sekolah, guru mata pelajaran, kepala kesiswaan dan dinas pendidikan dan kebudayaan dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis budaya lokal sesuai dengan visi misi SD INPRES Wosia.

2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis budaya lokal di SD INPRES Wosia.

Adapun faktor pendukung dan faktor penghambat dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis budaya lokal melalui mata pelajaran SBK dan kebijakan Sekolah Dasar INPRES Wosia yaitu: Faktor penghambat, guru kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar, kurangnya waktu dalam merencanakan pembelajaran, kurangnya sarana dan prasarana. Begitupun dengan faktor pendukung yaitu, adanya kerja sama dengan Dinas terkait mengenai dengan implementasi pendidikan berbasis budaya lokal, tersedianya alat musik, penguat suara, buku, pakaian adat, dll.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditegaskan bahwa pembelajaran budaya lokal dimaksudkan agar bisa diterapkan di sekolah secara baik oleh guru atau pihak sekolah maupun Dinas Pendidikan melalui Bidang pelestarian kebudayaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari penelitian dan pembahasan, dalam bab IV, maka diajukan kesimpulan sebagai berikut.

- a. Implementasi pendidikan berbasis budaya lokal melalui mata pelajaran SBK yang dilakukan di SD INPRES Wosia melalui perencanaan, pelaksanaan dan penilaian yaitu : (1) perencanaan pembelajaran perlu dilakukan dengan memasukkan budaya lokal yang dikembangkan dalam silabus dan RPP serta menyiapkan bahan ajar yang berwawasan pendidikan budaya lokal. (2) harus adanya kerja sama baik dari kepala sekolah,

guru mata pelajaran, kepala kesiswaan dan dinas pendidikan dan kebudayaan dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis budaya lokal sesuai dengan visi misi SD Inpres Wosia.

- b. Faktor penghambat dalam mengimplementasikan pendidikan berbasis budaya lokal melalui mata pelajaran SBK dan kebijakan Sekolah Dasar Inpres Wosia yaitu : Guru kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar, kurangnya waktu dalam merencanakan pembelajaran, kurangnya sarana dan prasarana, dan kurang kebijakan khusus dari dinas terkait tentang penerapan pembelajaran budaya lokal.

REFERENSI

- Agus Wibowo dan Gunawan, *Pendidikan Keriafan Lokal Indonesia*; Pendidikan (Bogor : Ghalia Indonesia, 2015) hal.13
- Bagus, I. 2016 Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa. *Jurnal Bakti Sarawasti Vol.05. no 01.*
- Djohar, *Sistem Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Indonesia*; Suatu Pengantar Pendidikan (Bogor : Ghalia Indonesia, 2006) 76 – 73.
- Edkisks, Jenny dan Williams, Nick Vaughan. 2010. *Teori-Teori Kritis 2009. Hibualamo ; Memahami Eksistensi Filosofi Kaum Hibualamo Di Jazirah Halmahear Tobelo Halut.*
- Jacobus Ranjabar, *Sistem Sosial Budaya Indonesia*; Suatu Pengantar, ,22.
- Jacobus Ranjabar, *Sistem Sosial Budaya Lokal Indonesia*; Suatu Pengantar (Bogor : Ghalia Indonesia, 2006) 20 –23.
- J.W. Ajawaila (dalam Agus Mulyadi 2015:1) *Budaya Lokal adalah sebuah kelompok masyarakat lokal.*
- Joyomantono, M. 1991. *Perubahan Kebudayaan dan masyarakat dalam Pembangunan. Semarang : IKIP Semarang*
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa *Edisi Keempat.* Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Kemendiknas. 2010. *Pegembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.* Jakarta
- Lestari, P dan Sukanti. 2016. *Membangun Karakter Siswa Melalui Kegiatan Intrakulikuler Dan Ekstrakulikuler, Dan Hidden Curriculum. Jurnal Penelitian, Vol10, no 1.*
- Meloeng. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung : PT remaja Rosdakarya Pemerintah Daerah Kabupaten Halmahera Utara dan Consultant.
- Tasmuji, Dkk, *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar,* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011), 160-165.

Prosiding
IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA, TRANSFORMASI IT –
PELUANG DAN TANTANGAN

PERAN GURU PENGGERAK DALAM MENJAMIN KEBERLANSUNGAN
PENDIDIKAN DI DAERAH 3T

Venansius kusnandi

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia
e-mail : venanskusnandi@email.com

Abstract

This article discusses the role of teachers in ensuring the continuity of education in the 3T areas. Provides an overview of the teacher's role in the 3T areas. Education is the most important pillar of the progress of a nation, which provides benefits to all children of the nation, regardless of religion, race, ethnicity and even family background and the area of origin of students. This article was developed using library research, namely a study in the form of library research on books, scientific journals, media articles and statistical data. In the world of education the teacher's role is very important, including in the most remote and underdeveloped border areas, for equitable development they must receive good and proper education services in accordance with the profile of Pancasila students, where students must be educated to think critically, have noble character, be creative , collaborate, globally diverse, think critically and independently. Supported by teachers who can guide, facilitate and use communication tools for better continuity of education in the 3T areas. Which is supported by the driving teacher program that can support the needs of the learning environment that students need in schools to facilitate the abilities they have, the driving teacher also becomes a facilitator for other teachers in designing flow and determining future oriented learning goals, evaluating learning based on data and student achievement rates.

Key words : *Education, motivating teacher, front, remote, and left areas.*

Abstrak

Artikel ini membahas peran guru dalam menjamin kelangsungan pendidikan di daerah 3T. Memberikan gambaran tentang peran guru di daerah 3T. Pendidikan merupakan pilar terpenting dari kemajuan suatu bangsa, yang memberikan manfaat bagi seluruh anak bangsa, tanpa membedakan agama, ras, suku bahkan latar belakang keluarga dan daerah asal peserta didik. Artikel ini dikembangkan dengan menggunakan penelitian kepustakaan, yaitu kajian berupa penelitian kepustakaan pada buku, jurnal ilmiah, artikel media dan data statistik. Dalam dunia pendidikan peran guru sangat utama, termasuk di daerah perbatasan yang paling terpencil dan terbelakang, untuk pemerataan pembangunan harus mendapat pelayanan pendidikan yang baik dan layak sesuai dengan profil Pelajar pancasila, yang dimana siswa harus dididik untuk berpikir kritis, berbudi pekerti luhur, menjadi kreatif, berkolaborasi, beragam secara global, berpikir kritis dan mandiri. Yang didukung oleh guru yang dapat membimbing, memfasilitasi dan menggunakan alat komunikasi untuk keberlangsungan pendidikan di daerah 3T menjadi lebih baik. Yang dimana didukung oleh program guru penggerak bisa menopang kebutuhan lingkungan belajar yang di perlukan peserta didik di sekolah untuk memfasilitasi kemampuan yang mereka miliki, guru penggerak juga menjadi fasilitator bagi guru lain dalam merancang alur dan menentukan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada masa depan, mengevaluasi pembelajaran berdasarkan data dan tingkat pencapaian murid.

Kata Kunci: *Pendidikan, Guru Penggerak, daerah terdepan, terluar, dan tertinggal*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 10 Januari 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pilar nomor satu untuk kemajuan bangsa. Pendidikan merupakan dasar terpenting untuk mengembangkan sumber daya manusia. Sumber daya manusia berkembang dan tumbuh bersamaan dengan kecakapan berpikir serta nalar seseorang yang di dasarkan pada pengalamannya sendiri. Sejalan dengan UU mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 tahun 2003 yang menyatakan jika Pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana dan sadar untuk mencapai kondisi proses belajar dan kondisi belajar supaya peserta didik dapat aktif memberikan perkembangan potensi yang ada di dalam dirinya agar mempunyai kekuatan agama, kepribadian, dapat mengontrol diri, akhlak mulia, kecerdasan juga keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya serta bangsa dan negara.

Pendidikan mempunyai tujuan yaitu memberikan peningkatan potensi dari peserta didik yang manusiawi supaya bisa menjadikan pribadi yang unggul serta mempunyai daya saing pada ranah nasional juga internasional, hal ini sejalan berdasarkan tujuan dari Pendidikan nasional pada pasal 3 UU no 20 tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional yaitu perkembangan potensi dari peserta didik supaya menjadi manusia yang memiliki iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak mulia, cakap, mempunyai ilmu, kreatif, mandiri, sehat serta dapat berperan jadi warga negara yang demokratis dan mempunyai tanggung jawab.

Tujuan dari Pendidikan dapat dicapai dengan bantuan seorang guru yang professional dan mandiri dalam mengaplikasikan sistem Pendidikan yang ada saat ini. guru atau pendidik memiliki peran yang penting dalam menentukan kemajuan bangsa, guru juga sebagai teladan yang harus di dengar perkataannya dan ditiru perbuatannya, lalu selanjutnya sebagai pendidik dan fasilitator. Sehingga tidak jarang menghasilkan manusia Indonesia yang memiliki pribadi yang berakhlak/beradab, bermartabat, berguna bagi orang lain, memiliki pengaruh di masyarakat dan bangsanya, yang memiliki tanggung jawab atas hidupnya sendiri dan orang lain, memiliki pekerti luhur dan memiliki taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Sehingga dalam dunia pendidikan selalu melakukan pembenahan terus menerus sesuai dengan perkembangan zaman demi untuk meningkatkan kualitas dan pontensi yang dimiliki Guru. Kementerian pendidikan dan kebudayaan Nadiem Anwar Mahkarim Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI menerbitkan Edaran No.1 Tahun 2020 Mengenai Kebijakan Merdeka Belajar Mandiri Dalam Menentukan Kelulusan Siswa, yang menguraikan kelebihan dan kekurangan kelompok yang berbeda, "Kebebasan Belajar", yang menonjol. Konsep "kebebasan untuk belajar", yaitu Untuk lembaga Pendidikan bebas dan mendorong siswa agar berinovasi dan berpikir kreatif. Konsep tersebut kemudian diterima mengingat visi dan misi Pendidikan di Indonesia di masa depan untuk menciptakan manusia berkualitas yang mempunyai kemampuan bersaing pada berbagai lingkungan kehidupan. (Sibagariang et al, 2021).

Era revolusi industry 4.0 perlu dihadapi dengan menerapkan konsep merdeka belajar, seluruh lembaga Pendidikan di harapkan mempunyai inovasi serta daya saing yang bisa berkolaborasi agar tidak tertinggal. Pada revolusi 4.0 di harapkan jika sistem Pendidikan bisa memungkinkan peserta didik agar memiliki pikiran yang kritis dalam menyelesaikan masalah, inovatif, kreatif juga mempunyai keterampilan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi. (Yamin & Syahrir, 2020).

Sehingga potensi yang dimiliki oleh guru juga perlu di tingkatkan hal ini sejalan dengan. Oktaviani. E, (2022: 2) Pengembangan potensi guru sangat diperlukan agar guru mampu meningkatkan kapasitasnya sebagai seorang guru profesional. Sehingga terdapat berbagai cara dalam mengembangkan potensi guru salah satunya dengan dilaksanakannya Program Guru Penggerak (PGP). PGP merupakan program pelatihan guru dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dengan melakukan pembelajaran yang berpusat pada siswa agar menciptakan hasil belajar siswa yang lebih optimal. PGP dijelaskan melalui Surat Keputusan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 1917/B.BI/HK.01. 01/2021 mengenai pedoman program guru penggerak. Guru penggerak dijadikan sebagai agen reformasi pendidikan dengan menciptakan berbagai perubahan atau transformasi di lingkungannya, baik di sekolah, organisasi, maupun di masyarakat.

Guru penggerak adalah suatu program pada episode lima pada rentetan kebijakan merdeka belajar dan diselenggarakan oleh Kemendikbud atau Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal ini dijalankan melewati

direktorat jenderal guru serta Tenaga kependidikan atau disebut Ditjen GTK. Program guru penggerak mempunyai tujuan agar menyiapkan pemimpin Pendidikan di Indonesia pada masa depan dan bisa meningkatkan tumbuh kembang siswa secara keseluruhan, aktif juga proaktif untuk mengajak guru yang ada di sekitarnya agar mengikuti pembelajaran yang berpusat pada siswa atau disebut *student center learning (SCL)* dan bisa menjadi panutan serta agen transformasi pada ekosistem Pendidikan agar dapat mencapai profil belajar Pancasila. (Riowati dan Yoenanto 2022).

Sihingga dengan kehadiran guru penggerak ini dapat membantu proses pendidikan di daerah khususnya didaerah tiga T (terdepan, terluar serta tertinggal) tapi beberapa kali menyebabkan rasa ketidak nyamanan. Kegiatan yang berinisiatif untu menyebut 3T bukan melibatkan inisiator kepada masyarakatnya tetapi menyebabkan adanya kesenjangan yang baru pada Pendidikan.

Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI yaitu Nadiem Makariem menekankan jika ujung tombak serta perubahan Pendidikan merdeka belajar berada pada guru penggerak. Guru penggerak diminta tidak hanya menganut pada kurikulum yang sudah ada tetapi juga mempunyai upaya untuk memberikan perubahan aktivitas belajar agar dapat mewujudkan dan menjaga standar dari profil pelajar Pancasila. Profil Pancasila meliputi siswa yang beriman, mempunyai akhlak mulia, bertakwa, mampu gotong royong, lebih kreatif serta mempunyai jiwa bhineka tunggal ika yang luas, mempunyai pikiran kritis serta menjadi siswa yang mandiri. Guru penggerak pada proses pembelajaran diharapkan mampu melaksanakan dengan seimbang seiring perkembangan zaman pada era modern serta di dalam lingkup Pendidikan karakter yang merupakan dasar untuk peserta didik agar bisa bijaksana untuk menghadapi masalah pada zaman yang semakin berkembang dan mempunyai sikap kritis ketika berhadapan dengan berita yang ada. Guru penggerak merupakan guru yang bertugas untuk mendorong guru yang lain pada pembelajaran merdeka belajar agar bisa memberikan perkembangan potensi siswa secara holistik (Sebariang, dkk : 2021).

Dalam sejumlah dokumen hanya dikatakan 3T atau daerah tertinggal. Pada sisi pemerintah, penetapan daerah 3T sebenarnya memiliki misi yang mulia, yaitu mendorong tumbuh dan kembang daerah agar tidak tertinggal dengan daerah lain. Pada peraturan pemerintah no 78 tahun 2014 mengenai percepatan pengembangan daerah tertinggal mengatakan jika tujuan adanya pembangunan pada daerah tertinggal yaitu mempercepat untuk mengurangi ketimpangan pada wilayah agar menjamin tercapainya keadilan dan pemerataan pembangunan nasional. Yang kedua adalah agar mempercepat pemenuhan kebutuhan pokok serta pelayanan dasar juga infrastruktur pada daerah yang tertinggal. Yang ke 3 meningkatkan sistem integrasi dan koordinasi juga sinkronisasi diantara pusat dengan daerah pada perencanaan serta pembiayaan juga pelaksanaan pemantauan serta evaluasi dan yang ke 4 adalah terjaminnya penyelenggaraan kebijakan pada percepatan pembangunan di daerah yang tertinggal. (Kusnandar :2018).

Untuk mewujudkan keberlangsungan pendidikan di daerah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal) sangat di perlukan peran aktif dari guru penggerak demi keberlangsungan pendidikan yang lebih baik di Daerah 3T dalam penerapan Kurikulum merdeka belajar dan profil pelajar pancasila. maka artikel ini diharapkan mempunyai kemampuan menyalurkan informasi tentang peran guru penggerak dalam menjamin keberlansungan pendidikan di daerah 3T.

METODE

Penelitian ini memakai metode literature review, kajian didapatkan dari penelitian, artikel, buku, jurnal ilmiah atau data statistic. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berhubungan dengan proses pengumpulan data, membaca, dan menganalisa serta mengolah data Pustaka. Menurut sari dan asmendri 2020 jika penelitian kepustakaan adalah suatu penelitian dengan teoritis mengkaji pada fenomena yang sedang berkembang dan berkaitan pada nilai, norma dan budaya. Pengumpulan data dilaksanakan dari berita juga artikel online yang dipercaya, akan tetapi juga didapatkan dari jurnal terbitan yang tujuannya terkait dengan penelitian ini.

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi mengenai peran guru penggerak di dalam keberlansungan Pendidikan di daerah 3T peneliti mengupulkan artikel-artikel penetian terkait sebagai bahan
Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam
Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

kajian dan literasi untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini sehingga nantinya dapat di Tarik sebuah kesimpulan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran guru penggerak

Di era revolusi industri sekarang yang semakin berkembang sangat berpengaruh sekali di setiap sektor kehidupan, termasuk lah didalamnya sektor Pendidikan harus menyesuaikan diri dan mengikuti perkembangan zaman untuk mempersiapkan manusia Indonesia yang cerdas, mandiri dan cakap digital. namun peran guru sangat terancam sekali dengan keberadaan teknologi yang semakin pesat dimana kemudahan mengakses informasi serta referensi belajar yang mudah didapatkan. Namun dengan demikian peran guru tetap tidak sepenuhnya bisa digantikan oleh kemajuan teknologi yang merupakan produk dari manusia itu sendiri bisa salah, keliru bahkan mengalami error. Karena kehadiran guru akan memberikan magnet tersendiri yang bisa memikat dan memberikan semangat langsung kepada peserta didik.

Nadiem Makarim, Mendikbud RI menegaskan ujung tombak perubahan pendidikan otodidak adalah instruktur mengemudi. Guru tidak hanya menganut kurikulum yang telah ditentukan, tetapi berupaya memodifikasi semua kegiatan pembelajaran untuk memenuhi atau mempertahankan standar profil siswa Pancasila, adalah siswa yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, lebih kreatif, mampu bekerja sama, semangat keragaman global, berpikir kritis dan mandiri. Sebagai penggerak pembelajaran, guru harus bisa menyetarakan perkembangan zaman modern dalam hal pendidikan karakter agar siswa dapat menjawab dengan bijak dan kritis tantangan zaman yang terus berkembang. terhadap semua informasi yang tersedia. Instruktur mengemudi adalah guru yang mendorong guru lain untuk belajar secara mandiri untuk mempelajari bagaimana mengembangkan potensi siswa secara holistik. Guru motivator belajar mandiri bukan hanya mengolah belajar yang efektif, tetapi juga harus mempunyai kemampuan membangun hubungan yang baik dengan siswa di komunitas sekolah, menggunakan teknologi yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan terus melakukan refleksi serta evaluasi secara berkelanjutan. sedang belajar. Sebuah perbaikan berlatih terus menerus. Memotivasi guru harus menjadi panutan yang memiliki kemampuan dan semangat berjuang agar ada perubahan yang positif di lingkungan pendidikan di sekolahnya dan unit sekolah lainnya. Surahman, Dkk : 2022.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa Guru penggerak diharapkan dapat memahami kebutuhan belajar dan lingkungan belajar yang di perlukan peserta didik di sekolah untuk memfasilitasi kemampuan yang mereka miliki, guru penggerak juga mampu menjadi fasilitator bagi guru lain dalam merancang alur dan menentukan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada masa depan, mengevaluasi pembelajaran berdasarkan data dan tingkat pencapaian murid. Untuk mencapai pembelajaran yang berdiferensiasi untuk mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda, menjadi teladan bagi guru lain dalam praktik- praktik pendidikan di sekolah.

Daerah 3T

Daerah 3T di kenal sekali dengan daerah yang tergolong tertinggal sekali baik dari sektor ekonomi maupun dari sektor Pendidikan yang dimiliki oleh suatu daerah. Sehingga tidak jarang banyak mendapat perhatian khusus oleh pemerintah untuk pemerataan pembangunan yang berkelanjutan Kemendikbud RI merespons hal ini dengan mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 2 Tahun 2019 yaitu mewujudkan akses yang merata, meluas, dan berkeadilan yang berupa mengoptimalkan capaian wajib belajar 12 tahun, meningkatkan ketersediaan serta keterjangkauan layanan pendidikan, khususnya bagi masyarakat yang berkebutuhan khusus dan masyarakat terpinggirkan, serta bagi wilayah terdepan, terluar, dan tertinggal (3T). Bukti empiris dari Desa Nanga Bayan yang terletak di Kecamatan Ketungau Hulu Kabupaten Sintang di Provinsi Kalimantan Barat. Situasi belajar mengajar di tempat tersebut begitu memprihatinkan, ketika hanya ada empat guru nasional dan mereka harus mengajar 150 siswa sekolah menengah. Tercatat pula kepala sekolahnya juga seorang guru yang mengajar siswa kelas 1 sampai 3. Hal ini juga terjadi di beberapa desa di perbatasan Malaysia, seperti Desa Jasa, Sungai Kelik dan Desa Rentong. Inilah

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

situasi pendidikan aktual di daerah 3T dan daerah terpencil dan pedalaman (Dudung.A, dkk 2018:39). Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan di bidang 3T sangat diperlukan untuk memperkuat sistem pertahanan negara melalui pendidikan dan kebudayaan.

Keberlangsungan pendidikan di daerah 3T

Untuk pemerataan pembangunan Indonesia, khususnya di bidang 3T, pendidikan merupakan isu terpenting yang harus dibenahi terlebih dahulu. Demikian berbagai upaya Mendikbud RI untuk menyusun Surat Edaran No. 1 Tahun 2020 tentang Kebijakan Mandiri Belajar dalam menentukan derajat peserta didik, kelebihan dan kekurangan berbagai golongan “kebebasan belajar” atau “kebebasan”. belajar untuk "menyorot". Konsep “kebebasan belajar” berarti memberikan kebebasan lembaga pendidikan serta mendorong peserta didik agar bisa berinovasi dan berpikir kreatif. Konsep itu kemudian dirubah dengan mengingat visi dan misi pendidikan Indonesia ke depan untuk menciptakan manusia berkualitas yang mampu bersaing di banyak bidang kehidupan (Sibagariang et al, 2021).

Sehingga untuk pemerataan pendidikan dari hilir hingga ke hulu Guru khususnya di daerah 3T harus memiliki dedikasi dan kemampuan yang tinggi, namun mereka juga perlu didukung oleh bahan ajar, media, dan strategi pembelajaran yang kontekstual. Hal ini penting karena tantangan dan hambatan pembelajaran di daerah 3T jauh lebih sulit daripada daerah perkotaan. kehadiran instruktur sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan di Daerah 3T. karena dengan adanya instruktur yang memadai dapat membantu keseimbangan pelatihan pendidikan di area 3T, Kehadiran Guru Penggerak Dapat membantu membimbing, memimpin dan menjadi panutan bagi instruktur lainnya sehingga keberlangsungan pelatihan di area 3T lebih sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Agar guru di daerah 3T mengetahui cara mengarahkan pembelajaran secara efektif, menggunakan teknologi untuk membangun hubungan yang baik dengan siswa di komunitas sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mampu senantiasa merefleksikan perkembangan praktik mengajar dan dievaluasi, khususnya di 3T. daerah untuk kepentingan keberlanjutan pendidikan.

Maka dari itu Meningkatkan kualitas pendidikan di daerah 3T merupakan langkah penting untuk memperkuat sistem pertahanan nasional di wilayah tersebut melalui pendidikan dan budaya. Peningkatan akses pendidikan di daerah 3T akan menghapus stigma kesenjangan politik nasional mengenai peningkatan sumber daya dan infrastruktur, juga menjadikan warga di daerah 3T merasa menjadi bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Maka dari itu yang berperan penting adalah kehadiran tenaga pendidik yang berkualitas yaitu guru penggerak dimana nanti akan menjadi promotor untuk mengarahkan, membimbing guru-guru lain agar tercapainya pemerataan pembangunan dalam dunia pendidikan secara merata.

Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan di daerah 3T yaitu Untuk lebih memahami daerah 3T dan mengetahui permasalahan dan potensi sumber daya di daerah 3T, Untuk memotivasi pemerintah daerah dalam penanganan permasalahan dan pelayanan pendidikan di daerah 3T dan Menyediakan layanan pendidikan yang berkualitas di daerah 3T. (Agus M. 2021).

KESIMPULAN

Pendidikan merupakan pilar terpenting dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan merupakan unsur fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia, sehingga tujuan pendidikan adalah cara manusia untuk meningkatkan potensi peserta didik, sehingga setiap individu menonjol dan mempunyai daya bersaing pada tingkatan nasional juga internasional, perlu untuk dicapai. dia. memiliki trainer sebagai inisiator implementasi di lapangan.

Demi kelangsungan pendidikan, Pemerintah melalui Mendikbud mengeluarkan Surat Edaran Nomor 1 mengenai Kebijakan Mandiri Belajar Tahun 2020. PGP tersebut dijelaskan melalui Surat Keputusan Direktorat Jenderal Guru serta Tenaga Kependidikan nro 1917/B.BI/. HK.01. 01/2021 tentang petunjuk program instruktur mengemudi. Motivasi guru digunakan sebagai agen reformasi pendidikan yang menimbulkan berbagai perubahan atau transformasi di lingkungannya, baik di sekolah, organisasi ataupun di masyarakat. Motivator

pendidikan dituntut memiliki kemampuan untuk memotivasi guru lain dan menjadi panutan di sekolah sehingga menjadi panutan bagi guru lainnya karena memiliki kemampuan dan semangat juang untuk membawa perubahan yang signifikan dalam lingkungan belajar sekolah, khususnya di sekolah. . . di daerah 3T. Karena kehadiran instruktur mengemudi ini bertujuan untuk membantu keseimbangan pelatihan di area 3T, membantu membimbing, memimpin dan menjadi panutan bagi instruktur lainnya sehingga keberlangsungan pelatihan di area 3T lebih sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Agar guru di daerah 3T mengetahui cara mengarahkan pembelajaran secara efektif, menggunakan teknologi untuk membangun hubungan yang baik dengan siswa di komunitas sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mampu senantiasa merefleksikan perkembangan praktik mengajar dan dievaluasi, khususnya di 3T. daerah untuk kepentingan keberlanjutan pendidikan memperkuat sistem pertahanan nasional di wilayah tersebut melalui pendidikan dan budaya. Peningkatan akses pendidikan di daerah 3T akan menghapus stigma kesenjangan politik nasional mengenai peningkatan sumber daya dan infrastruktur, juga menjadikan warga di daerah 3T merasa menjadi bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Maka dari itu yang berperan penting adalah kehadiran tenaga pendidik yang berkualitas yaitu guru penggerak dimana nanti akan menjadi promotor untuk mengarahkan, membimbing guru-guru lain agar tercapainya pemerataan pembangunan dalam dunia pendidikan secara merata.

DAFTAR PUSTAKA

- Analisis Kebijakan Pendidikan. Vol. 11 (3), Edisi Juni 2022. Peraturan pemerintah republik indonesia nomor 78 tahun 2014.
- Agus M, 2021 Pendidikan bagi anak di daerah 3T, Buku Saku Pendidikan Layanan Khusus. Cetakan 1, 2021. ISBN: 978-623-98588-6-5.
- Dahlia Sibagariang, Hotmaulina Sihotang, Erni Murniarti (2021) Peran guru penggerak dalam pendidikan merdeka belajar di indonesia.
- Deleng M. (2019) Pengelolaan Pendidikan Dasar Di Daerah 3t Provinsi Papua Indonesia Studi Tentang Tata Kelola Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Yahukimo Provinsi Papua, Universitas Pendidikan Repository.Upi.Edu Perpustakaan Upi.Edu.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 2 Tahun 2019 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Tata Naskah Dinas Elektronik Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, [https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/137712/permendikbud no 2 tahun 2019%20tentang%20wajib%20belajar%2012%20 tahun 2019](https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/137712/permendikbud%20no%202%20tahun%202019%20tentang%20wajib%20belajar%2012%20tahun%202019).
- Kemdikbud RI. (2020) "Surat Edaran Mendikbud Nomor 1 tahun 2020".
- Kusnandar, (2018). Inovasi pembelajaran berbasis tik di sekolah 3T provinsi papua dan papua barat melalui pendampingan jarak jauh, Jurnal Teknologi Pendidikan, Online ISSN: 2622-4283, Print ISSN: 2338-9184.
- Oktaviani, (2018) Implementasi program guru penggerak di pppptk tk dan plb. Jurnal Spektrum
- Oscarina dan Siti (2022) Pratek Pembelajaran Yang Berpihak Pada Murid. Modul bahan ajar. Edisi ketiga Januari 2022, direktorat guru dan tenaga kependidikan kementerian kebudayaan, riset dan teknologi. <https://drive.google.com/file/d/1e2xnWRnabWy6ZAUTsPCVzmeLBOoVD74O/view>.
- Repository.Kemdikbud.Go.Id/15877/1/Model%20Pendidikan%20Daerah%203T.Pdf.
- Riowati dan Yoenanto, (2022) peran guru penggerak pada merdeka belajar untuk memperbaiki mutu pendidikan di indonesia. JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume 5, Nomor 1.
- Surahman, dkk (2022) Peran guru penggerak dalam pendidikan merdeka belajar di kubu raya. Jurnal Pendidikan Indonesia. Vol. 03 No. 04.
- Sulhan, dkk (2022) Peningkatan sdm guru melalui program guru penggerak. Jurnal SyntaxAdmiration. Vol. 3 No. 6.
- Warsihna, (2013) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (tik) Untuk pendidikan di daerah terpencil, tertinggal, dan Terdepan (3t). Jurnal Teknodik Vol. 17 - Nomor 2.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan pendidikan merdeka belajar (telaah metode pembelajaran). Jurnal Ilmiah Mandala Education, 6(1).

Prosiding
PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM
KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

RANCANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA HUMANISTIK

Risal Nabas

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia
e-mail : risalnabas@gmail.com

Abstract

Humanistik mathematics learning is a mathematics learning process that involves humanist elements and includes a mathematics learning process that makes students active learners to build their knowledge by understanding conditions, both within themselves and their surroundings. This article will examine the development of humanistik mathematics learning tools for senior high schools. There are five devices intended, namely (1) Syllabus, (2) Lesson plans, (3) Teaching Materials, (4) Student Worksheets and (5) Mathematical Proficiency Tests. This was developed as an effort to answer the general phenomenon which states that mathematics is difficult. The focus of this research is the development of valid and practical learning tool documents. The validity and practicality of a device document will be tested based on device validation instruments and interviews. The results of the research on the development of humanistik learning tools for SMA are the basis for whether or not the devices are implemented in the learning process.

Key words : Humanistik Mathematics Learning

Abstrak

Pembelajaran matematika humanistik adalah proses belajar matematika yang melibatkan unsur humanis dan meliputi proses pembelajaran matematika yang menjadikan siswa sebagai pembelajar aktif untuk membangun pengetahuannya dengan memahami kondisi-kondisi, baik dalam diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Artikel ini akan mengkaji pengembangan perangkat pembelajaran matematika humanistik untuk SMA. Perangkat yang dimaksudkan ada lima yaitu (1) Silabus, (2) Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (3) Bahan Ajar, (4) Lembar Kerja Siswa (LKS) dan (5) Tes Kemahiran Matematis. Hal ini dikembangkan sebagai upaya menjawab fenomena umum yang menyatakan bahwa matematika itu susah. Adapun yang menjadi focus penelitian ini adalah pengembangan dokumen perangkat pembelajaran yang valid dan praktis. Valid dan praktisnya sebuah dokumen perangkat akan diuji bersarkan instrumen validasi perangkat dan interview. Hasil penelitian terhadap pengembangan perangkat pembelajaran humanistik untuk SMA tersebut yang menjadi dasar layak tidaknya perangkat dilaksanakan didalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika Humanistik

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 12 Januari 2023

PENDAHULUAN

Peradaban manusia akan dipengaruhi oleh peningkatan kualitas pendidikan. Karena itu, pendidikan yang diharapkan tidak hanya terletak pada penekanan aspek kognitif melainkan bagaimana mengarahkan siswa dapat berinteraksi dengan keadaan di sekitarnya, memaknai pengalaman agar siswa dapat bertumbuh bersama mental kreatifnya dan imajinasi yang terarah Bayazit (2010) dalam penelitiannya melihat adanya hubungan timbal balik antara segi sosial, psikologis, dan pedagogis dalam setiap individu siswa.

Yelsi A, Sihotang H (2021) menyatakan bahwa Pembelajaran matematika itu sangat urgen dan sangat lazim bagi siapapun yang pernah belajar pada tingkat formal baik pada tingkat pendidikan dasar dan menengah

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam
Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

maupun pada tingkat perguruan tinggi. Setiap individu akan selalu punya pengalaman yang berbeda dengan pelajaran matematika ini baik itu merasa tertarik maupun merasa tidak tertarik. Matematika sebagai sebuah ilmu yang banyak membelajarkan konsep sangat memerlukan daya hirarki konsep yang sering menjebak guru dalam teknik penghafalan urutan konsep. Hal ini kadang membangun persepsi pada sebagian besar siswa bahwa matematika itu tidak menarik bahkan rumit, bahkan upaya penanaman konsep melalui menghafal justru terkesan dipaksakan dan membuat tenaga pendidik dianggap pemarah. Dalam situasi seperti ini menuntut guru untuk aktif berpikir kreatif agar pembelajaran itu tidak bersifat monoton tapi justru fleksibel terhadap perkembangan siswa.

Dalam rapor pendidikan yang dirilis pada tahun 2021 dan 2022, memperlihatkan bahwa kemampuan numerasi siswa pada tahun 2021 untuk tingkat satuan pendidikan SMAN 3 Tana Toraja 1,71, tingkat satuan pendidikan serupa di nasional 1,66, tingkat kabupaten tana toraja 1,65, tingkat provinsi Sulawesi Selatan 1,62 dan tingkat Nasional adalah 1,7. Sedangkan pada tahun 2022 diperoleh untuk tingkat satuan pendidikan SMAN 3 Tana Toraja 1,71, tingkat satuan pendidikan serupa di nasional 1,79, tingkat kabupaten tana toraja 1,69, tingkat provinsi Sulawesi Selatan 1,65 dan tingkat Nasional adalah 1,71. Dari informasi ini kami melihat bahwa untuk SMAN 3 Tana Toraja tidak mengalami perubahan dan sekaligus memberikan informasi bahwa baik skala satuan pendidikan serupa, tingkat kabupaten Tana Toraja, tingkat provinsi Sulawesi Selatan dan bahkan tingkat nasional menempat kompetensi numerasi siswa yang masih dibawah kompetensi minimum yang ditandai dengan warna kuning pada rapor pendidikan

Matematika humanistik dalam proses penerapannya mengarah pada dua bagian, yaitu membelajarkan matematika secara manusiawi dan membelajarkan matematika yang manusiawi (Susilo, 2004). bagian pertama membelajarkan matematika secara manusiawi mengarah pada penempatansiswa sebagai subjek pembelajaran sedangkan bagian kedua terkait dengan pengkontekstualan matematika pada situasi nyata yang memungkinkan siswa memiliki pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Guru menggerakkan semangat dan harapan dalam pribadi setiap siswa agar dapat paham matematika secara bermakna. membelajarkan matematika secara manusiawi dapat meumbuhkan sisi kemanusiaan dalam diri siswa yang meliputi kemampuan kemandirian maupun bekerjasama, kritis dalam bertindak, kreatif, konsisten, berpikir logis, sistematis, menghargai pendapat, jujur, percaya diri, dan bertanggung jawab. Pada bagian ini kreativitas guru sangat dibutuhkan agar bagian yang diharapkan tumbuh dalam diri setiap siswa menjadi siswa yang manusiawi akan terwujud.

Pendidik dalam membangun koseptual sedapat mungkin dilakukan melalui pendekatan pemecahan masalah, penyampaian argument sebagai refleksi dari kemampuan memahami masalah dan penalaran dalam upaya pencapaian pembelajaran yang bermakna serta kemahiran matematika yang lebih baik karena itu Kurikulum and Standar evaluasi menyatakan bahwa “Kemampuan membaca, mendengarkan, berpikir kreatif, dan berkomunikasi tentang situasi masalah, representasi matematis, dan validasi solusi akan membantu siswa untuk mengembangkan dan memperdalam pemahaman matematika mereka. (NCTM, 2020).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran matematika yang dilaksanakan akan tampak pada munculnya kemampuan pemahaman, koneksi, komunikasi, penalaran dan juga pemecahan masalah pada diri siswa yang sering disebut dengan kemahiran matematis. Selain kemahiran matematis ini yang menjadi focus dalam pembelajaran, setiap siswa juga sangat penting untuk diarahkan mendapatkan (a) konsepsi matematika dengan ‘wajah manusia’, (b) kebaikan/manfaat matematika bagi manusia, dan (c) cara mengenal dan mempelajari Matematika. Frade (2007) bahwa dalam proses pemaknaan matematika diatas akan sangat tergantung pada (a) bahwa apa yang baik bagi seseorang akan sangat ditentukan oleh hubungan afektifnya atau budaya yang memperlihatkan pentingnya matematika bagi mereka, (b) kemampuan guru dalam memperlihatkan adanya sisi kemanusiaan dalam matematika itu sendiri dan tidak hanya perada pada keyakinan kuat bahwa matematika itu penting.

Mengembangkan kemahiran matematis siswa menjadi sebuah kewajiban terutama dalam memperbaiki kemampuan numerasi siswa yang masih menjadi masalah nasional. Sebagaimana uraian diatas akan mengarahkan kita bahwa pembelajaran matematika harus melalui pendekatan humanis. Adapun yang menjadi konsep dari pendekatan humanistik ini adalah (a) meyakini bahwa siswa memiliki gagasan-gagasan

alternative dalam melihat suatu masalah; (b) siswa dapat menyusun gagasan-gagasan tersebut menjadi gagasan baru atau ide baru; (c) pembentukan pengetahuan baru itu dapat berupa hasil kreasi, modifikasi, penyederhanaan, penghalusan dan penolakan suatu ide; (d) dampak rangkaian pengalaman belajarnya akan memunculkan pengetahuan baru; (e) matematika akan menjadi ilmu yang universal dimana kesempatan untuk memahami dan mempelajarinya tidak ditentukan oleh jenis kelamin, ras atau golongan.

Faktor lain yang turut mendukung ketercapaian pembelajaran matematika yang diharapkan adalah adanya perencanaan yang baik, bahwa setelah kita memahami situasi keadaan siswa maka sangat perlu untuk merencanakan pembelajaran dengan baik melalui persiapan perangkat-perangkat pembelajaran yang tepat. Perangkat pembelajaran yang dimaksudkan hendaknya mengarahkan siswa sebagai penemu dan tidak sekedar untuk menerima fakta-fakta berupa rumus-rumus dan prosedur aljabarnya. Perangkat pembelajaran yang disusun memberikan ruang bagi siswa untuk saling bertukar gagasan dan ide dalam menghadapi masalah dan mengkomunikasikan solusinya. Siswa diarahkan untuk melihat masalah kontekstual dan memikirkan cara menyelesaikannya baik melalui logika praktis ataupun procedural konsep yang diketahuinya, bahkan menurut Zevenbergen, R, Dole. S & Wright J (2004) bahwa siswa sedapat mungkin menterjemahkan matematika itu sebagai seni, sebagai bahasa bahkan sebagai alat untuk melihat dan mengorganisasikan dunia.

Pembelajaran humanistik akan berfokus pada pemecahan masalah melalui pengembangan berpikir ilmiah, penalaran kritis, keterampilan komunikasi dan keterampilan memecahkan masalah dengan terus memperhatikan isu perkembangan mental, spiritual, social dan estetika bahkan pertumbuhan karakter lainnya sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam berlangsungnya proses pembelajaran itu sendiri.

Menurut NCTM (2000) bahwa pemecahan masalah berarti melibatkan diri dalam suatu proses yang pemecahannya belum diketahui sebelumnya. Capraro, dkk. (2011) juga menekankan bahwa penyelesaian masalah sangat penting dalam pembelajaran matematika. Namun perlu diperhatikan bahwa kita harus memperhatikan urutan pengetahuan dalam memperlihatkan masalah yaitu memperhatikan hirarki berpikir sebagaimana itu menjadi karakteristik pembelajaran matematika itu sendiri. Shadiq (2007).

Keterampilan komunikasi matematis seperti: (1) keterampilan membahasakan ulang ide; (2) keterampilan tafsir dan menilai ide; (3) keterampilan mengkolaborasi berbagai ide, akan sangat mempengaruhi keterampilan pemecahan masalah seseorang dalam pembelajaran matematika terutama saat menyusun dan menuliskan pembuktian dalam matematika. Hal tersebut ditegaskan oleh Dwyer, J. dkk bahwa bahwa pembuktian menjadi bagian terpenting dari matematika walaupun pada kenyataannya ini sudah mulai berkurang ditingkat pendidikan tinggi. Terkadang pembuktian dianggap sebagai sesuatu yang tidak terlalu penting dalam proses pembelajaran matematika bahkan hanya menghabiskan waktu tetapi pada prinsipnya proses pembuktian akan melatih keterampilan komunikasi matematika siswa.

Keterampilan komunikasi matematis siswa akan kelihatan pada diri siswa bilamana siswa tersebut merespon informasi yang diterimanya, baik dari guru maupun dari sumber lainnya. Kemampuan interpretasi terhadap informasi tersebut akan menunjukkan kualitas keterampilan komunikasi siswa. Hal ini benar-benar telah menjadi tantangan besar bagi guru dalam proses pembelajaran, tidak terbentuknya keterampilan komunikasi matematis pada diri siswa sering membuat keadaan seperti tidak terkoneksi informasi yang diberikan dengan ide atau gagasan yang dimiliki siswa. Keadaan seperti ini memberi masukan bagi kita selaku guru bahwa keterampilan komunikasi matematika harus menjadi perhatian khusus.

Pada tingkat SMA keterampilan komunikasi matematis siswa akan kelihatan pada saat (1) menterjemahkan gambar, grafik, benda-benda konkrit; (2) refleksi dan pernyataan pendapat pada konsep matematika; (3) membahasakan dengan sederhana tentang defenisi dalam matematika; (4) kemampuan membahasakan pertanyaan yang menjadi evaluasi terhadap suatu gagasan atau ide yang diterimanya dan (5) kemampuan untuk mendiskusikan dan bertukar informasi dengan teman-temannya dalam kelas dimana setiap siswa dapat menjadi komunikan dan penerima informasi yang terkoneksi dengan baik.

Hal lain yang turut berkontribusi pada kemahiran matematis siswa yaitu kemampuan penalaran, kemampuan penalaran ini berupa sebuah proses berpikir menuju sebuah penarikan kesimpulan atau keputusan atas apa yang sementara dipelajarinya, hal ini juga turut dipengaruhi oleh koneksi matematik yang meliputi

proses hubungan antar konsep dan prosedur, Menggunakan materi prasyarat atau konsep sebelumnya dalam pembelajaran konsep/materi baru bahkan mampu menggunakan konsep matematika dalam pelajaran bidang lain bahkan masalah kehidupan sehari-hari. Pada level ini akan memperlihatkan kondisi belajar yang bermakna bahkan dapat meningkatkan kemampuan eksplorasi dalam diri siswa. Pembelajaran matematika bukan merupakan tuntutan/paksaan tetapi menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting untuk menjalani kehidupan sebagai mana karakternya sebagai pelayan dari semua disiplin ilmu, sisi kemanusiaan dalam matematika akan terlihat dimana itu menjadi jiwa dalam pembelajaran humanistik.

Keterampilan komunikasi, penalaran dan koneksi matematika akan menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran matematika humanistik yang akan muncul pada perbaikan kemampuan menarik kesimpulan, analogi, generalisasi, mencontohkan, membaca table, grafik, dan symbol serta sebaliknya mampu menyusun argumentasi dan pernyataan atau narasi menjadi bentuk sederhana berupa table, grafik dan symbol bahkan kemampuan dalam menyampaikan pendapat secara lisan menjadi logis dan teratur.

Dari kajian yang telah diuraikan diatas dan upaya untuk menjawab tantangan pandangan dan paradigm siswa bahwa matematika itu susah harus di jawab dengan sebuah pemikiran dan tindakan solutif, karena itu setelah menulis menelaah beberapa teori tentang pembelajaran humanistik untuk dapat membuat Rancangan Pengembangan Pembelajaran Matematika Humanistik yang diawali dengan factor perencanaan berupa perangkat-perangkat pembelajaran. Pertanyaan utama penulisan ini adalah “Bagaimanakah pengembangan dan pengimplementasian perangkat pembelajaran matematika humanistik untuk SMA?” namun dalam kesempatan ini penulis hanya memulai pada bagaimana rancangan perangkat pembelajaran dalam pengembangan pembelajaran matematika humanistik yang penulis yakini berdasarkan uraian diatas dapat memperbaiki kompetensi numerasi siswa sebagai dampak berkembangnya keterampilan komunikasi, penalaran dan koneksi matematisnya.

METODE

Penulisan artikel ini melalui studi literatur dan termasuk dalam rancangan pengembangan dimana perangkat yang dikembangkan guru matematika seperti Silabus, RPP, Bahan Ajar, LKS dan Tes Kemahiran Matematika akan dinyatakan valid dan praktis setelah melalui review pakar (Pengawas satuan pendidikan) berdasarkan instrumen validasi dokumen perangkat secara umum dan karakteristik humanistik itu sendiri. Dari hasil review tersebut akan memberikan keputusan bahwa apakah perangkat yang dikembangkan sudah valid dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai bagian langkah selanjutnya dari penelitian ini.

PEMBAHASAN

Fokus kajian dari penulisan artikel ini adalah bagaimana merancang pengembangan pembelajaran matematika humanistik yang diawali dari tahap orientasi kajian teori secara mendalam yang menyangkut (1) Karakter pembelajaran humanistik; (2) Kajian terhadap kemahiran matematis (3) kajian terhadap karakteristik pembelajaran matematika; (4) pengembangan materi ajar matematika dan evaluasi kemahiran matematis melalui persepsi kajian pustaka sebagai dasar dalam pengembangan pembelajaran matematika yang manusiawi

Berdasarkan hasil penelaan literatur atau kajian pustaka dan realita kemampuan numerasi siswa, dihasilkan rumusan yang berguna untuk menentukan bentuk dan karakter dari perangkat yang akan dibuat dan dikembangkan, yaitu meliputi: (a) Silabus matematika SMA kelas (b) RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) (c) buku siswa kelas XI, (d) LKS (lembar kerja siswa) SMA kelas XI, dan (e) asesmen yang akan mengukur kemahiran matematis siswa yang semua bentuk perangkat ini dalam penyusunannya mengarah pada pendekatan humanistik

Untuk menyatakan kelayakan suatu perangkat untuk digunakan dalam proses pembelajaran maka perlu dilakukan validitas hingga mendapatkan pengakuan kelayakan dari tim ahli yang dalam hal ini akan dipercayakan pelaksanaannya oleh pengawas satuan pendidikan yang sebelumnya telah diberi tahu dan memahami konsep matematika humanistik sehingga mampu menyusun instrumen validasi perangkat yang sesuai dengan karakter dan ciri pembelajaran humanistik. Selanjutnya kita akan menilai kepraktisan dari

perangkat tersebut setelah dilaksanakan dalam proses pembelajaran. mekanisme kegiatan evaluasi perangkat dinyatakan pada table 1. Dan selanjutnya validitas perangkat akan tersaji seperti pada table. 2

Tabel 1. Kegiatan evaluasi perangkat

Target	Kegiatan validitas perangkat	Evaluasi
Valid tidaknya perangkat pembelajaran	Pengawas melakukan review dan interview dengan guru, angket instrument validasi perangkat	Deskriptif Kualitatif
Praktis atau tidak praktisnya perangkat Pembelajaran	Pengawas melakukan review dan interview dengan guru dan mengisi angket instrument proses pembelajaran.	Deskriptif Kualitatif

Tabel 2. Rekapitan hasil validasi Perangkat

No	Hasil Validasi	Perangkat yang di validasi				
		Silabus	RPP	Buku Siswa	LKS	TKM
1	Kriteria validitas	BS	BS	B	BS	B
2	Kategori	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Keterangan:

Baris Kriteria Validitas akan diisi dengan kata TB (tidak baik), KB (Kurang baik), B(baik) atau BS(baik sekali) baris kategori akan diisi dengan valid atau revisi kecil

Setelah perangkat melalui proses validasi oleh validator (pengawas satuan pendidikan) dan diperoleh hasil kategori valid untuk kelima jenis perangkat yang dirancang, maka itu akan cukup menjelaskan bahwa perangkat itu sudah layak dalam hal isi yakni struktur dan formatnya secara umum dan bahkan kesesuaiannya dengan pendekatan pembelajaran yang akan dikembangkan, yang dalam hal ini mengenai pembelajaran matematika humanistik, hal ini juga akan memberi penjelasan tentang kejelasan konten perangkat dari segi bahasa, kejelasan konten dan akurasi waktu yang sering disebut validitas muka, dan mampu menjelaskan bahwa ada keterkaitan dan keruntutan dari perangkat satu dengan yang lain sebagai satu kesatuan yang utuh atau sering disebut validitas isi. Perangkat pembelajaran yang telah dinyatakan valid selanjutnya akan melalui evaluasi kepraktisan.

Perangkat yang telah divalidasi ini selanjutnya akan dilaksanakan dalam kelas sehingga pasti akan mendapatkan respon dari guru itu sendiri maupun oleh siswa. Jika kesan yang dialami guru dalam melaksanakannya terkesan mudah diterapkan, mungkin untuk diterapkan, sederhana dan bahkan mampu membantu siswa untuk belajar, maka itu dapat memberikan identifikasi bahwa perangkat yang dikembangkan tersebut praktis, dan tidak hanya melalui pendapat guru dan siswa, tetapi disini juga penilai harus menggunakan format yang akuntabel dan akurat dalam susunan instrument yang real agar benar-benar memberikan informasi yang tepat tentang perangkat tersebut saat dilaksanakan dan diberlakukan didalam kelas, karena kepraktisannya akan terlihat pada saat ada respon yang baik dari siswa dan menjalankan peran sebagai subjek pembelajaran.

Perangkat yang telah dinyatakan valid dan praktis selanjutnya bisa di publikasi untuk menjadi rujukan bagi yang membutuhkannya. Sehingga bisa dikembangkan secara menyeluruh dan berkesinambungan untuk terus menjawab tantangan kompetensi numerasi yang masih rendah baik pada tingkat satuan pendidikan SMAN 3 Tana Toraja, kabupaten Tana Toraja, provinsi Sulawesi Selatan dan bahkan tingkat nasional bahkan melawan paradigma tradisional yang menyatakan bahwa matematika itu sulit dan guru matematika itu terkesan galak dan monoton didalam proses pembelajaran. Lewat artikel ini kita dapat melihat bahwa kompetensi numerasi yang masih rendah adalah tantangan nasional yang harus dihadapi dan dipikirkan bersama, salah satu bentuk

keterlibatan guru adalah terus memikirkan kualitas dan pengembangan pembelajaran yang relevan seperti pengembangan pembelajaran matematika humanistik.

.KESIMPULAN

Adapun yang menjadi kesimpulan dari penulisan artikel ini yaitu bahwa perangkat pembelajaran seperti: Silabus, RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran), (3) bahan ajar, (4) LKS (lembar kerja siswa), dan (5) TKM (tes kemahiran matematis) yang valid merupakan syarat mutlak sebelum dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Valid dan praktisnya suatu perangkat pembelajaran dapat ditentukan oleh instrument yang mampu menggambarkan keterkaitannya dengan standar isi kurikulum dan pendekatan pengembangan yang dilakukan. Dari proses validasi perangkat pembelajaran matematika yang menggunakan pendekatan humanistik tersebut, nantinya diharapkan akan memperbaiki kompetensi numerasi siswa pada rapor pendidikan sekolah saat pelaksanaan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. van den & Plomph, Tjeerd. 1993. *Development Research in Curriculum: Propositions and Experiences*, The Netherlands: University of Twente.
- Baharuddin & Makin Moh. 2017. **Pendidikan humanistik : (konsep, teori, dan aplikasi praktis dalam dunia pendidikan)**. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Baiduri. 2019. Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Humanistik. Malang: Pascasarjana Magister Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Malang
- Bayazit, I. 2010. The influence of Teaching on Student Learning: The Notion of Piecewise Function. *International Electronic Journal of Mathematics Education-IEIJME*, Volume 5 No. 3. Diunduh 28 Maret 2011
- BSNP. 2012. Panduan Pemanfaatan Hasil Ujian Nasional Tahun Pelajaran 2011/2012 untuk Perbaikan Mutu Pendidikan. Jakarta: Balitbang Kemdikbud.
- Budiningsih, C Asri. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Capraro, M. M. dkk. 2011. An Investigation Of Preservice Teachers' Use Of Guess And Check In Solving A Semi Open-Ended Mathematics Problem. *Journal of Mathematic Behavior*, 23 November 2011, halaman 105-116
- Dwyer, J. dkk. 2011. Educational Development and Developmental Research in Mathematics Education. *Journal for Research in Mathematics Education*. 25: Hal 443-471. Diunduh melalui <http://www.cimt.plymouth.ac.uk/journal/dwyer3.pdf>
- Enny A Y., Sihotang H, 2021. Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6 Tahun 2021 halaman 3919 – 3927. Diunduh melalui :
<http://repository.uki.ac.id/5254/1/PenerapanSystemProdigyMath.pdf>
- Edna L. H. 2008. *Developing a Mathematical Disposition*. <http://www.midpac.edu/elementary/2008/11/developing-a-ma.php>. Posted on November 15, 2008
- Fatmawati, Rosnawati. 2020. ANALISIS POTENSI PEMBELAJARAN MATEMATIKA HUMANISTIK TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA. Banten: STKIP Banten
- National Council of Teachers of Mathematics. 2000. *Principles and Standards for School Mathematics*. NCTM: Reston VA
- Nieveen. 2000. Prototyping to Reach Producer Quality. In vanden Akker, Nieveen and Tj Plom. (Eds). *Design and Development Methodology in Education*. Dordrecht, Kluwer Academic Pub.
- Rista, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis dan Self Confidence Siswa Melalui Pembelajaran Humanistik Berbasis PMR. 03(02), 539–546. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sncp/article/view/1093>
- Scheffer, M., & Markus, K. (2016). PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN. 3345–3356.
- Santoso, Erik, Warmi, Attin. 2018. PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG HUMANISTIK. Kuningan: STKIP Muhammadiyah Kuningan
- Solichin M. 2019. PENDEKATAN HUMANISME DALAM PEMBELAJARAN (MODEL PENERAPANNYA DI PONDOK PESANTREN AL AMIN PRENDUAN SUMENEP). Malang : Literasi Nusantara

- Shadiq, F. 2004. *Pemecahan Masalah, Penalaran dan Komunikasi*. Makalah disampaikan pada Diklat Instruktur/Pengembang Matematika SMA Jenjang Dasar tanggal 6-19 Agustus 2004 di PPPG Jogjakarta
- Siswono, T.. 2007. *Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Identifikasi Tahap Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika*. Disertasi Universitas Surabaya
- Wardani, S., & Purnomo, Sapon Suryo Wahyuningsih, E. (2010). *Pembelajaran Kemampuan Penyelesaian masalah Matematika Di SD*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Prosiding
PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM
KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

ANALISA KUALITAS PENDIDIKAN KARAKTER PADA RAPOR
PENDIDIKAN SMA NEGERI 13 DEPOK

Friska Shinta Dame Hasibuan¹ Yanuarius Petege²

^{1,2}Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia
e-mail : 2201190014@ms.uki.ac.id¹ , petegeyanuarius8@gmail.com²

Abstract

Education has an important role in building a civilization that is connected to world developments. The shift in the era from revolution 4.0 to the era of society 5.0 gives humans a role to live and move together with technological advances. Moving together means that humans must have a good ability to communicate and cooperate with others. This condition challenges us to form a strong character in each graduate. If in the past, knowledge was the main focus but now character building is also the focus of education today. This is evidenced in the education report card, there is a character dimension. The author conducted an analysis of the quality of character education at SMA Negeri 13 Depok which shows school readiness in providing character education lessons. This research was conducted with a qualitative approach with descriptive methods. The data is in the form of Education Report Cards for SMA Negeri 13 Depok and focuses on 6 (six) character indicators. The results of this study are that even though the quality of character education at SMA NEGERI 13 Depok is very good, schools still have to design learning programs to improve the quality of education according to the slogan proclaimed by the government; Identify, Reflect and Fix. The quality of this education can be improved by designing data-based school activities, teacher competency strengthening programs regarding character dimensions, and finally starting with the dimension that has the lowest rating, namely the critical reasoning dimension.

Keywords: *character, education quality, education report,*

Abstrak

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membangun peradaban yang memang terhubung dengan perkembangan dunia. Pergeseran era dari revolusi 4.0 ke era *society* 5.0 memberikan peranan kepada manusia untuk hidup dan bergerak bersama dengan kemajuan teknologi. Bergerak bersama artinya manusia harus memiliki kemampuan yang baik untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain. Kondisi ini menantang kita untuk membentuk karakter yang tangguh pada tiap lulusannya. Bila pada masa sebelumnya, pengetahuan menjadi fokus utama namun saat ini pembentukan karakter pun menjadi fokus pendidikan saat ini. Hal ini dibuktikan pada rapor pendidikan terdapat dimensi karakter. Penulis melakukan analisis tentang kualitas pendidikan karakter di SMA Negeri 13 Depok yang memotret kesiapan sekolah dalam memberikan pembelajaran pendidikan karakter. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data berupa Rapor Pendidikan SMA Negeri 13 Depok dan berfokus pada 6 (enam) indikator karakter. Hasil penelitian ini adalah meskipun kualitas pendidikan karakter di SMA NEGERI 13 Depok adalah sangat baik, namun sekolah tetap harus merancang program pembelajaran demi meningkatkan kualitas pendidikan sesuai slogan yang dicanangkan pemerintah; Identifikasi, Refleksi dan Benahi. Kualitas pendidikan ini dapat ditingkatkan dengan melakukan rancangan kegiatan sekolah berbasis data, program penguatan kompetensi guru mengenai dimensi karakter, dan yang terakhir di mulai dengan dimensi yang memiliki penilaian terendah, yakni dimensi bernalar kritis.

Keywords: *karakter, kualitas pendidikan, Rapor Pendidikan*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 12 Januari 2023

PENDAHULUAN

Bergesernya masa industri 4.0 ke masa *Society 5.0*, membangkitkan semangat untuk mempersiapkan generasi bangsa yang dapat bersaing di situasi global perubahan zaman (masa) yang semakin hari semakin cepat bergerak. Masa *Society 5.0* adalah masyarakat yang mampu menjawab permasalahan yang muncul pada era sebelumnya, artinya pada masa *Society 5.0* ini, pembaharuan teknologi dan munculnya teknologi terbaru merupakan bagian dari manusia itu sendiri. Manusia dan teknologi berperan secara bersama-sama dan secara seimbang dalam menjalani kehidupan. Berbeda pada masa *industry. 4.0*, kemajuan teknologi mampu menggantikan peran manusia dalam menjalankan kehidupan,

Mempersiapkan suatu generasi untuk menghadapi masa *society 5.0*, berarti kita harus fokus dengan dunia pendidikan. Pendidikan lah yang berperan untuk membentuk suatu peradaban baru dengan cara mempersiapkan masyarakat (baca: generasi) yang hidup di dalamnya. Pendidikan juga lah yang membentuk serta mengembangkan karakter serta potensi objek yang di didiknya. Sebagaimana yang diamanatkan oleh Tujuan Pendidikan Nasional dan termaktub dalam pembukaan UUD 1945, bahwa salah satu tujuan kemerdekaan Bangsa Indonesia itu sendiri adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tugas Negara dalam melakukan upaya mencerdaskan bangsa dilaksanakan dengan menyiapkan peraturan-peraturan yang menjadi landasan dalam bertindak mengambil keputusan maupun kebijakan pendidikan. Kebijakan dan keputusan yang diambil pemerintah dalam hal ini merupakan refleksi dari evaluasi hasil pendidikan dalam menjawab tantangan perubahan zaman.

Keikutsertaan Indonesia dalam PISA (*Program of International Students Assessment*) pada tahun 2018 membawa pandangan pendidikan baru, Nadiem Makarim mengatakan bahwa pandangan baru terhadap pendidikan amat diperlukan untuk membuat kebijakan serta langkah-langkah yang strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hasil evaluasi PISA pada tahun 2018 tersebut, menjadi cerminan untuk memahami aspek-aspek yang mempengaruhi kesuksesan pendidikan di Indonesia.

Ujian Nasional yang sebelumnya dijadikan indikator keberhasilan peserta didik ternyata tidak mampu menjawab tantangan jaman, karena hanya menilai keberhasilan peserta didik secara klasikal dan memetakan tingkat mutu satuan pendidikan, namun tidak mampu memberikan indikator untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang berkesinambungan. Kebijakan akan yang dicanangkan pemerintah adalah terbitnya Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Nomor 17 tahun 2021 tentang Asesmen Nasional. Terbitnya Peraturan ini serta merta mencabut Permendikbud no 43 tahun 2019 yang mengatur penyelenggaraan ujian nasional. Dengan kata lain evaluasi sistem pendidikan nasional yang semula berbentuk Ujian Nasional digantikan dengan Asesmen Nasional.

Asesmen Nasional merupakan instrumen yang mengukur bukan hanya kemampuan kognitif peserta didik, namun juga mengukur kemampuan berpikir serta mengevaluasi sikap dan karakter peserta didik yang dilandasi oleh nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila disebut Profil Pelajar Pancasila. Selain itu Asesmen Nasional juga mengevaluasi kondisi satuan pendidikan sebagai lingkungan pembelajaran, bahkan mengevaluasi kesiapan suatu wilayah dalam bidang pendidikan.

Pada Asesmen Nasional terdapat 3 (tiga) instrumen yang diteskan, yang pertama adalah AKM (Analisis Kompetensi Minimal), untuk menguji kemampuan kognisi peserta didik baik di bidang numerasi dan membaca. Instrumen kedua adalah Survei Karakter untuk menilai sikap peserta didik dalam memaknai nilai yang terkandung dalam Pancasila. Dan yang ketiga adalah Survei Lingkungan Belajar yang hasilnya juga menggambarkan kondisi kesiapan serta mutu pada satuan pendidikan tersebut.

Hasil evaluasi Asesmen Nasional disebut Rapor Pendidikan. Rapor Pendidikan menjadi barometer yang mengukur kesiapan serta mutu satuan pendidikan tersebut. Berdasarkan informasi-informasi yang ditampilkan

pada Rapor Pendidikan, satuan pendidikan dapat membuat langkah-langkah terencana untuk meningkatkan mutu hasil belajar dan juga mutu lingkungan belajar di satuan pendidikannya. Peningkatan mutu pada satuan pendidikan diharapkan pada akhirnya akan mendorong peningkatan kompetensi peserta didik itu sendiri dan bermuara pada tercapainya Tujuan Pendidikan Nasional.

Perlu dimengerti bahwa Rapor Pendidikan bukanlah mengukur mutu satuan pendidikan dan kemudian hasil evaluasinya digunakan untuk membandingkannya dengan satuan pendidikan lainnya. Atau dijadikan alat untuk melakukan peringkat satuan pendidikan pada suatu wilayah tertentu, bahkan untuk mencari peringkat mutu satuan pendidikan. Rapor Pendidikan ini merupakan sekumpulan data yang menggambarkan mutu satuan pendidikan dan berdasarkan rapor tersebut dapat dijadikan oleh satuan pendidikan sebagai cerminan dalam melakukan peningkatan secara berkesinambungan.

Langkah-langkah terencana yang menjadi acuan oleh suatu satuan pendidikan untuk peningkatan mutu pendidikan tersebut didasari oleh Perencanaan Berbasis Data (PBD) yang ditampilkan pada rapor pendidikan satuan pendidikan tersebut. Rapor Pendidikan merekomendasi perencanaan dengan menampilkan 5 (lima) indikator prioritas yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) yaitu *Literasi, Numerasi, Karakter, Keamanan dan Kebhinekaan*. Dalam Dokumen Rekomendasi Data, terdapat 2 (dua) lembar. Lembar pertama adalah Prioritas Rekomendasi yang menampilkan 5 (lima) akar masalah utama berdasarkan nilai terendah dari indikator prioritas level 1 (satu). Lembar kedua, menampilkan Seluruh Rekomendasi dengan menampilkan seluruh akar masalah berdasarkan nilai terendah dari masing-masing indikator prioritas level 1 (satu).

SMA Negeri 13 Depok juga merupakan satuan pendidikan yang terus berupaya melakukan peningkatan mutu diri. Bertempat di belakang pasar tradisional, gambaran peserta didik adalah kelompok masyarakat marjinal. Dengan kebijakan Penerimaan Peserta Didik Baru dengan jalur zonasi sebesar 50% dari kuota penerimaan peserta didik maka secara otomatis populasi peserta didik adalah dari masyarakat sekitar yang terkategori kelas marjinal.

SMA Negeri 13 Depok berdiri tahun 2014, merupakan sekolah berkategori Sekolah Standar Nasional. Kurikulum yang diimplementasikan adalah Kurikulum 2013 untuk jenjang kelas XI (sebelas) dan XII (dua belas), sedangkan untuk kelas X (sepuluh) mengimplematisasikan Kurikulum Merdeka Mandiri Belajar.

Kurikulum Merdeka mempunyai karakteristik yang membedakannya dengan kurikulum 2013. Ciri pertama yaitu kegiatan pembelajaran menekankan hanya pada materi essensial, yang kedua mengaplikasikan *level of differentiation* yakni melihat tiap peserta didik sebagai pribadi yang unik yang berbeda-beda baik kecerdasan, kompetensi, *passion* maupun gaya belajarnya. Dan ciri yang ketiga adalah kegiatan pembelajaran yang berbasis proyek untuk mengembangkan perilaku peserta didik sesuai nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila, sehingga membentuk karakter peserta didik. Kegiatan berbasis proyek ini disebut dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Terdapat 6 (enam) tema dalam proyek ini, yaitu *Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berahlak Mulia, Gotong Royong, Kreatifitas, Mandiri, Bernalar Kristis dan Berkebhinekaan Global*. Keenam tema ini diharapkan dapat diinternalisasikan oleh peserta didik dalam perilaku menjalani hidup sehari-hari dan menjadi karakter peserta didik itu sendiri.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) ini dirancang untuk dilaksanakan setiap tahun di satuan pendidikan, namun jumlahnya disesuaikan dengan fasenya. Fase E di jenjang kelas X wajib melaksanakan 3 (tiga) jumlah proyek dari 3 (tiga) tema yang berbeda, sedangkan Fase F pada jenjang kelas XI dan XII melakukan 2 (dua) proyek dengan 2 (dua) tema berbeda.

Pergeseran masyarakat dari masa era 4.0 ke masa society 5.0 tentu perlu dipersiapkan sejak dini. Generasi (lulusan) yang tangguh adalah yang dapat bersaing pada kancah situasi yang menuntut untuk dapat hidup bersama-sama dengan kemajuan teknologi yang pesat itu. Oleh sebab itu pembentukan karakter melalui Kurikulum Merdeka dan Proyek profil Pancasila menjadi solusi dalam mempersiapkan lulusan yang cakap dan berkarakter.

Rapor Pendidikan yang diperoleh oleh SMA Negeri 13 Depok pada tahun 2022 ini adalah hasil yang diteskan pada Assesmen Nasional tahun 2021, artinya sampel yang digunakan adalah peserta didik yang dalam

kegiatan pembelajarannya masih menggunakan Kurikulum 2013. Namun rapor ini digunakan untuk meningkatkan kesiapan sekolah dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran pada tahun selanjutnya., Rapor Pendidikan terdapat 2 (dua) berkas Rekomendasi, 5 (lima) “Prioritas Rekomendasi Perencanaan Berbasis Data” dan “Seluruh Rekomendasi Perencanaan Berbasis Data (PBD)” sebagai data acuan dalam membuat program kegiatan. Semua Indikator Karakter terdapat di berkas ”Seluruh Rekomendasi PBD”, artinya untuk indikator karakter bukanlah Rekomendasi yang harus diprioritaskan, namun tetap harus direncanakan. Untuk itu peneliti melihat melakukan “*Analisa kualitas Pendidikan karakter pada Rapor Pendidikan di SMA Negeri 13 Depok*”, demi mempersiapkan lulusan yang berkarakter untuk menyambut era society 5.0

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana Rapor Pendidikan pada satuan pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode deskriptif. Pendekatan Deskriptif menggambarkan suatu fenomena yang sedang terjadi pada masa sekarang. Tipe ini digunakan untuk memaparkan penelitian yang tidak berhipotesis, dan untuk memberi gambaran tentang kondisi faktual tentang fakta-fakta yang terjadi. Penelitian ini biasanya sarat akan deskripsi setelah dilakukan akan analisa terhadap data yang tersedia (Hardani 2020). Data yang diperoleh berupa Rapor Pendidikan SMA Negeri 13 Depok pada tahun 2022. Rapor Pendidikan ini berdasarkan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer pada tahun 2021. Data yang digunakan berfokus pada 6 (enam) indikator karakter dimensi Profil Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

No	IDENTIFIKASI			REFLEKSI			BENAH
	Masalah	KP	NC	Akar Masalah	KP	NC	Rekomendasi Program
22	A.3 Karaker	Membudaya	2.96	Kreatifitas	Membudaya	2.65	Benahi 1
							Benahi 2
							Benahi 4
							Benahi 5
							Benahi 6
23	A.3 Karaker	Membudaya	2.96	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Membudaya	3	Benahi 1
							Benahi 2
							Benahi 4
							Benahi 5
							Benahi 6
24	A.3 Karatker	membudaya	2.96	Kemandirian	Membudaya	3	Benahi 1
							Benahi 2
							Benahi 4
							Benahi 5
							Benahi 6
25	A.3 Karakter	Membudaya	2.96	Gotong Royong	Membudaya	3	Benahi 1
							Benahi 2
							Benahi 4
							Benahi 5
							Benahi 6
26	A.3 Karakter	Membudaya	2.96	Kebinekaan global	Membudaya	3	Benahi 1
							Benahi 2
							Benahi 4
							Benahi 5
							Benahi 6
27	A.3 Karaker	membudaya	2.96	Bernalar kristis	membudaya	3	Benahi 1

							Benahi 2
							Benahi 4
							Benahi 5
							Benahi 6

Teridentifikasi pada 7 (tujuh) indikator karakter dan terdapat 2 (dua) label capaian warna yaitu BIRU dan HIJAU. mengindikasikan hampir semua indikatornya SUDAH SANGAT BAIK namun terdapat satu Indikator yang terkategori BAIK, artinya meski hampir semua indikator TERCAPAI SANGAT BAIK, namun satuan pendidikan tetap harus meningkatkan mutu pendidikannya.

Pada komponen masalah seluruh Indikator tergolong membudaya karena seluruh dimensi profil Pancasila seperti Kreatifitas, Beriman Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Kemandirian, Gotong Royong, Kebhinekaan Global dan Bernalar Kritis telah membudaya dengan **sangat baik**, Sebagian besar peserta didik terefleksi sudah mengimplementasikan secara optimal dan dilakukan secara konsisten dan rutin.

Indikator Beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia menampilkan hasil evaluasi bahwa semua peserta didik berperilaku yang baik secara konsisten terhadap sesama, terhadap alam dan terhadap negara.

Pada Indikator Kemandirian terevaluasi bahwa secara konsisten semua peserta didik sudah mampu menerapkan kebiasaan diri untuk dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Pada indikator Gotong Royong, terevaluasi bahwa semua peserta didik mampu berinisiatif secara konsisten dalam turut serta memperbaiki lingkungannya baik fisik dan sosial.

Pada Indikator Kebhinekaan Global peserta didik menunjukkan rasa tertarik akan keragaman di dunia dan peduli terhadap permasalahan global.

Pada Indikator bernalar Kritis, peserta didik telah menunjukkan secara konsistensi tanggung jawab terhadap keputusan yang dibuat setelah menganalisa sebuah informasi yang ditemukannya.

Rapor Pendidikan di dimensi karakter menunjukkan hasil yang “Sangat Baik” pada semua indikator di Komponen Masalah. Hanya ada satu indikator yang menunjukkan hasil “baik”, yakni indikator Kreatifitas yang mendapatkan nilai capaian terendah, yakni 2,65.

Pada Komponen Rekomendasi, Rapor Pendidikan juga menampilkan data yang bisa digunakan untuk melakukan langkah-langkah yang sistematis dalam upaya perbaikan ataupun peningkatan mutu sekolah. Rekomendasi yang tampil pada Rapor Pendidikan SMA Negeri 13 Depok ini adalah:

Benahi 1 : Peningkatan kompetensi guru dan kepala sekolah terkait materi dimensi profil Pancasila

Benahi 2: Penguatan pembelajaran karakter di semua materi terkait dimensi profil Pancasila dengan menggunakan sumber lain dari Platform Merdeka Mengajar.

Benahi 4 : Pembentukan komunitas belajar demi peningkatan kompetensi dengan cara berbagi pengetahuan antar sesama

Benahi 5: Melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kendala yang muncul pada pembelajaran seluruh materi dimensi profil pelajar Pancasila.

Benahi 6: menyusun dan menerapkan kurikulum operasional yang berhubungan peningkatan karakter profil pelajar Pancasila yang disesuaikan dengan satuan pendidikan dan kondisi peserta didik.

Dari 5 (lima) rekomendasi yang dimunculkan pada rapor pendidikan ini maka dapat dapat diambil kesimpulan. Pertama, melakukan refleksi terhadap segala tantangan yang mungkin akan muncul untuk pada kegiatan pembelajaran. Kedua membuat Kurikulum Penguatan Profil Pancasila yang materinya bersumber di luar platform merdeka belajar dimana kurikulum ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi satuan pendidikan. Ketiga adalah melakukan penguatan kompetensi tenaga pendidik dan kepala sekolah mengenai materi pembelajaran dimensi profil Pancasila.

Dari nilai capaian tertinggi terlihat di beberapa indikator yang belum memenuhi angka tertinggi yakni Nilai capaian 3 (tiga) menyiratkan masih adanya celah yang harus diperbaiki atau ditingkatkan lagi kualitasnya. Sesuai moto yang digaungkan pemerintah, yaitu Identifikasi, Refleksi dan Benahi, artinya kita harus terus dapat mengidentifikasi masalah yang muncul, lalu menemukan akar masalahnya dan merefleksikannya, lalu kemudian berdasarkan data yang sudah ada dilakukan pembenahan. Pembenahan yang dilakukan oleh satuan pendidikan menggunakan instrumen yang disebut Perencanaan Berbasis Data.

Perencanaan Berbasis Data merupakan rumusan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahun berikutnya. Rencana kegiatan-kegiatan ini akan dituangkan dalam RKAS (Rancangan Kegiatan dan Anggaran sekolah). Dengan melakukan hal ini akan membuat rancangan kegiatan menjadi alur terlaksananya kegiatan-kegiatan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Satuan pendidikan hendaknya selalu melakukan peningkatan mutu pendidikan. Rapor Pendidikan yang diterima di tiap satuan pendidikan merupakan data yang mencerminkan kesiapan sekolah dalam melakukan proses pendidikan. Berdasarkan hasil Rapor Pendidikan yang diterima oleh SMA Negeri 13 Depok, secara keseluruhan ternilai sangat baik. Hanya terdapat satu Dimensi karakter yang masih bernilai baik, yakni Kreatifitas. Meskipun demikian, masih terdapat celah bagi satuan pendidikan untuk membuat langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikannya.

Langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dengan merancang kegiatan berbasis data. Perencanaan Berbasis Data tersebut dapat dirumuskan bersama-sama dengan guru karena gurulah yang paling paham kebutuhan untuk peningkatan kualitas pendidikan.

Peningkatan kompetensi guru amat sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu satuan pendidikan. Penguatan kompetensi guru dapat dilakukan dengan meningkatkan kegiatan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Sekolah dengan lebih terencana. Meningkatkan kompetensi tentang Dimensi Profil Pelajar Pancasila dapat dilakukan dengan mengikuti pelatihan mandiri pada Platform Merdeka Mengajar juga pelatihan lainnya yang telah disediakan oleh pemerintah. Pelatihan mandiri ini dapat dilakukan secara bersama-sama pada MGMP Sekolah ataupun secara individual.

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada rapor pendidikan, dimensi Kreatifitas mendapatkan nilai capaian terendah, disarankan merancang kegiatan pembelajaran yang menekankan/ memperkuat dimensi kreatifitas baik pada kegiatan P5 ((Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) ataupun pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Hal ini dapat dimulai dengan mengidentifikasi kendala serta merumuskan langkah terencana untuk mengimplementasikan kegiatan yang mendukung peningkatan akan dimensi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardani, Hardani. (2020). *Buku Metode Penilaian Kualitatif dan Kuantitatif*. Project: Seri Buku ajar: buku hasil penelitian. Jakarta: CV Pustaka Ilmu group.
- Mulyasa, H.E. 2022. *Manajemen Pendidikan Karakter*. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Mustoip, Sofyan., Japar, Muhammad., & MS, Zulela. 2019. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Jakad Publishing: Surabaya.
- Mukhlisoh, Mujahidatun., & Suwarno, Suwarno. (2019). *Implementasi Manajemen Pendidikan. Karakter di Sekolah*. Jurnal Darusaalam: Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Islam: Vol. 2 no 1.
- Nahdiyah, Umi., Arifin, Imron. & Juharyanto, Juharyanto. (2022). *Pendidikan Profil Pelajar Pancasila Ditinjau Dari Konsep Kurikulum Merdeka*. Semnas Manajemen Strategik Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Pada PAUD dan Pendidikan Dasar. Vol 1 no 1.
- Rajab, Agustini., Meysurah Sucihati., (2020) *Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Sebagai Strategi Menuju Era Society 5*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas: Universitas PGRI Palembang.

- Puspita, Yenny., Fitriani Yessy., & Astuti, Sri (2020). *Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas: Universitas PGRI Palembang.
- Sanmawwi, Sadiyah., & Sulastris, Sri. (2022). *Pemamfaatan Hasil Asesmen Nasional Dalam Program Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar di DKI Jakarta*. Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan. Vol. 19 no.2.
- Setiawati, Nanda Ayu. (2017). *Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa*. In: Seminar Nasional Tahunan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial.
- Susanti, Santi., Lian, Bukman., & Puspita, Yenny. (2020). *Implementasi Strategi Kepala Sekolah dalam Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Tembusai: Vol. 4 no 2.
- Sumbang, Arniati Batu & Sihotang, Hotmaulina. (2022). *Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SMA Kristen*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, vol 4 no. 4.
- Kemendikbud. (2019). *Pendidikan di Indonesia Belajar dari hasil PISA 2018*. Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang: Jakarta. Laman: puspendik.kemdikbud.go.id
- Kemdikbud. (2022). *PPDB Zonasi: Upaya Peningkatan Akses Layanan Pendidikan Berkeadilan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/06/ppdb>
- Kemendikbud <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/app>
- Kemendikbud: Pusat informasi Rapor Pendidkan: Tentang Perencanaan berbasis Data – PBD <https://pusatinformasi.raporpendidikan.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6560862845081-Tentang-Perencanaan-Berbasis-Data-PBD->

Prosiding

PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Haniati Gowasa

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia

e-mail : haniatigowasa123@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to provide an overview of the implementation of character education in children. The research method used is qualitative with secondary data sources obtained from literature reviews through observation of books, journals and other relevant documents. Character education is the academic application of moral and religious principles to students. The model of these principles is beneficial for oneself, family, educators, and the environment. The social development of elementary school children has grown, from those who only know their family to being able to know their peers. Children this age are also familiar with the digital lifestyle, whether at home, school or their environment. The digital era has positive and negative effects, and it is our responsibility as parents, educators and adult society to lead and lead children so that they live well, appropriately and positively benefit the children themselves.

Keywords: *Character Education, Digital Era, Elementary School Children.*

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menggambarkan tentang pelaksanaan pendidikan karakter pada anak. Metode penelitian yang dipilih yaitu kualitatif dengan memakai data sekunder yang di dapatkan dari tinjauan pustaka melalui pengamatan buku, jurnal, dan dokumen lain yang relevan. Pendidikan karakter adalah aplikasi akademik dari prinsip-prinsip moral dan agama kepada siswa. Menerapkan prinsip-prinsip ini bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, pendidik, dan lingkungan. Perkembangan sosial anak-anak sekolah dasar telah berkembang, dari mereka yang hanya mengenal keluarganya sampai bisa mengenal teman-teman sebayanya. Anak-anak di usia ini juga akrab dengan gaya hidup digital, baik di rumah, sekolah, atau lingkungan mereka. Era digital memiliki efek positif dan negatif, dan itu adalah tanggung jawab kita sebagai orang tua, pendidik, serta masyarakat dewasa untuk memimpin dan memantau anak-anak sehingga mereka hidup dengan tepat, baik, juga bermanfaat positif untuk anak itu sendiri.

Kata kunci: *Anak Sekolah Dasar, Era Digital, Pendidikan Karakter.*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 12 Januari 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses mengubah tingkah laku, menambah pengetahuan serta pengalaman hidup, dan menjadikan peserta didik lebih dewasa dalam berpikir serta bersikap. Pendidikan digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan seseorang melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk menumbuhkan bakat-bakat yang berkualitas dan berkarakter, sehingga dapat berwawasan dunia dan berkembang dengan wawasan yang luas.

Laju kemajuan teknologi di bidang pendidikan meningkat sangat pesat. Manfaat teknologi modern tidak hanya dibatasi pada orang dewasa; akan tetapi anak-anak juga dapat memanfaatkannya. Pendidik dan peserta

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

didik sangat bergantung pada platform dan alat teknologi untuk memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi mereka. Era digital, selain menawarkan peluang untuk pengembangan yang lebih luas, juga menimbulkan ancaman serius bagi generasi mendatang. Salah satu ancaman tersebut telah menggerus karakter baik dan cerdas generasi ini. Hal ini terjadi karena era 4.0 telah memberikan cara baru dalam berkomunikasi, melalui media sosial dan *smartphone*, kita sudah dapat menjelajah dunia maya dan menjelajahi dunia.

Rangkaian peristiwa akhir-akhir ini sangat memprihatinkan, terutama dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara dan berbangsa. Kenegatifan ada di hampir setiap aspek dan bidang kehidupan. Dimulai dari sikap individu terhadap individu atau kelompok yang mengarah pada situasi dan kondisi seperti kenakalan remaja, kebebasan berekspresi seksual, kekerasan terhadap anak, penjangbretan, kasus *bullying*, dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan karakter bangsa yang lemah. Menumbuhkan sifat-sifat bangsa yang baik sejak dini merupakan pondasi sebuah negara.

Pendidikan karakter berupaya menanamkan standar moral yang tinggi pada generasi pemimpin dan warga negara berikutnya dan mewujudkan kehidupan negara yang adil, aman, dan sejahtera. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang "Tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk mendidik kehidupan bangsa, membentuk karakter dan budaya bangsa yang terhormat, dan mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik. Orang yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang baik, sehat, berpengetahuan luas, kreatif, cakap, bertanggung jawab serta Warga Negara Demokratis."

Keluarga mempunyai peran penting didalam pembentukan karakter seorang anak. Menurut Amaruddin dkk (2020), peran keluarga dalam pembentukan budi pekerti anak diantaranya (1) peran keluarga dalam pembentukan budi pekerti anak harus dilakukan dalam suasana yang nyaman; (2) adanya reward dan punishment dalam pembentukan kebiasaan anak; (3) faktor sosial dan budaya keluarga mempengaruhi kebiasaan anak; (4) ketaatan beribadah dapat membentuk ketaatan pada perintah agama dan akhlak santun anak; (5) menyeimbangkan peran keluarga ayah dan ibu untuk pertumbuhan dan perkembangan anak; (6) harus ada keseimbangan antara karir orang tua dan pendidikan anak.

Pemerintah telah mencanangkan program pemerintah bernama Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penguatan Pendidikan Karakter merupakan sebuah upaya pendidikan karakter sekolah, dilaksanakan secara bertahap dan sesuai kebutuhan di sekolah. Skema tersebut bertujuan agar mendorong pendidikan berkualitas dan pendidikan moral yang merata di seluruh tanah air. Menurut Pasal 2 Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 mengenai Peningkatan Pendidikan Karakter (PPK), PPK mempunyai tujuan sebagai berikut: 1) Membangun dan mempersiapkan siswa untuk menjadi generasi emas Indonesia pada tahun 2045 dengan semangat pancasila serta pendidikan karakter yang baik sehingga mereka dapat melewati perubahan yang ada di masa depan, 2) Membangun sarana pendidikan nasional yang menjadikan pendidikan karakter menjadi bagian terpenting dari pendidikan siswa dengan dorongan keterlibatan publik dalam pengaturan formal, non-formal, dan informal, Komunitas dan keluarga, dan 3) Memperbaharui dan meningkatkan keterampilan dan kemampuan pendidikan, guru, siswa, masyarakat, dan keluarga untuk membuat pendidikan karakter lebih kuat dalam mengimplementasikan Penguatan Pendidikan Karakter.

Piaget menyatakan, anak-anak berusia antara 7 dan 11 tahun mengalami beberapa tingkat perkembangan operasional konkret. Tingkat ini adalah awal dari pemikiran rasional. Seseorang pada tahap ini baru saja mulai berpikir logis. Dalam situasi itu, anak-anak memiliki kemampuan untuk menerapkan logika pada suatu masalah. Anak-anak usia ini lebih cenderung membuat pilihan rasional, daripada impulsif, ketika dihadapkan dengan konflik pemikiran dan persepsi internal. Anak-anak saat ini menghabiskan lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan gadget media seperti *smartphone*, tablet, dan komputer. Penggunaan teknologi memperkaya hidup mereka lebih dari bersosialisasi dengan teman-teman mereka. Untuk mencegah siswa terkena dampak buruk oleh teknologi digital, ini harus diawasi oleh keluarga, guru, dan masyarakat luas.

Pendidikan Karakter adalah ketika guru membantu anak-anak belajar kebiasaan baik sehingga mereka tahu apa yang benar dan salah, bisa mendapatkan nilai bagus, dan mampu melakukannya. Juga, keluarga pelajar,

sebagai orang yang paling mengenal mereka, harus membantu memantau dan membimbing mereka dalam cara mereka menggunakan teknologi dan dengan siapa mereka berbicara di era digital.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan sumber data sekunder. Data sekunder penelitian ini didapatkan melalui tinjauan pustaka (*library research*) untuk mengumpulkan data. Untuk melakukan tinjauan pustaka, peneliti mencari informasi dan data yang berkaitan dari bermacam sumber yang menyajikan karya teoritis yang berbeda. Creswell, John. W. (2014:40) dalam Habsy (2017) mendefinisikan tinjauan pustaka atau kajian literatur yaitu ringkasan tertulis tentang artikel dari jurnal, buku maupun dokumen lain yang dapat mendeskripsikan sebuah teori dan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan data dalam penelitian. Informasi yang diperoleh melalui penyelidikan mendalam dan pembacaan dari buku, makalah, dan laporan terkait juga merupakan bagian integral dari tinjauan literatur yang menyeluruh. Dalam penelitian ini, penulis mencari data yang membahas tema yang relevan melalui pencarian Buku, Makalah, jurnal, artikel, dan lain sebagainya. Sementara itu, tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk memberikan gambaran tentang pelaksanaan pendidikan karakter pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter yaitu suatu upaya yang bisa dilaksanakan dengan direncanakan untuk mendidik serta melatih kemampuan peserta didik untuk mengembangkan karakter personal agar bisa memberikan manfaat untuk diri dan lingkungan sekitarnya (Ali, 2018). Hal ini satu jalan dengan Ahmad dkk, (2021) jika pendidikan karakter merupakan system penamaan dari nilai karakter yang mencakup kesadaran, pengetahuan, kemajuan serta tindakan menuju terwujudnya nilai tersebut dan kepada Tuhan Yang Maha Esa, orang lain, diri sendiri juga bangsa.

1. Konsep Dasar Pendidikan Karakter

Asal-usul kata karakter adalah dari kata Yunani *charassein*, yang mempunyai arti mengukir pola. Kata ini bermaksud memiliki karakter yang baik bukanlah sesuatu yang dimiliki setiap manusia sejak lahir. Namun, hal ini memerlukan proses pengasuhan dan pendidikan yang panjang. Sederhananya, karakter digambarkan sebagai karakteristik psikologis, moral, atau etika yang memisahkan satu individu dari yang lain. Pendidikan karakter yaitu suatu sistem pemahaman nilai-nilai karakter pada anak, dimana pengetahuan ini terdiri dari kemauan atau kesadaran, juga tindakan dalam melakukan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter ini dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya yaitu pengaruh lingkungan baik lingkungan masyarakat atau rumah dan lingkungan sekolah (Sihotang, 2014).

Irawatie, Iswahyuni, & Setyawati (2019), "*regarding character education, according to the Ministry of National Education (2010: 3) character is a person's character, attitude, morals or personality which is formed from the internalization process of various traits that are believed and used as guidelines for ways of thinking, perspectives, attitudes. as well as action. Meanwhile, character education is a well-planned and detailed effort applying character values in the relationship between humans to God Almighty, other humans, oneself, the environment, the nation as well as the state which is manifested in ways of thinking, attitudes, feelings, behavior and words*". Tentang pendidikan karakter, menurut Depdiknas (2010:3), karakter merupakan sikap, tabiat, moral atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari proses internalisasi berbagai kabajikan yang diyakini dan dijadikan landasan cara pandang, cara berpikir, sikap dan tindakan. Sementara itu, pendidikan karakter adalah upaya terencana dan terinci dalam melaksanakan nilai-nilai karakter dalam hubungan antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, manusia lain, lingkungan, bangsa dan negara yang diwujudkan dalam cara berpikir, perasaan, sikap perkataan dan perilaku.

Berdasarkan Permendikbud No 23 tahun 2015, terdapat konsep dasar pendidikan karakter yang berisi tentang Budi Pekerti, mempunyai tujuan : 1. Sekolah dijadikan taman belajar yang menyenangkan untuk

peserta didik, tenaga pendidikan dan juga pendidik, 2. Mendorong perilaku baik untuk menggambarkan pendidikan karakter pada keluarga, masyarakat dan sekolah, 3. Pendidikan dijadikan sebagai Gerakan untuk mengikutsertakan pemerintah, baik pemerintah daerah, keluarga juga masyarakat dan 4. Membangun lingkungan serta keserasian budaya belajar di antara keluarga, masyarakat juga sekolah.

Ketika suatu kegiatan dipraktekkan berulang kali sampai menjadi kebiasaan, karakter pembelajar dikembangkan. Akibatnya, sangat penting untuk menciptakan karakter global pada anak-anak melalui penanaman nilai-nilai dan kasih sayang dalam keluarga. Keluarga, yang memainkan peran penting dalam perkembangan anak-anak mereka dari bayi hingga dewasa, juga harus memikul sebagian peran pendidikan karakter di sekolah. Karakter anak muda secara signifikan dipengaruhi oleh lingkungan sistem pendidikan saat ini. Selain menjadi pendidik, guru juga menjadi panutan bagi budaya, nilai, dan karakter siswanya.

Character education may be successful if it is well designed, follows the basic principles of research and a conceptual and meaningful framework, so that when it is implemented it can be fully accurate. (Berkowitz, 2015). Dimana pendidikan karakter dapat lebih mungkin berhasil jika dirancang dengan baik, ketika didasarkan pada prinsip-prinsip berbasis penelitian dan kerangka kerja konseptual yang bermakna, dan dapat diterapkan secara penuh dan akurat.

2. Prinsip Pendidikan Karakter

Sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan karakter, guru memainkan peran penting dalam membentuk karakter murid. Beberapa prinsip yang dipakai oleh pendidik di dalam mengembangkan nilai-nilai kebangsaan serta Pendidikan Karakter yaitu seperti berikut: a) Nilai-nilai dapat diajarkan atau diperkuat melalui olah raga, olah rasa serta olah pikir yang terhubung kepada objek yang dipelajari serta terintegrasi oleh materi pelajaran, b) proses pembinaan nilai-nilai kebangsaan/karakter dilaksanakan melalui tiap mata pelajaran serta setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik c) proses pengembangan nilai-nilai karakter bangsa merupakan proses yang berkesinambungan sejak siswa memasuki unit pendidikan, d) pembahasan berbagai perumpamaan tentang objek yang diteliti dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai, dan e) program pengembangan diri melalui kegiatan rutin budaya sekolah (Putri, 2018).

Secara kelembagaan, budaya sekolah dibentuk oleh program pendidikan karakter, yang dapat didefinisikan sebagai seperangkat nilai yang menjadi dasar perilaku, adat istiadat, rutinitas sehari-hari, dan simbol yang dipraktikkan oleh seluruh elemen sekolah serta masyarakat sekitar. Ciri, kebiasaan, atau kepribadian sekolah yang menjadi citra institusi di mata komunitas besar dikenal sebagai budaya sekolah.

Kementrian Pendidikan Nasional menyarankan rekomendasi 11 prinsip agar bisa mewujudkan pendidikan karakter seperti berikut : a) mempromosikan nilai dasar etika sebagai dasar karakter anak, b) melihat karakter dengan komprehensif yang meliputi pemikiran, perasaan dan perilaku, c) melakukan pendekatan secara intensif serta efektif demi membangun karakter, d) membangun rasa kepedulian setiap anak dengan menciptakan sebuah komunitas sekolah, e) memberikan kesempatan bagi setiap anak untuk memberikan perilaku yang baik, f) memahami kurikulum yang mempunyai makna serta menantang yang menghargai semua peserta didik, menolong peserta didik agar sukses dan mengembangkan karakter mereka. g) menciptakan motivasi diri dalam diri anak, h) memfungsikan setiap pihak pendamping anak di sekolah sebagai *role model* dalam pendidikan karakter, i) pembagian kepemimpinan yang bermoral serta dulungan luas di dalam memngembangkan inisiatif pendidikan karakter j) menjalankan fungsi keluarga serta masyarakat menjadi mitra untuk mengembangkan karakter, k) evaluasi karakter skolah, fungsi staf yang berperan menjadi guru karakter serta menifestasi karakter baik di dalam kehidupan peserta didik (Julaiha, 2014).

3. Peran Pendidikan dalam Penanaman Karakter

Pendidik didorong dalam memastikan anak-anak bangsa mampu memposisikan dirinya ditengah perubahan yang cepat di era modern ini. Pendidik memiliki kewajiban etis untuk membantu peserta didiknya menjadi individu yang dapat menggali makna dan cita-cita yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

Budidaya karakter dalam peran pendidikan dapat dicapai dengan memelihara karakter (jujur, intelektual, peduli, dan tangguh) sebagai tugas utama pendidikan, secara bertahap merubah kebiasaan yang buruk kearah kebiasaan yang baik. Karakter adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang memungkinkan seseorang dengan spontan mewujudkan sikap, tindakan, dan perilaku.

Nilai-nilai karakter dapat diajarkan dan digunakan sebagai budaya sekolah. Di sekolah, pendidik harus menunjukkan kepedulian, kreativitas, kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan banyak karakter lainnya. Ide-ide ini ditanam dan ditanam di sekolah, yang seperti kebun atau ladang subur. Untuk melakukan ini, kepala sekolah, guru, dan pendidik lainnya harus fokus pada menyusun pada inisiatif pengorganisasian untuk menghasilkan harapan tersebut.

4. Pendidikan Karakter di Era Digital

Di dunia maya, seperti saat ini, sangat jarang melihat anak-anak bermain di lapangan dengan permainan tradisional; mereka memilih untuk bermain dengan ponsel atau alat mereka sebagai gantinya. Terlepas dari kenyataan bahwa permainan tradisional menghasilkan rasa persaudaraan, mereka lebih akrab dan inventif. Anak-anak modern lebih suka memanfaatkan generasi ponsel dan Perangkat video game saat ini. Orang tua dan instruktur ingin melakukan hal berikut dalam hal pengasuhan virtual: a) meningkatkan serta memperbarui pengetahuan internet maupun *gadget*. Orang tua dan guru tidak dapat menyaring anak-anak jika mereka masih gagap tentang generasi, b) membatasi jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak menggunakan gadget dan internet, dan c) orang tua dan guru dapat mendidik anak-anak tentang dampak parah dari menggunakan gadget atau internet.

Anak-anak di usia ini dimanjakan oleh era digital saat ini, yang sama canggihnya dalam hal menemukan materi pembelajaran. Generasi atau anak-anak di era digital biasanya menginginkan kebebasan, mereka tidak suka diperintah atau dibatasi, mereka harus terus memanipulasi, dan internet memungkinkan kebebasan berekspresi. Akibatnya, kapasitas belajar mereka secara signifikan ditingkatkan oleh fakta bahwa semua informasi mudah diakses oleh mereka.

Seluruh elemen bangsa saat ini harus aris bekerja sama untuk membentuk karakter generasi berikutnya. Dalam perkataan dan tindakan, seorang guru harus menjadi panutan, sehingga karakter guru dapat membantu membentuk karakter siswa dengan cara yang lebih baik. Guru harus mampu memperbaiki diri untuk mengikuti perubahan teknologi (Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E., 2021). Pendidikan karakter sangat penting di era digital, supaya generasi penerus memiliki moral yang baik. Hal ini karena moral dan profesionalisme generasi penerus mencerminkan kualitas bangsa secara keseluruhan. Karena itu, keluarga, sekolah, serta masyarakat mempunyai kewajiban memlahirkan anak-anak yang mempunyai akhlak baik serta moral yang baik pula.

5. Peran Keluarga, Guru dan Masyarakat dalam Pendidikan Karakter

a. Peran Keluarga dalam Pendidikan Karakter

Orang pertama dan paling berpengaruh pada kehidupan seorang anak yaitu orang tuanya, yang memainkan peran penting dalam pendidikan, sosialisasi, dan perkembangan mereka secara keseluruhan. Pertemuan yang melibatkan orang tua, guru wali kelas, serta guru kelas memungkinkan orang tua untuk mengawasi perkembangan perilaku anak mereka di sekolah.

Orang tua harus berperan aktif dalam memperkenalkan anak-anak mereka ke situs pendidikan ketika mereka menggunakan teknologi untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka, dan mereka juga harus terus mengawasi dan mengendalikan penggunaan teknologi anak-anak mereka di era digital ini. Orang tua dapat mengatur waktu anak-anak mereka yang dihabiskan untuk belajar, bermain dengan teman, berinteraksi dengan anggota keluarga, dan memanfaatkan perangkat elektronik. Oleh karenanya, peran orang tua yaitu suatu cara yang digunakann orang tua dalam proses mendidik, melindungi, dan mempersiapkan anak dalam kehidupan bermasyarakat (Aruan, Tampubolon, & Sihotang, 2021).

b. Peran Guru dalam Pendidikan Karakter

Sebagai panutan siswa, guru harus dapat menemukan cara untuk mengajarkan nilai, aturan, dan pembinaan dalam mata pelajaran yang diajarkan dalam bentuk Esai pendek, debat dalam kelompok, cerita pendek, dan sebagainya. Dimana, guru merupakan wali orang tua di sekolah, atau dengan kata lain guru dapat dikatakan orang tua kedua dari anak ketika disekolah.

Untuk mengajarkan karakter yang baik kepada siswa, setiap sekolah perlu melakukan kegiatan khusus yang harus dilakukan guru secara teratur, diantaranya yaitu : a) guru sampai ke sekolah tepat waktu, b) sekolah menunjukkan penghargaan mereka atas kerja keras guru, dan c) setiap semester sekolah melakukan kegiatan untuk saling membantu.

Sudah sepatutnya seorang guru bisa menyalurkan pengaruh yang baik sebagai pembentukan karakter anak. Pada dasarnya proses membentuknya watak serta pendidikan karakter di sekolah bukan hanya dilakukan hanya melalui pengetahuan, melainkan juga melalui dengan menanamkan atau pendidikan nilai-nilai. Dalam hal tersebut terdapat tujuh peran oleh Connell (1972) yang harus dimiliki oleh seorang guru, diantaranya merupakan : 1) pengajar dan pembimbing, 2) model, 3) pendidik, 4) pelajar (*learner*), 5) pekerja administrasi, 6) komunikator kepada masyarakat setempat, serta 7) kesetiaan kepada lembaga (Sihotang, 2014).

c. Peran Masyarakat dalam Pendidikan Karakter

Dalam rangka mendukung terwujudnya peradaban siswa dan penanaman budi pekerti yang baik, pihak sekolah, panitia dan masyarakat secara bersama-sama melakukan kegiatan seperti membersihkan tempat umum dan sungai secara gotong royong. Artinya masyarakat ikut berperan dalam kegiatan sekolah menjadi *role model* atau panutan yang mendorong peserta didik berhasil menerapkan nilai-nilai normatif dan kebiasaan berkarakter baik.

Peran masyarakat dalam pendidikan karakter terlihat pada perilaku, norma-norma yang terbentuk dalam masyarakat. Masyarakat sebagai *role model* dalam suatu lingkungan bermasyarakat, mempunyai kontribusi untuk anak ketika memahami makna kehidupan, mengimplemantasikan setiap ajaran keagamaan, dan terciptakan kegiatan bermasyarakat yang tentram dan damai. Dari hal tersebut, secara tidak langsung dapat mendorong pemberntukan parakter anak (Santika, 2018).

KESIMPULAN

Dengan dikembangkan dan diintegrasikan ke pada kehidupan sehari-hari, pendidikan karakter bisa dilaksanakan pada pelajaran yang berkaitan dengan nilai dan norma yang diterima. Pendidikan karakter juga bermanfaat apabila guru memberi anak-anak dorongan untuk bertindak sesuai dengan apa yang diinginkan pendidik.

Di era digital, sangat penting bagi orang tua, guru, dan masyarakat setempat untuk berperan dalam membantu anak-anak berkembang menjadi generasi yang jujur, bertanggung jawab, peduli dengan rasa kebangsaan yang kuat. Peran pendidik ada dua: pertama, untuk membangun gagasan tentang karakter yang sangat baik; kedua, untuk memimpin peserta didik sehingga mereka dapat menggunakan apa yang mereka pelajari didalam kehidupan sehari-hari mereka. Sebagai metode alternatif untuk memprediksi kenakalan remaja dan agresi teman sebaya, hal ini sangat berguna bagi siswa sekolah dasar.

Peserta didik seharusnya dapat memahami, menyelidiki, menanggapi, dan menyelesaikan masalah nasional melalui sarana pendidikan karakter. Mereka juga harus mampu membangun kehidupan yang baik dengan akhlak dan moral bangsa yang luhur agar membantu mereka mencapai cita-citanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M.J., Adrian, M. & Arif. M. (2021). *Pentingnya Menciptakan Pendidikan Karakter dalam Lingkungan Keluarga*. Vol.3, No.1, Hal. 57-70.
- Ali, A. M. (2018). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya*. Jakarta: Prenada Media.
- Amaruddin, H., Atmaja, H. T., & Khafid, M. (2020). Peran Keluarga dan Media Sosial dalam Pembentukan Karakter Santun Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1).
- Annisa, Nurul Miftah, Ade williah & Nia Rahmawati. (2020). *Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar dizaman serba digital*. *Bintang : Jurnal Pendidikan dan sains* Vol.2 no.1 hal 35-48.
- Aruan, Y., Tampubolon, M., & Sihotang, H. (2021). Peran Orang Tua dan Peran Guru Terhadap Pendidikan Karakter. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 214-225.
- Berkowitz, M. W. (2015). *Understanding Effective Character Education*.
- Budi Yahya, H., & Muh. Arif (2019). *Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq*. Al-Muzakki: Jurnal Pendidikan Agama Islam. Vol.1, No.1, Agustus 2019.
- Chariyah. (2014). *Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan*. Vol. 4, No. 1, Hal. 42-51.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Firdaul, M.F., & Fadhil. M. (2019). *Pentingnya Pendidikan Karakter di Era Digital untuk Masa Depan*. Prosiding Seminar Nasional.
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kualitatif dalam Bimbingan dan Konseling : Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 90-100.
- Irawatie, A., Iswahyuni, & Setyawati, M. E. (2019). Education Learning Dvelopment of Character Education-Based State Defense. *International Journal of Multicultural and Multirelirious Understanding*, 27-42.
- Julaiha, S. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. *Dinamika Ilmu*, 226-239.
- Maunah Binti. (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Anak*. Tahun V, No. 1, April 2015.
- Muin, Fachtul. (2011). *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik dan Praktik*. Yogyakarta: Arr-ruzz Media.
- Nurizka, Aniisa Fitrah. (2016). *Peran Media Sosial di Era Globalisasi pada Remaja di Surakarta suatu Kajian Teoritis dan Praktis Terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial*. *Jurnal Analisis Sosiologi*. Vol. 5, Hal. 1, Hal. 28-37.
- Omeri Nopan. (2015). *Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan*. Vol.9, No. 3, Hal. 464-468.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015. Jakarta: Permendikbud.
- Peraturan Presiden No 87 Pasal 2 Tahun 2017, Penguatan Pendidikan Karakter, (<http://www.setkab.go.id/wp-content/upload/2017/09/Perpres>) No 87 tahun 2017, (diakses 20 April 2017).
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *AR_RIYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 37-50.
- Santika, T. (2018). Peran Keluarga, Guru dan Masyarakat dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 77-85.
- Salman Hasibuan. (2015). *Budaya Media dan Partisipasi Anak di Era digital, Proceeding of Intenatinal Post-Graduate Conference*. Surabaya: Program Studi S2 dan Komunikasi Universitas Airlangga.
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021) Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan Merdeka Belajar di Indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, Vol. 14, No. 2, hal 88-99.
- Sihotang, H. (2014). Peran Guru yang Profesional dalam Pembentukan Nilai-Nilai Karakter di Sekolah. *Journal PGSD FIP UNIMED*, 57-68.
- Sharman, M. (2017). Teacher in a digital era. *Global Journal of ComputerScience and Technology: G Interdisciplinary*, (17)3.
- Sukiman, dkk. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik anak di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yulia Palupi. (2015). *Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi untuk Menyeimbangkan Dunia Digital dengan Dunia Nyata bagi Anak*. Yogyakarta: Seminar Nasional Univesitas PGRI Yogyakarta Tahun 2015

Prosiding

PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI PESERTA DIDIK

Mardiana¹, Hotmaulina Sihotang²

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia

e-mail : mardianasondasallata@gmail.com¹, hotmaulina.sihotang@uki.aci.id²

Abstract

Despite the fact that literacy is a fundamental ability that every student must possess in the age of the industrial revolution, some kids still struggle to read and write correctly. Students are now completely dependent on Google thanks to the fourth industrial revolution. Because students lack the cognitive ability to think clearly, a lot of inaccurate information has a negative effect on all areas. They have very little ability to comprehend the content of a text. The assignment project learning technique is one strategy to pique pupils' interest in literacy. This study aims to describe how the project-based learning paradigm is used to raise students' reading levels. Studying literature or literacy is the research methodology employed in this project. Project-based learning can enhance higher-order thinking and literacy skills, according to the study's findings. The fact that this project is frequently tied to students' daily lives makes them more motivated to complete their assignments, which compels them to engage in literacy. There are various kinds of literacy, including early literacy, fundamental literacy, library literacy, media literacy, visual literacy, and technological literacy. The assigned project can be finished using these literacy skills.

Key words : *High order thinking skill Literate, Learners Revolutionary Era, Project Based Learning, Students*

Abstrak

Sebagai mana yang kita ketahui bahwa literasi adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik tetapi di era revolusi industri ini membuat beberapa anak tidak mampu untuk membaca dan menulis dengan baik. Era revolusi industri atau era 4.0 membuat peserta didik hanya tergantung pada Google. Peserta didik tidak memiliki daya nalar yang tinggi untuk memahami dengan baik, sehingga banyak informasi yang tidak benar berdampak buruk di segala aspek. Keterampilan mereka untuk memahami isi dari sebuah text sangat rendah. Salah satu cara untuk membuat peserta didik tertarik berliterasi adalah dengan menggunakan metode pembelajaran proyek penugasan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah studi kepustakaan atau *study literacy*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berliterasi dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Proyek penugasan ini biasanya berhubungan dengan kehidupan keseharian mereka yang membuat peserta didik lebih tertarik menyelesaikan tugas mereka yang memaksa mereka melakukan literasi. Ada beberapa macam literasi yakni literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi visual, dan literasi teknologi. Literasi-literasi tersebut dapat digunakan untuk untuk menyelesaikan proyek penugasan.

Kata Kunci: *Berpikir Tingkat Tinggi, Era Revolusi, Literasi, Proyek Penugasan, Peserta Didik*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 10 Januari 2023

PENDAHULUAN

Indonesia menghadapi kesulitan unik dalam meningkatkan standar dan meningkatkan standar pendidikan karena kondisi secara geografi memiliki kepulauan dan populasi sekitar 17.000 pulau. Jumlah penduduk yang cukup besar dan tersebar luas dengan tingkat partisipasi yang bervariasi dalam suatu wilayah menuntut sistem pendidikan Indonesia untuk dapat memenuhi kebutuhannya (Safarah & Wibowo, 2018). Perhatian terhadap kualitas pendidikan di Indonesia tentu perlu untuk ditingkatkan terlebih pada Era Revolusi Industri saat ini.

Era Revolusi Industri yang terus berkembang juga menuntut sistem pendidikan untuk diperbaiki secara terus menerus dan berkala (R. M. M. Sari & Priatna, 2020). Agar siswa dapat bersaing di dunia di mana globalisasi semakin kuat setiap hari, ini dimaksudkan untuk membantu mereka. Penyebaran pandemi COVID-19 di awal tahun 2020 menambah kesulitan yang dihadapi Indonesia dalam upaya meningkatkan standar pendidikan.

Sekolah yang merupakan salah satu tempat berkumpulnya peserta didik dan guru dapat menjadi sarana penyebaran COVID-19 (Arifa, 2020). Demi menjaga kesehatan siswa, guru, dan tenaga pendidik lainnya, muncul kebijakan baru yaitu belajar dari rumah. Kegiatan belajar dari rumah tetap perlu adanya peran dari tenaga pendidik dan siswa namun dengan cara Pembelajaran Jarak Jauh atau lebih singkatnya adalah PJJ. Selama pelaksanaan PJJ, didapatkan hasil bahwa terdapat beberapa anak dengan kemampuan yang cukup kurang dalam hal membaca. Tentu saja hal seperti menyebabkan adanya fenomena ketertinggalan pelajaran (*learning loss*) dan kesenjangan pembelajaran (*learning gap*).

Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan pernah menyelenggarakan *Program for International Student Assesment* (PISA). Program tersebut mendapatkan hasil bahwa Indonesia berada di urutan 74 atau peringkat keenam dari bawah (Naila & Khasna, 2021). Hal seperti ini menunjukkan betapa buruknya sistem pendidikan di Indonesia. Berdasarkan pendapat Hewi & Shaleh (2020), rendahnya urutan tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor seperti teks yang diujikan merupakan multi-teks dengan berbasis komputer. Faktor lainnya disebabkan karena peserta didik di Indonesia terlalu sering menggunakan teks tunggal sehingga merasa kesulitan jika dihadapkan dengan teks yang bersifat kompleks. Masalah-masalah seperti ini salah satu penyebabnya adalah rendahnya kemampuan literasi peserta didik.

Literasi pada awalnya hanya memiliki arti kemampuan membaca dan menulis yang dimiliki oleh siswa (Faridah et al., 2022). Kemudian seiring dengan berkembangnya dunia pendidikan, literasi diartikan bukan hanya meliputi kemampuan peserta didik dalam hal baca tulis, namun cukup meluas (Suwandari et al., 2018). Hal tersebut kemudian diperjelas oleh Nugraha & Octavianah (2020) bahwa menurut definisi yang diberikan di tempat tersebut, literasi merupakan salah satu bentuk kemampuan siswa untuk memahami dan menggunakan informasi yang diperoleh secara cerdas. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Indonesia berkaitan dengan rendahnya kemampuan literasi dari peserta didik, maka perlu adanya perubahan dalam penggunaan model pembelajaran seperti model berbasis proyek atau dikenal sebagai *Project-Based Learning*.

Sistem Pembelajaran yang berbasis masalah atau *Project Based Learning* menjadi bentuk pembelajaran yang dipercaya dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Berdasarkan pendapat Goodman & Stivers (2010), Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah bentuk belajar yang mana siswa bekerja kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diurutkan menurut kepentingan dan relevansinya dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Afriana (2015), PjBL adalah model pendidikan yang menempatkan siswa sebagai pusat dan bertujuan untuk memberi mereka pengalaman belajar. Definisi pembelajaran berbasis proyek (PjBL) selanjutnya diperjelas sebagai model pendidikan yang memberi guru alat yang mereka butuhkan untuk mengelola pembelajaran siswa di kelas melalui penggunaan proyek (Lestari, 2015). Kerja proyek tersebut diharapkan sesuai dengan tujuan PjBL yaitu memiliki pertanyaan-pertanyaan dan tentu saja permasalahan. Selain itu peserta didik dituntut untuk dapat merancang dan menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara melakukan investigasi dan membuat suatu keputusan. Model PjBL merupakan sebuah model dimana Guru hanya berperan sebagai fasilitator; siswa diharapkan untuk bekerja baik secara kelompok maupun individu.

Sesuai dengan konsep PjBL, model ini menyesuaikan implementasi kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memuat program-program P5 atau Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. P5 tersebut mengharapkan siswa untuk memiliki kemampuan seperti *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* atau dikenal sebagai kemampuan 4C.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penulis melakukan penelitian adalah agar dapat mempelajari lebih lanjut mengenai model PjBL keterampilan literasi siswa, dengan mengangkat judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik”. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan instruktur akan memiliki lebih banyak informasi untuk digunakan dalam rangka membantu kemampuan literasi siswa.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *literature study* atau kajian literatur atau kajian kepustakaan. Referensi yang digunakan merupakan referensi yang relevan dengan topik yang sedang dibahas, dalam artian saat ini adalah model PjBL terhadap kemampuan literasi siswa (Habsy, 2020). Data yang dihasilkan merupakan data sekunder yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Penyajian data memiliki beberapa Sub-bab, yakni literasi, alasan penerapan PjBL untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik, karakteristik-karakteristik dari PjBL, waktu yang tepat untuk penerapan PjBL, tahapan umum alur dalam pembelajaran (*learning path*), serta pengalaman yang didapat dalam penerapan model pembelajaran PjBL.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Definisi dari literasi berasal dari bahasa Latin yaitu “Literatus” artinya melek huruf atau berpendidikan (Basyiroh, 2017). Seiring dengan berkembangnya dunia pendidikan, literasi memiliki arti yang cukup luas sehingga muncul ungkapan-ungkapan baru seperti literasi matematika, literasi sains dan lain sebagainya. Luasnya arti kemampuan literasi ini tentu masih dengan inti yang sama yaitu memahami, menganalisis, dan mentransformasi teks.

Kemampuan literasi adalah salah satu dari 16 keterampilan yang wajib untuk dimiliki oleh peserta didik agar mereka lebih berkompeten dalam dunia pendidikan abad 21 (Harahap et al., 2022). Kemampuan literasi tentu memiliki manfaat antara lain:

1. Sebagai cara untuk meningkatkan kosa kata yang dimiliki peserta didik
2. Sebagai salah satu sarana untuk melatih daya kerja otak agar tetap maksimal
3. Menjadi salah satu cara supaya wawasan peserta didik dapat meningkat
4. Sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir dan menganalisis yang dimiliki oleh peserta didik
5. Menjadi salah satu cara untuk menaikkan konsentrasi peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.

Karena kemampuan literasi sangat penting, maka perlu adanya perhatian khusus sejak peserta didik berada di tingkat sekolah dasar.

Pendidikan literasi sendiri memiliki enam prinsip, antara lain:

1. Literasi perlu melibatkan interpretasi antara penulis, pembicara, dan pembaca yang turut serta berpartisipasi di dalamnya
2. Literasi perlu melibatkan aktivitas kolaborasi
3. Literasi perlu melibatkan adanya konvensi
5. Literasi perlu melibatkan aktivitas refleksi terhadap diri sendiri
6. Literasi tidak terbatas pada *skill* peserta didik dalam baca dan tulis, tetapi termasuk didalamnya proses identifikasi hingga mengatasi permasalahan yang ada.

Melalui prinsip yang dimiliki oleh pendidikan literasi, dapat diketahui bahwa literasi berpengaruh terhadap prestasi, kolaborasi, hingga sistem dalam penggunaan bahasa. Tentunya kemampuan-kemampuan tersebut sangat perlu untuk dimiliki oleh setiap siswa dalam beradaptasi dengan masyarakat sekitar. Meskipun demikian,

di Indonesia kegiatan literasi hanya bersangkutan dengan membaca dan menulis saja sehingga kemampuan literasi masyarakat Indonesia tergolong rendah.

Macam-Macam Literasi

1. Literasi Dini (*Early Literacy*)

Literasi awal pada dasarnya terbatas pada kemampuan mendengar kata-kata (bahasa lisan) dan berkomunikasi menggunakan gambar yang tercipta dari pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan sosial. Menggunakan bahasa ibu seseorang untuk komunikasi adalah langkah pertama dalam perkembangan keaksaraan awal anak. Literasi dini merupakan landasan bagi anak untuk memiliki kemampuan berbahasa dan pemahaman sejak dini bagaimana berkomunikasi secara lisan (langsung) dengan lingkungan sekitarnya.

2. Literasi Dasar (*Basic Literacy*)

Kapasitas seseorang dalam menyimak, berkomunikasi, menulis, membaca, serta matematika dianggap sebagai bagian dari literasi dasar mereka. Keterampilan ini terhubung dengan keterampilan lain seperti analisis, yang memungkinkan Anda menghitung sesuatu menggunakan pemahaman Anda sendiri untuk membuat kesimpulan atau kesimpulan sederhana.

3. Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*)

Literasi perpustakaan berkaitan dengan fungsi perpustakaan secara umum. Oleh karena itu supaya perpustakaan mampu untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, perlu adanya peningkatan-peningkatan fasilitas hingga kapasitas pelayanan yang diberikan. Hal seperti ini akan menjadi pendukung untuk berkembangnya budaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Perpustakaan yang baik merupakan perpustakaan yang dirasa mampu untuk memberikan perubahan kepada masyarakat di sekitarnya.

4. Literasi Media (*Media Literacy*)

Literasi media berkaitan dengan adanya keahlian yang dimiliki oleh seseorang untuk mengetahui media-media seperti media cetak hingga media digital. Tidak hanya itu, literasi media juga berkaitan dalam memahami serta memanfaatkan media dengan baik. Media tentu berperan penting dalam kegiatan interaksi karena mampu meningkatkan kemampuan intelektual seseorang untuk mencari informasi dalam rangka memenuhi kebutuhan-kebutuhan berdasarkan referensi yang tersedia.

5. Literasi Visual (*Visual Literacy*)

Literasi visual erat kaitannya dengan pemahaman lebih dalam tentang literasi media dan teknologi. Literasi visual merupakan materi-materi visual yang setiap harinya tersedia dalam bentuk cetak, audio visual, ataupun internet namun dikemas dengan sangat baik.

6. Literasi Teknologi (*Technology Literacy*)

Technology Literacy tentu berkaitan dengan *hardware* dan *software*, serta pemanfaatannya dalam akses internet. Literasi teknologi memiliki makna sebagai pemanfaatan teknologi dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang khususnya berada di ranah pendidikan.

Pembahasan

1. Mengapa Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL)?

Ciri-ciri utama model PjBL adalah adanya kegiatan peserta didik untuk terlibat dalam suatu proyek untuk menghasilkan sesuatu dalam rangka mengatasi permasalahan yang disediakan (R. T. Sari & Angreni, 2018). Inti dari model ini adalah siswa terlibat secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang dikemas melalui proyek. Model seperti PjBL dapat memberikan peluang yang cukup besar untuk memutuskan sesuatu dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar.



Gambar 1. Skema Project Based Learning

Salah satu hal yang bisa membantu peserta didik dalam menjembatani kesenjangan ini adalah paradigma pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Melalui proyek dan kegiatan, peserta didik dapat menggunakan kreativitasnya untuk memecahkan tantangan (Kusumaningrum & Djukri, 2016). Penggunaan PjBL membantu peserta tidak hanya memahami materi yang ditawarkan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bermain peran mereka. Ketika PjBL digunakan, kemampuan presentasi dan komunikasi siswa, keterampilan mengatur waktu dan organisasi, keterampilan meneliti dan investigasi, keterampilan refleksi, keterlibatan dalam kelompok dan keterampilan kepemimpinan, serta pemikiran kritis mereka, semuanya meningkat.

Penilaian dalam model *Project-Based Learning* (PjBL) diharuskan untuk dilakukan secara menyeluruh. Artinya penilaian tersebut meliputi berbagai aspek, diantaranya adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang didapatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Surya et al., 2018). Penilaian *project* dilakukan secara individual dengan adanya pertimbangan-pertimbangan terhadap produk yang dihasilkan dan seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap “konten” belajar yang ditunjukkan.

Karakteristik pembelajaran berbasis proyek yang dapat membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Menurut (Nurohman, n.d.), PjBL memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa memilih kerangka kerja
- 2) Terdapat berbagai macam masalah yang dimunculkan untuk siswa
- 3) Siswa merancang solusi atau solusi dari masalah yang ada
- 4) Siswa bersama kelompoknya bertanggung jawab mengolah informasi yang diperoleh dalam memecahkan masalah
- 5) Evaluasi proses pemecahan masalah dilakukan secara terus menerus
- 6) Siswa dapat melakukan refleksi terhadap aktivitas yang mereka lakukan.

Project-Based Learning tentunya memiliki beberapa hal yang lebih unggul jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Kelebihan model PjBL menurut (Nurfritiyanti, 2016) yaitu:

- 1) Mampu mendorong minat peserta didik untuk melakukan suatu pekerjaan
- 2) Mampu menaikkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan berbagai masalah
- 3) Mampu meningkatkan keaktifan peserta untuk ikut aktif dalam mengatasi berbagai permasalahan yang cukup kompleks
- 4) Menumbuhkan rasa gotong royong dengan teman sebaya
- 5) Meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap kemampuan berkomunikasi
- 6) Melibatkan peserta didik secara aktif untuk mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki
- 7) Menciptakan suasana pembelajaran yang seru.

2. Kapan Model Project Based Learning Dapat Diterapkan oleh guru?

Penerapan PjBL bisa mulai untuk dilakukan ketika guru sebagai tenaga pendidik menginginkan suasana belajar yang menekankan tingkat keaktifan peserta didik. Penerapan model PjBL juga dapat dilakukan ketika

pembelajaran di dalam kelas mulai terasa membosankan sehingga perlu adanya perubahan model, salah satunya adalah PjBL. *Project-Based Learning* dapat berjalan dengan maksimal ketika pemilihan materi dapat dikemas dalam suatu karya yang berkaitan dengan permasalahan yang kerap terjadi di sekitar kita.

Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan melalui PjBL adalah keterampilan sains. Model PjBL dapat melatih peserta didik untuk mengamati, mengaplikasikan alat-alat dan bahan-bahan, menginterpretasikan, membuat perencanaan suatu proyek, menerapkan konsep yang telah disusun, mengajukan berbagai pertanyaan, dan mengkomunikasikan dengan teman sebaya atau dengan guru. Model PjBL juga dapat diterapkan ketika guru sebagai tenaga pendidik ingin menilai dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam hal “berpikir kreatif” dengan adanya proyek yang digunakan untuk menyelesaikan masalah secara sistematis.

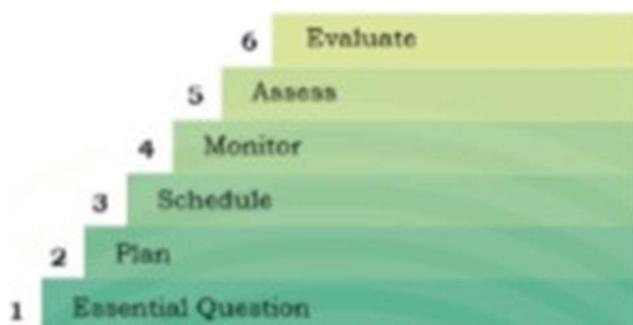
Model PjBL menuntut siswa untuk dapat berpikir kreatif. Oleh karena itu model PjBL dapat menambah kemampuan peserta didik dalam berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*) yang seharusnya dimiliki oleh setiap peserta didik. Model PjBL juga merupakan sebuah implementasi dalam pembelajaran *scientific* yang dapat mengembangkan keterampilan siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran pada abad 21 yaitu kemampuan 4C (*critical thinking, collaboration, creative, communication*). Dengan adanya model PjBL, siswa lebih mudah untuk melatih kemampuan-kemampuan yang dimilikinya.

Penerapan model pembelajaran tentu juga harus mempertimbangkan syarat-syarat tertentu. Penerapan PjBL tidak semata-mata dilakukan tanpa adanya pertimbangan lebih dalam supaya dapat berjalan dengan maksimal. Syarat-syarat untuk menerapkan model PjBL yaitu:

- 1) Guru sebagai tenaga pendidik diharuskan mampu mengidentifikasi kompetensi dasar dengan baik.
- 2) Guru sebagai tenaga pendidik harus mampu memilih topik yang dapat dijadikan sebagai tema dari proyek yang nantinya akan dijalankan oleh peserta didiknya.
- 3) Sebagai tenaga pendidik harus bisa memberi motivasi yang cukup kepada peserta didik supaya bisa menyelesaikan proyeknya dengan baik.

3. Bagaimana Tahapan Umum Alur Pembelajaran (Learning Path) Model Project Based Learning)?

Berdasarkan pendapat Banawi (2019), *Project-Based Learning* (PjBL) memiliki tahapan umum seperti: 1) penyajian masalah secara umum; 2) menyusun perencanaan proyek; 3) menyusun kerangka penjadwalan pengerjaan proyek; 4) mengawasi dan menilai proses pembuatan proyek; 5) melakukan penilaian terhadap proyek yang dikerjakan; dan 6) evaluasi terhadap proyek yang dikerjakan. Jika disajikan dalam bentuk gambar, maka dapat dilihat seperti berikut ini.



Gambar 2. Learning Path PjBL

Kemudian menurut Rais dalam Lestari (2015), model PjBL memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Memulai kegiatan belajar mengajar dengan memberikan pertanyaan yang menantang peserta didik (*start with a big question for students*). Pertanyaan ini sebagai bentuk pertanyaan awal agar peserta didik mau mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan lebih semangat. Tentunya dalam hal ini pertanyaan tersebut memiliki keterkaitan dengan proyek yang akan menjadi tugas peserta didik sehingga pertanyaan tersebut sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar siswa.

- 2) Merencanakan sebuah proyek (*design a plant for the project*). Perencanaan proyek ini tentu dilakukan bersama-sama antara guru sebagai tenaga pendidik beserta dengan peserta didik. Diskusi ini bertujuan supaya siswa juga memiliki rasa tanggungjawab terhadap proyek yang akan dikerjakan. Diskusi tersebut akan lebih baik jika membahas tentang aturan dalam pengerjaan proyek hingga pemilihan bahan-bahan yang perlu digunakan ketika mengerjakan proyek tersebut.
- 3) Membuat jadwal (*create a schedule*). Guru sebagai tenaga pendidik beserta dengan peserta didik menyusun jadwal sedemikian rupa untuk menyelesaikan proyek yang mereka dikerjakan. Dalam hal ini waktu penyelesaian proyek yang telah direncanakan harus jelas sehingga peserta didik mampu menyusun jadwal sedemikian rupa. Seringkali proyek yang digunakan dalam PjBL membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga tenaga pendidik dapat mengingatkan peserta didiknya untuk tetap mengerjakan proyek tersebut di lingkungan sekolah ketika memiliki waktu senggang atau ketika berada di rumah masing-masing. Guru sebagai tenaga pendidik juga berhak untuk tetap mengingatkan peserta didik bahwa ketika saatnya tiba, setiap kelompok akan mempresentasikan hasil proyeknya di depan teman sekelasnya, dilanjutkan dengan penilaian dari guru berkaitan dengan proyek yang dihasilkan dan pemahaman siswa terhadap permasalahan yang diajukan.
- 4) Memberikan pengawasan terhadap setiap pengerjaan proyek (*monitoring the students and also the progress of the project*). Guru sebagai tenaga pendidik memiliki tanggung jawab penuh dalam memonitor atau mengawasi setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses penyelesaian proyek yang mereka miliki. Monitor disini berarti bahwa guru sebagai tenaga pendidik harus memfasilitasi peserta didik dengan baik dengan cara mengajarkan bagaimana bekerja dalam sebuah kelompok supaya hasil dari kerja kelompok tersebut mendapatkan hasil maksimal.
- 5) Menilai produk (*assess the outcome/product*). Penilaian yang dilakukan oleh tenaga pendidik ini dapat membantu untuk mengukur seberapa besar tingkat ketercapaian standar yang telah diberikan, mengevaluasi peningkatan dari seluruh peserta didik, dan yang terpenting adalah memberi umpan balik terhadap keahlian yang dimiliki peserta didik. Dalam proses penilaian produk, guru sebagai tenaga pendidik juga menuntun peserta didik untuk menyusun strategi mengenai pembelajaran yang akan datang.
- 6) Evaluasi (*evaluate the experience*). Langkah terakhir yaitu evaluasi dimana guru sebagai tenaga pendidik adalah ikut serta membantu peserta didiknya dalam melakukan refleksi terhadap hasil proyek yang telah dikerjakan bersama dengan kelompoknya. Refleksi dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dengan cara mengungkapkan perasaan ketika pengerjaan proyek sampai menyelesaikan proyek.



Gambar 3. Siklus Langkah-Langkah PjBL

4. Pengalaman yang Akan Diperoleh Dalam Penerapan Model Project Based Learning

Berdasarkan *learning path* dari PjBL, pengalaman yang dapat dicapai oleh peserta didik dapat dihubungkan dengan kompetensi pembelajaran Abad 21, yaitu 4C (*critical thinking, creative, collaborative, dan communication*). Selain itu PjBL juga terbukti sesuai dengan implementasi dari Kurikulum Merdeka dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini terbukti melalui beberapa penelitian yang telah dilakukan.

Pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik selama penerapan PjBL salah satunya adalah siswa menjadi peka terhadap permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu, peserta didik juga mampu belajar secara mandiri untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada. Penerapan PjBL juga mampu melatih kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya, menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam kelompoknya, dan bertukar pikiran mengenai kemampuan mereka.

Penelitian yang terkait dengan pengaruh PjBL terhadap kemampuan literasi telah dilaksanakan oleh (Novita et al., 2017). Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa kemampuan literasi kelas yang menggunakan model PjBL jauh lebih baik jika dibanding dengan kelas yang menggunakan model konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil kelas dengan model PjBL dengan rata-rata nilai literasi adalah 433, sementara kelas konvensional hanya berkisar 263. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa PjBL dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

KESIMPULAN

Dengan meluasnya bidang pendidikan, kemampuan membaca dan menulis siswa bukan lagi satu-satunya faktor yang membatasi literasi. Memahami teks atau situasi yang agak sulit itulah yang dimaksud dengan literasi. Akibatnya, penyesuaian harus dilakukan pada proses pembelajaran, termasuk pemilihan model. Pembelajaran Berbasis Proyek atau sering dikenal dengan PjBL merupakan metodologi pengajaran yang diduga dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa. Sebagai model yang berpusat pada siswa, PjBL hanya menggunakan guru sebagai fasilitator. Sejumlah penelitian telah dilakukan yang menunjukkan seberapa efektif PjBL dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiana, J. (2015). *Project Based Learning (PjBL)*.
- Arifa, F. N. (2020). Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat COVID-19. *Info Singkat, XII*(7), 13–18.
- Banawi, A. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Sintaks Discovery/Inquiry Learning, Problem Based Learning, Project Based Learning. *Jurnal Biology Science & Education, 8*(1), 90–100.
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini (Studi Kasus Best Practice Pembelajaran Literasi di TK Negeri Centeh Kota Bandung). *Tunas Siliwangi, 3*(2).
- Faridah, N. R., Afifah, E. N., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Nadia Risya Faridah 1 □, Eka Nur Afifah 2, Siti Lailiyah 3. *Jurnal Basicedu, 6*(1), 709–716.
- Goodman, B., & Stivers, J. (2010). Project-Based Learning. *Educational Psychology, ESPY 505*.
- Habsy, B. A. (2020). Seni Memahami Penelitian Kuliitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Mattapa, 1*(August 2017). <https://doi.org/10.235678/25271987>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(2), 2089–2098.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (*The Programme For International Student Assesment*) : *Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini*). 04(1), 30–41.
- Kusumaningrum, S., & Djukri, D. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kreativitas Developing a Learning Kit with Project Based Learning Model (PjBL) to Improve Scientific Process Skills and Creativity. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2*(2), 241–251.
- Lestari, T. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar menyajikan Contoh- Contoh Ilustrasi Dengan*
 Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
 Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

Model Pembelajaran Project Based Learning dan Metode Pembelajaran Demonstrasi Bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Naila, I., & Khasna, F. T. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Literasi Sains Calon Guru Sekolah Dasar : Sebuah Studi Pendahuluan.* 7(1), 42–47.
- Novita, D., Sari, A., Rusilowati, A., & Nuswowati, M. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Pancasakti Science Education Journal*, 2, 114–124.
- Nugraha, D., & Octavianah, D. (2020). Diskursus Literasi Abad 21 di Indonesia. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 7(1), 107–126.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(2), 149–160.
- Nurohman, S. (n.d.). *Pendekatan Project Based Learning Sebagai Upaya Internalisasi Scientific Method Bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika.* 1–20.
- Safarah, A. A., & Wibowo, U. B. (2018). Program Zonasi Di Sekolah Dasar Sebagai Upaya Pemerataan Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(2), 206. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n2i6>
- Sari, R. M. M., & Priatna, N. (2020). Model-Model Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 107–115. file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/699-Article Text-2202-1-10-20200228.pdf
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 30(1), 79–83.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo LOR 01 Salatiga. *Pesona Dasar*, 6(1), 41–54.
- Suwandari, P. K., Taufik, M., & Rahayu, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Proses Sains Fisika Peserta Didik Kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1).

Prosiding

PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

KONSEP DAN IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SMA PADA PEMBELAJARAN ABAD 21

Sakaria Do'alang

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia

e-mail : sakaria.doalang@gmail.com

Abstract

Quality education is very important to prepare the present and future generations. Meanwhile, appropriate anticipatory steps are needed to address modern-day problems caused by increasing globalization and technological advances. Implementation of education must prioritize a strong curriculum with the aim of implementing great education. There was a change in the curriculum, which was originally the 2013 curriculum towards an independent curriculum, which was used as the right step in addressing this. This study aims to provide an overview of the design and delivery of the independent curriculum in senior high schools for 21st century learning. To support theory and data about the idea and application of the independent curriculum in 21st century learning in high school, this research was conducted using a literature study. This research was conducted by looking at and examining journals, electronic media, scientific literacy books related to the independence curriculum. The results of the study show that the independent curriculum aims to maximize the dissemination of education in Indonesia through various intracurricular learning opportunities. Project-based learning is prioritized in the implementation of an independent curriculum at the senior high school level in order to develop a profile of Pancasila students.

Key words : *Education, Implementation, Independent curriculum, 21 st century learning, Profil of Pancasila Students*

Abstrak

Pendidikan yang berkualitas sangatlah penting digunakan untuk mempersiapkan generasi sekarang dan mendatang. Sementara itu, diperlukan langkah-langkah antisipatif yang tepat untuk menjawab permasalahan zaman modern yang disebabkan oleh meningkatnya globalisasi dan kemajuan teknologi. Penyelenggaraan pendidikan harus memprioritaskan kurikulum yang kuat dengan tujuan untuk mengimplementasikan pendidikan yang hebat. Adanya perubahan kurikulum yang semula adalah kurikulum 2013 menuju kurikulum merdeka digunakan sebagai langkah yang tepat dalam menyikapi hal tersebut. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan gambaran tentang desain dan penyampaian kurikulum merdeka di SMA untuk pembelajaran abad ke-21. Untuk mendukung teori dan data tentang ide dan penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran abad 21 di SMA, maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *study literature*. Penelitian ini dilakukan dengan cara melihat dan menelaah jurnal, media elektronik, buku-buku literasi keilmuan yang berkaitan dengan kurikulum merdeka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurikulum merdeka bertujuan untuk memaksimalkan penyebaran pendidikan di Indonesia melalui berbagai peluang pembelajaran intrakurikuler. Pembelajaran berbasis proyek diprioritaskan dalam implementasi kurikulum merdeka di tingkat SMA dalam rangka mengembangkan Profil Pelajar Pancasila.

Kata Kunci: *Implementasi, Kurikulum Merdeka, Pembelajaran abad 21, Pendidikan, Profil Pelajar Pancasila*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 10 Januari 2023

PENDAHULUAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan gagasan dan penerapan kurikulum pada pembelajaran SMA untuk abad 21. Hal tersebut bertujuan untuk memenuhi tuntutan generasi sekarang dan mendatang, maka Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI) membuat kurikulum merdeka tahun 2020 ini. Dalam pengembangannya kurikulum di Indonesia sudah mengalami 12 revisi yang bertujuan untuk memenuhi tujuan pendidikan kemasyarakatan, peningkatan Kurikulum 2013 atau K13 menjadi kurikulum merdeka merupakan hal yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan kebutuhan zaman, perubahan kurikulum harus disesuaikan secara berkala untuk mencerminkan kemajuan teknologi, informasi, ilmu pengetahuan (Juhaela et al. 2021). Seorang guru di abad ke-21 dituntut untuk mempunyai keahlian dalam mengajar sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman, dapat menciptakan inovasi di dalam suatu pembelajaran, dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan penuh makna. Sementara itu, pembelajaran pada abad ke-21 berbeda dengan pendidikan pada masa lalu masih bersifat konvensional, tradisional, dan klasikal. Proses pembelajaran abad ke-21 memberikan penekanan yang kuat pada pembelajaran yang bertujuan dan berpusat pada siswa. Siswa yang telah menguasai penggunaan teknologi sebagai alat dan prasarana belajar melakukannya secara aktif dan mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa kurikulum merdeka ini merupakan inovasi baru yang harus diselidiki secara menyeluruh. Seorang guru pelaksana kurikulum harus mampu melaksanakan tujuan dalam proses pembelajaran dituntut agar mampu mewujudkan sisi yang baik di dalam pembelajaran. Hal tersebut perlu dilakukan karena kurikulum merdeka ini adalah kurikulum baru, dimana membutuhkan pelatihan sebanyak mungkin karena sangat penting untuk menerapkan pemulihan pembelajaran yang unggul. Berkaitan dengan pembelajaran abad ke-21, masing – masing sekolah diharuskan untuk berperan sebagai penggerak untuk menerapkan ide dan konsep di dalam pembelajaran abad ke-21 secara otomatis (Chadra 2022).

Pembelajaran dalam abad ke-21 jika ingin keberhasilan di dalam implementasinya, maka siswa perlu memiliki empat kemampuan atau yang dikenal dengan istilah “4C” agar berhasil dalam pembelajaran abad 21. Kemampuan 4C yang perlu dikuasai oleh siswa yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), kerjasama (*collaboration*), dan kreativitas (*creativity*) (Indarta 2021). Berkaitan dengan latar belakang di atas, peneliti memiliki tujuan untuk mengkaji mengenai konsep – konsep dan implementasi dalam kurikulum merdeka abad ke-21 untuk SMA. Adanya kajian tentang konsep dan implementasi tersebut diharapkan dapat memberikan muatan ilmiah yang terkait dengan masalah ini.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan cara mencari ketersediaan data yang mendukung, konsep teoritis, dan implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini merupakan *study literature*. Penelitian ini dilakukan dengan cara melihat dan menelaah jurnal, media elektronik, buku-buku literasi keilmuan yang berkaitan dengan kurikulum merdeka. Menurut Zed, menegaskan bahwa penelitian studi kepustakaan atau *study literature* menawarkan bahwa keuntungan untuk meneliti data yang sudah jadi pada teks secara langsung, data sekunder, dan materi yang tidak dipisahkan oleh geografi atau waktu. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara membandingkan literatur dan membaca ulang materi, validitas temuan analisis ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) mendefinisikan belajar mandiri sebagai program yang menggunakan metode bakat dan minat untuk mengajar siswa. Pelajar yaitu baik siswa maupun mahasiswa dapat memilih pelajaran apa saja yang ingin diambil disini berdasarkan minat dan keahliannya. Nadiem Makarim,

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbud Ristek), memperkenalkan kurikulum atau program belajar gratis sebagai cara menilai reformasi kurikulum 2013.

Kurikulum ini dulunya dikenal sebagai kurikulum prototipe dan merupakan salah satu inisiatif pemerintah untuk meningkatkan kompetensi generasi penerus dalam berbagai disiplin ilmu. Kurikulum merdeka ini memiliki tujuan yaitu dengan berbagai peluang pembelajaran intrakurikuler, kurikulum ini berupaya memaksimalkan penyebarluasan pendidikan di Indonesia (Dikdasmen 2022). Pembelajaran yang aktif, nyaman, mandiri penuh makna, telah ditekankan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM). Guru diperbolehkan untuk merancang rencana pelajaran yang khusus untuk persyaratan dan bidang minat murid mereka.

Pembelajaran dalam merdeka belajar menciptakan siswa yang belajar secara mandiri tidak hanya pandai menghafal tetapi juga memiliki keterampilan analisis dan penalaran yang tajam dalam hal pemecahan masalah. Karakter adalah kualitas lain yang dituntut dari siswa. Agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dan meningkatkan keterampilan yang telah dimilikinya, guru dalam belajar mandiri harus mampu menangkap materi pelajaran dan mengembangkannya secara mendetail menjadi konten yang menarik dan menarik untuk didiskusikan. Jika pengajar dapat mengembangkan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif berkreasi, maka kreativitas siswa akan meningkat (Dahlia S, Hotmaulina S. and Erni M., 2021).

Salah satu aspek penting dari Kurikulum Merdeka adalah mendukung pemulihan pembelajaran.

Adapun kualitas Kurikulum Merdeka adalah yaitu untuk 1) menghasilkan profil pelajar Pancasila sebagai bagian dari pembelajaran yang dilakukan melalui proyek untuk mengasah kemampuan dan karakter siswa, 2) berkonsentrasi pada isi mata pelajaran penting untuk membantu siswa menjadi mahir dalam konsep dasar seperti literasi dan numerasi, 3) pembelajaran yang lebih fleksibel yang dibedakan lebih adaptif karena membutuhkan memperhatikan konteks, materi lokal, dan keterampilan siswa (Dikdasmen, 2022).

Semboyan kurikulum belajar mandiri adalah “Merdeka Belajar, Guru Penggerak” dengan lima modifikasi yaitu RPP 1 lembar disederhanakan, USBN (Ujian Sekolah Berstandar Nasional) berada di bawah kendali sekolah dengan sistem Ujian Nasional atau UN dihilangkan dan diganti dengan Asesmen Kompetensi Minimum atau AKM dan survei karakter. Sementara itu, serta menggunakan sistem zonasi digunakan saat PPDB atau Penerimaan Peserta Didik Baru. Akan tetapi dalam hal ini terdapat pengecualian di wilayah Tertinggal, Terdepan, dan Terluar atau dikenal dengan istilah 3T (Yose, 2022).

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yaitu Nadim Makarim, menyatakan bahwa pencetusan kurikulum merdeka adalah bentuk inovasi dalam menciptakan suasana belajar. Dimana suasana belajar yang diharapkan adalah suasana yang menyenangkan. Nadim berharap pembelajaran menjadi mudah, baik bagi guru maupun siswa dengan menunjukkan nilai prestasi atau KKM yang tinggi. Dalam rangka mewujudkan generasi yang penuh karakter unggul dan juga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, pembelajaran karakter juga harus lebih diprioritaskan dalam kurikulum ini. Selain itu, dalam kurikulum ini diintegrasikan beberapa kemampuan yang termasuk dalam kurikulum ini yaitu keterampilan literasi, kemampuan pengetahuan, bakat, dan sikap untuk menggunakan teknologi. Tujuan integrasi tersebut agar siswa mampu mencari informasi dan mencari solusi atas permasalahan yang mereka hadapi, sehingga siswa diberi kebebasan berpikir dan belajar dari sumber manapun.

Kebebasan belajar mandiri diberikan melalui kurikulum merdeka. Oleh karena itu, guru membutuhkan metode untuk mengimplementasikannya. Pembelajaran berbasis proyek adalah metode yang digunakan dalam program ini. Melalui proyek atau studi kasus, guru meminta siswa mempraktikkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila inilah yang dikenal dengan nama (P5). Proyek ini mengintegrasikan banyak mata pelajaran. Siswa terlibat dalam metode pembelajaran berbasis proyek ini dengan memperhatikan suatu masalah dan kemudian menemukan solusinya (Dikdasmen, 2022).

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, melalui dimasukkannya proyek dengan topik pilihan pemerintah memperkuat Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum ini. Dimana profil tersebut adalah produk atau lulusan yang memiliki kualitas dan keterampilan yang diperlukan untuk memantapkan sila-sila Pancasila yang terpuji. Oleh karena itu, hal tersebut dapat menjadi acuan utama sekaligus tolak ukur yang digunakan

untuk memandu kebijakan pendidikan, seperti pengajar dalam membentuk kompetensi dan karakter siswa. Hal ini merupakan salah satu cara untuk mengelaborasi tujuan pendidikan nasional. Keenam aspek Profil Pelajar Pancasila tersebut adalah sebagai berikut:

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia
2. Berkebinekaan global
3. Gotong royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif.

Kurikulum merdeka dapat digunakan di semua pengaturan pendidikan. Hal pertama yang mereka lakukan adalah mengisi angket kesiapan untuk mengimplementasikan dan mengembangkan kurikulum lebih lanjut oleh berbagai pemangku wewenang di sekolah. Hal ini dilakukan untuk memenuhi tuntutan secara efektif dan efisien dalam penerapan kurikulum merdeka di satuan pendidikan. Kurikulum merdeka terdiri dari tiga jenis kegiatan pembelajaran yaitu pembelajaran intrakurikuler yang dibedakan, yaitu untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran kurikuler dengan prinsip atas pembelajaran interdisipliner yang difokuskan pada karakter dan kompetensi umum. Sementara itu, di dalam pembelajaran ekstrakurikuler yang dilakukan sesuai dengan dengan minat siswa.

Pembahasan

BSKAP atau Badan, Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan menyatakan bahwa ada 4 (empat) faktor yang harus diperhatikan saat menerapkan kurikulum merdeka sendiri:

1. Kurikulum merdeka dapat dilaksanakan secara mandiri oleh satuan pendidikan pada tahun pelajaran 2022–2023.
2. Kemendikbud menggunakan 6 (enam) teknik pengembangan masyarakat belajar bagi pendidik dan lembaga pendidikan.
3. Satuan pendidikan peserta implementasi kurikulum merdeka secara mandiri mempersiapkan diri sesuai dengan pilihan pelaksanaan dan kesiapsiagaan.
4. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota mengawasi dan membantu langsung pelaksanaan kurikulum merdeka.

Pada lembaga pendidikan yang berbeda, ada 3 (tiga) pilihan untuk menetapkan atau menerapkan kurikulum merdeka (IKM), yaitu: sebuah.

1. Kategori Mandiri Belajar, melalui K13 yang disederhanakan atau Kurikulum Darurat dan yang mencakup lembaga pendidikan dengan mempraktikkan komponen kurikulum merdeka dan ide-ide panduan.
2. Kategori Mandiri Berubah, kurikulum merdeka dimanfaatkan dengan sumber ajar acuan yang dibuat oleh Platform Mengajar Merdeka (PMM) berdasarkan satuan pendidikan.
3. Kelompok Mandiri Berbagi, yang meliputi sekolah kelas 1 dan kelas IV SD, kelas VII SMP/MTs, dan kelas X SMA/MA yang menggunakan kurikulum merdeka dan membuat bahan ajar sendiri.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menerapkan cara yang di implementasikan dalam kurikulum merdeka yaitu sebagai berikut ini:

Tabel 1. Cara Implementasi Kurikulum Merdeka

No	Bentuk Implementasi	Cara Implementasi
1.	Penerapan PMM atau Platform Merdeka	Situs ini menawarkan buku, sumber daya instruksional untuk perangkat teks pembelajaran digital, dan makalah yang berkaitan dengan kurikulum merdeka, sehingga dapat mengakses situs ini

		secara mandiri untuk instruksi kurikulum mandiri. Tidak ada dukungan teknis atau pelatihan yang tersedia untuk kurikulum merdeka.
2.	Webinar (Penyelenggara Daerah dan Pusat)	Serangkaian webinar dilakukan untuk memperkuat pemahaman mengenai kurikulum merdeka. Saluran informasi pada PMM, media sosial dan yang lainnya disalurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
3.	Belajar di komunitas satuan pendidikan, tingkat daerah dan dalam jaringan	Lingkungan ini bersifat terbuka dan ramah dapat dibentuk oleh pendidik dan bersama oleh penggerak, maka komunitas belajar seperti, PKG, KKG, MKKS, serta komunitas belajar menggunakan jaringan PMM.
4.	Praktik baik berbagai narasumber	Narasumber direkomendasikan pusat melalui PMM
5.	Kerjasama antara mitra pembangunan	Bekerja sama dengan individu yang terlibat dalam pengembangan masing – masing Kepala Dinas Pendidikan Provinsi dan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/ Kota Kementerian Pendidikan
6.	Helpdesk atau Pusat Layanan Bantuan	Menyediakan layanan dan bantuan

Dinas Pendidikan Provinsi dan Dinas Pendidikan Kabupaten/ Kota memiliki peran dalam membantu dan mengawal IKM yaitu sebagai berikut :

- a) Membentuk Kelompok Kerja IKM atau tim di setiap wilayah, termasuk perwakilan dari Dinas Pendidikan, Kepala Dinas Pendidikan, pendidik, pengawas, dan jika ada, mitra atau lembaga pengembangan.
- b) Menginstruksikan semua lembaga pendidikan untuk membuka akun di thelearning.id, mengunduh, dan menggunakan PMM.
- c) Membantu IKM yang terkait dengan kegiatan guru dan masyarakat belajar dengan pemantauan, pengawasan, dan bantuan mandiri.
- d) Memastikan bahwa semua peserta—mulai dari guru hingga administrator—dapat menggunakan dan memahami alat pengajaran dan evaluasi di PMM.
- e) Jika guru ingin menggunakan bahan ajar cetak, dinas pendidikan provinsi dan dinas pendidikan kabupaten/kota membantu mewujudkannya.
- f) Memberikan arahan instruktur tentang bagaimana memahami Kurikulum Merdeka dalam pemanfaatan komunitas belajar, PMM dan peraturan yang berlaku.
- g) Melalui enam cara dilakukan untuk mendukung IKM secara mandiri dan memiliki kemampuan untuk menambah lagi sesuai dengan tuntutan daerah.
- h) Menawarkan lebih banyak bantuan untuk kegiatan komunitas belajar, satuan pendidikan dengan akses terbatas, dan kebutuhan terkait IKM lainnya..

Peran satuan pendidikan adalah sebagai berikut ini :

- a) Menentukan tahapan persiapan yang penting dan mencerminkan tugas lembaga pendidikan dalam persiapan IKM.
- b) Membentuk komunitas belajar dalam upaya menumbuhkan belajar sepanjang hayat.
- c) Buka akun di thelearning.id dan ikuti kurikulum merdeka.
- d) Memesan buku ajar melalui program SIPLAH atau KATALOG.
- e) Menyiapkan dan memutuskan alat ajar yang akan digunakan (digital/cetak).
- f) Melalui komunitas belajar memperkuat budaya belajar pendidik.

- g) Membuat pedoman dalam pelaksanaan tugas secara akreditasi dan melaksanakan tugas instruktur sesuai dengan kurikulum merdeka

1. Pembelajaran abad ke-21

Uminigtyas dkk, menyatakan bahwa pembelajaran abad ke-21 adalah pengajaran yang membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan untuk berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, dan memecahkan masalah dalam konteks situasi kontemporer. Selain itu, pendidikan ini menggabungkan berbagai unsur, seperti kompetensi teknologi, *soft skill*, dan pengembangan sikap (Widayat, 2018). Menurut Kemendikbud tahun 2016, berikut adalah prinsip-prinsip pembelajaran abad 21:

- a. Peserta didik memperoleh informasi atau pengetahuan mereka sendiri
- b. Penggunaan berbagai sumber belajar
- c. Penerapan metode ilmiah
- d. Kompetensi dalam pembelajaran
- e. Terpadu
- f. Penekanan jawaban kebenaran multidimensional dan divergen dalam pembelajaran
- g. Pembelajaran yang menggunakan keterampilan terapan.
- h. Memilih antara *hard skill* dan *soft skill*
- i. Pembelajaran difokuskan pada siswa
- j. Pengembangan karakter siswa melalui kreativitas, kemauan, keteladanan nilai
- k. Belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun
- l. Pembelajaran dengan memanfaatkan TIK secara efektif dan efisien
- m. Mengenali perbedaan pada keunikan karakteristik siswa dan latar belakang siswa
- n. Menurut *Partnership for 21st Century Learning* (P21), keterampilan belajar dan inovasi seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas dan komunikasi dikenal sebagai keterampilan 4C yang sangat penting untuk kesuksesan dalam abad ke-21 (Zubaidah, 2018).

2. Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Abad 21 di SMA

Implementasi profil siswa Pancasila, kurikulum merdeka diterapkan di tingkat SMA dengan fokus pada pembelajaran berbasis proyek. Hal ini juga berlaku khususnya untuk pembelajaran abad ke-21 yang menekankan karakter, kompetensi literasi dan numerasi, keterampilan, dan teknologi selain studi informasi. Kurikulum merdeka akan mengembalikan pembelajaran dengan cara pendekatan mata pelajaran. Hal tersebut dilakukan karena mata pelajaran digunakan untuk membagi waktu setiap minggu, membuat jadwal cukup mudah bagi instruktur. Dalam penyusunan kurikulum merdeka, di hari efektif dan minggu efektif harus diperhitungkan saat membuat kurikulum 2013.

Meski penyusunan jadwalnya sederhana, guru harus fokus pada sejumlah aspek kurikulum merdeka termasuk P5 atau Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dalam hal ini proyek tersebut untuk mengintegrasikan pembelajaran lintas disiplin dengan sains atau praktik berbasis proyek dalam hal pemahaman materi pelajaran dan pemecahan masalah yang diselesaikan sendiri oleh siswa. P5 bertanggung jawab untuk membuat jadwal wajib yang berisi alternatif yang dapat diselesaikan pada akhir sesi, setiap minggu, atau setiap periode. Adapun penjabaran bentuk alokasi waktu dalam penyusunan jadwal P5 dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 2. Pilihan penyusunan jadwal P5

Pilihan 1	Pilihan 2	Pilihan 3	
Per Jam	Per hari	Per Periode	
Proyek dialokasikan 12 jam pelajaran diakhir hari. Dalam pembelajaran Guru melaksanakan proyek sebelum peserta didik pulang dan tidak harus melibatkan guru pelajar lainnya.	Proyek dialokasikan waktu 1 hari dalam seminggu dimana guru-guru mata pelajaran berkoordinasi untuk menentukan waktu proyek yang sesuai dengan materi ajar.	Proyek dialokasikan dalam satu periode dengan memadatkan pelaksanaan tema. Misalnya pada tengah semester menggunakan 1 minggu untuk melakukan proyek, jadi semua guru mata pelajaran berkolaborasi.	Menentukan salah satu opsi yang akan digunakan

Kurikulum merdeka di jenjang SMA telah mengalami beberapa modifikasi dari kurikulum 2013, menurut Kemendikbud, antara lain sebagai berikut: 1. Tidak ada jurusan pada jenjang SMA, 2. Menggunakan arahan guru Bimbingan Konseling, siswa di kelas 11 dan 12 akan memilih kursus kelompok opsional berdasarkan minat dan keterampilan mereka. 3. Meskipun tidak disarankan, siswa dapat berpindah mata pelajaran di kelas 12.

Dalam penerapannya ada tiga kurikulum merdeka di jenjang SMA yaitu :1. Kategori Mandiri Belajar, yang terdiri dari satuan pendidikan atau sekolah yang tetap menggunakan kurikulum penyederhanaan 2013. Kurikulum penyederhanaan tersebut juga dikenal sebagai kurikulum darurat atau kurikulum K13. Hal tersebut diterapkan dengan menerapkan unsur dan konsep pada kurikulum merdeka, 2. Kategori Mandiri Berubah, dimana satuan pendidikan akan mulai menerapkan kurikulum pada Kurikulum Merdeka Tahun 2022–2023 dan mengacu pada sumber ajar yang dibuat oleh PMM atau Platform Mengajar Mandiri, yang sesuai dengan jenjang satuan pendidikan. Kelas X, kelas Y, dan kelas Z telah disediakan sebagai alat peraga untuk sekolah menengah atas. 3. Kategori Mandiri Berbagi, dimana sekolah menciptakan sendiri bahan ajar pada tingkat kelas X mulai tahun pelajaran 2022–2023.

KESIMPULAN

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia meluncurkan kurikulum pembelajaran mandiri (Kemendikbud Ristek RI), dimana dengan berbagai peluang pembelajaran intrakurikuler, kurikulum ini bertujuan untuk mendorong pemulihan pembelajaran yang menjadi atribut utama kurikulum merdeka sekaligus memaksimalkan penerapan keluasan pendidikan di Indonesia. Selain itu, yang termasuk dalam kurikulum ini adalah keterampilan literasi, kemampuan pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk menggunakan teknologi. Oleh karena itu. agar siswa mampu mencari informasi dan mencari solusi atas permasalahan yang mereka hadapi, maka siswa diberi kebebasan berpikir dan belajar dari sumber manapun.

Prosiding Seminar “Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0”
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

Pembelajaran berbasis proyek diprioritaskan pada tahapan SMA implementasi kurikulum merdeka agar Profil Pelajar Pancasila dapat terwujud.

Pemahaman isi dan pemecahan masalah yang dilakukan langsung oleh siswa dengan pembelajaran berbasis proyek atau praktik dalam memadukan pembelajaran lintas disiplin dalam proyek ini P5 harus diberikan alternatif yang dapat diselesaikan pada akhir setiap kelas berdasarkan periode yang berlangsung pada saat membuat jadwal. Oleh karena itu, dibutuhkan untuk memadukan berbagai aspek yaitu aspek *soft skill* atau keterampilan, pengetahuan, serta keahlian di bidang teknologi pada pembelajaran abad ke-21. Kategori Mandiri Belajar, Kategori Mandiri Belajar, dan Kategori Mandiri Berbagi di tingkat SMA kelas X pada awal tahun pelajaran 2022/2023 adalah 3 (tiga) alternatif penerapan atau Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) di tingkat SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmalaksana, Wahyudin. (2020). Metode Penelitian Kualitatif, Studi Pustaka dan Studi Lapangan. Digilib UIN Sunan Gunung Djati. Unpublished
- Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A.D. (2021). 21st Century TVET dan Tantangan Abad 21. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4340-4348
- Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q.Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. MUNTAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 2(01), 26. –
- Keputusan Mendikbud Ristek RI No. 262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Mendikbud RI No. 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran
- Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan atas Keputusan BSKAP Nomor 008/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Keputusan Kepala BSKAP Nomor 009/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen dan Sublemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka
- Keputusan Kepala BSKAP Nomor 044/H/KR/2022 tentang Satuan Pendidikan Pelaksanaan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Tahun Ajaran 2022/2023 (12 Juli 2022)
- Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (revisi 2022) s.id/ kurikulum merdeka Panduan Pembelajaran dan Asesmen (revisi 2022)
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21 Ide guru : Jurnal Karya Ilmiah Guru, 7(1), 16 <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>
- Sibagariang, D., Sihotang, H., Murniati, E. (2021). Peran Guru Penggerak dalam Pendidikan Merdeka Belajar di Indonesia. Jurnal dinamika pendidikan. 14(2). 89-99
- Surat Edaran Nomor 2774/H.H1/KR.00.01/2022 Tentang Implementasi Kurikulum Merdeka secara Mandiri Tahun Ajaran 2022/2023
- Widayat, W. 2018. Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 Melalui Fitur Kelas Maya Portal Rumah Belajar. Diakses dari <http://pena.belajarkemdikbud.go.id/2018/09/implementasi-pengembangan-kecakapan-abad-21-melalui-fitur-kelas-maya-portal-romah-belajar/>
- Yose I, Nizardi J, Waskito, Agariandne D.S., Afif R.R., Navi H.A., (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7 (2), 30-131024
- Zed, M. (2004). Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Zubaidah, S. (2018). Meneganal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. and Science Education National Conference, Oktober, 1-7 <http://kurikulum.kemdikbud.go.id>
<https://s.id/kurikulum-merdeka>

Prosiding

PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

PENGARUH SARANA DAN PRASARANA DALAM IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR DI SMP NEGERI 5 SA'DAN KABUPATEN TORAJA UTARA

Selvi Sampe Kombong

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia
e-mail : eppinkjie@gmail.com

Abstract

This article discusses the influence of physical resources and supporting systems in the conduct of independent learning at SMP Negeri 5 Sa'dan North Toraja district. This article was developed with a research method using data table analysis. The objective is to delineate the effect of physical resources and supporting systems in the process of learning for the achievement of enjoyable learning, which aligns with the objectives of the independent curriculum, that is to create students who are able to be independent, brave, smart in socializing, polite, civilized and competent. Besides, it is hoped that through Learning Independent, students have excellent analytical thinking and reasoning in solving problems. The success of an education is supported by the teacher's role as an educator and the participation of students as well as learning materials and teaching methods accompanied by adequate infrastructure suggestions

Key words: *physical resources, supporting systems, independent study, data table analysis, enjoyable learning*

Abstrak

Artikel ini mengulas tentang pengaruh sarana dan prasarana dalam implementasi merdeka belajar di SMP Negeri 5 Sa'dan kabupaten Toraja Utara. Artikel ini dikembangkan dengan metode penelitian menggunakan analisa tabel data. Tujuan artikel ini adalah membahas dampak sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran untuk ketercapaian pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan tujuan dari kurikulum merdeka yaitu menciptakan peserta didik mampu untuk mandiri, berani, pintar bersosialisasi, sopan, beradab dan memiliki kompetensi. Disamping itu diharapkan melalui Merdeka Belajar murid mempunyai kemampuan analisis dan penalaran yang tajam dalam menyelesaikan masalah. Keberhasilan suatu pendidikan ditunjang oleh peran guru sebagai pendidik dan peran serta peserta didik serta materi dan metode pembelajaran disertai dengan sarana prasarana yang cukup.

Kata Kunci: *sarana dan prasarana, merdeka belajar, analisa tabel data, pembelajaran yang menyenangkan, menyelesaikan masalah*

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 12 Januari 2023

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat bagi guru dan peserta didik berinteraksi dalam berbagi ilmu dan pengetahuan serta pembinaan karakter bagi siswa. Melalui sekolah peserta didik memperoleh pengetahuan, sehingga pendidikan adalah proses dalam penerimaan pembelajaran atau memperoleh keterampilan, pengetahuan, moral, nilai, kebiasaan dan kepercayaan (Suardi M, 2016 ; Hodson D, 2009). Individu memiliki kemampuan untuk mengembangkan pemikiran dan tindakan kritis. Keberhasilan suatu pendidikan ditunjang oleh fungsi guru

Prosiding Seminar "Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0"
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

sebagai pengajar dan keterlibatan peserta didik serta materi pembelajaran dan metode pengajaran disertai dengan saran prasarana yang memadai.

Nadiem Makarim sebagai Mendikbudristek Republik Indonesia mengusung konsep kurikulum baru di akhir 2019. Konsep tersebut diberi nama "Merdeka Belajar". Konsep Merdeka Belajar merupakan reformasi gaya pendidikan di Indonesia. Merdeka belajar adalah kebebasan pemikiran yang diawali dari guru. Mengajar sebagai aplikasi kebebasan adalah proses pembelajaran yang memukau dan mengasyikkan bagi pengajar dan peserta siswa (Bell Hooks "Osman, Ahmed and special Akello", 2015). Melalui Merdeka Belajar diharapkan peserta didik mampu untuk berani, mandiri, sopan, ahli bersosialisasi, beradab dan memiliki kompetensi. Disamping itu diharapkan melalui Merdeka Belajar siswa mempunyai kemampuan analisis dan penalaran yang sangat baik dalam menghadapi masalah. Merdeka Belajar berbeda banyak dengan konsep-konsep sebelumnya. Metode pengajaran biasanya berfokus indoor, kini dalam Merdeka Belajar sudah dapat mengikutkan alat lain outdoor sebagai materi untuk menaikkan kualitas siswa. Pengajar mesti bisa menciptakan proses belajar yang menarik, sehingga diharapkan guru memiliki kreatifitas yang tinggi untuk mendesain pembelajaran supaya siswa tidak jenuh dan merasa monoton. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik akan membuat minat peserta didik dalam menerima pembelajaran akan semakin meningkat. Menggunakan media pembelajaran yang beragam dan tepat akan akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, jika hal itu bisa terlaksana maka target dan kebijakan mengenai Merdeka Belajar akan terealisasi.

Implementasi Merdeka Belajar sangat berkaitan erat dengan sarana dan prasarana, untuk menghasilkan kegiatan belajar yang optimal. Guru merupakan pemakai sarana dan prasarana pada proses belajar khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Namun masih banyak guru yang tidak bisa menggunakan media pembelajaran apalagi untuk mendesain media pembelajaran yang kreatif. Terdapat banyak pengajar yang kurang familiar menggunakan media pengajaran, terutama guru yang berada di daerah terpencil tanpa ada nya akses internet. Hal ini mengakibatkan metode yang guru gunakan dalam pembelajaran adalah bersifat ceramah dan penugasan. Sehingga tujuan pemerintah dalam pencapaian pembelajaran belum merata dan maksimal. Perwujudan sarana dan prasarana untuk mendukung kebebasan berpikir siswa wajib dilakukan menurut standar supaya berdampak optimal pada kegiatan pendidikan. UU Sisdiknas pasal 35 ayat (1) "Standar Sarana dan Prasarana pendidikan terdiri dari ruang kelas, lokasi berolahraga, tempat ibadah, laboratorium, perpustakaan, tempat bermain, bengkel kerja, tempat berekreasi, dan sumber belajar lainnya yang dibutuhkan untuk menopang kegiatan belajar, termasuk pemanfaatan komunikasi dan teknologi informasi."

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode penelitian yang menampilkan sebuah gambaran tentang objek atau subjek yang diteliti secara mendalam, luas dan terperinci. Sehingga melalui penelitian ini dapat ditampilkan ketersediaan sarana dan prasarana di SMP Negeri 5 Sa'dan dan pengaruhnya terhadap proses pembelajaran dalam pengimplementasian Merdeka Belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sarana adalah alat yang dipakai untuk menunjang pendidikan di sekolah sedangkan Prasarana adalah tempat atau gedung untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sarana dan Prasarana dipergunakan untuk menyokong proses pembelajaran di sekolah, jika Sarana dan Prasarana memadai dan memenuhi kebutuhan peserta didik maka proses belajar akan optimal sehingga objektif dan kebijakan pemerintah mengenai Merdeka Belajar akan terealisasi

SMP Negeri 5 Sa'dan berada dipinggiran kota Rantepao sebagai ibukota kabupaten Toraja Utara, jaraknya sekitar 20 km dengan waktu tempuh sekitar 1 jam dan kondisi jalan yang sangat jauh dari kata bagus. Letak geografisnya yang berada di bawah lembah mengakibatkan akses internet dan jaringan telepon seluler, tidak stabil. Hal ini menyebabkan pembelajaran hanya bergantung pada buku paket. Selain akses internet, sarana

dan prasarana sebagai faktor penunjang pun masih sangat terbatas. Berdasarkan Permendiknas Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana, setiap unit pendidikan mempunyai fasilitas berikut ini.

1. Ruang kelas
 - a. Ruang kelas merupakan tempat untuk mengajar teori dan melakukan kegiatan praktik yang tidak memerlukan alat khusus atau praktik dengan alat yang mudah diadakan.
 - b. Jumlah minimal ruang kelas sama dengan jumlah kelas.
 - c. Kapasitas maksimum adalah 28 siswa.
 - d. Luas minimum ruang kelas per siswa adalah 2 meter persegi.
 - e. Jika jumlah siswa dalam kelas kurang dari 15, luas minimum adalah 30 meter persegi dengan lebar minimum 5 meter.
 - f. Ruang kelas harus memiliki pencahayaan yang cukup untuk membaca dan memberikan akses melihat ke luar
 - g. Ruang kelas harus memiliki pintu yang cukup besar sehingga siswa dan guru dapat segera keluar jika terjadi situasi yang tidak diinginkan dan saat tidak digunakan, terkunci dengan baik
2. Ruang perpustakaan
 - a. Ruang perpustakaan bertujuan sebagai tempat di mana siswa dan guru dapat mengakses informasi dari literatur dengan cara membaca
 - b. Luas minimum sama dengan luas ruang kelas. Lebar minimum 5 m.
 - c. Ruang perpustakaan dilengkapi dengan jendela untuk memberikan cahaya yang memadai untuk membaca
 - d. Ruang perpustakaan dapat diakses dengan mudah
3. Laboratorium IPA
 - a. Laboratorium IPA dapat menggunakan ruang kelas yang sudah ada.
 - b. Sarana laboratorium IPA bertujuan untuk membantu kegiatan percobaan.
 - c. Setiap sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah harus memiliki sarana laboratorium IPA
4. Ruang TIK beserta peralatannya
5. Ruang pimpinan
 - a. Ruang pimpinan berfungsi untuk mengurus kegiatan pengorganisasian sekolah, pertemuan dengan guru atau orang tua siswa, komite sekolah, petugas pendidikan, atau tamu lain.
 - b. Lebar minimum 3 m dan luas minimum adalah 12 m²
 - c. Ruang pimpinan harus mudah diakses oleh tamu dan guru, serta terkunci dengan baik
6. Ruang guru
 - a. Adalah tempat guru bekerja dan istirahat juga menerima tamu, baik siswa maupun tamu lain.
 - b. Luas minimum 32 m² dan rasio minimum 4 m²/pendidik
 - c. Ruang guru mudah diakses dari halaman sekolah atau dari luar sekolah dan tidak jauh dari ruang pimpinan.
7. Tempat ibadah
8. Ruang UKS
9. WC
 - a. Kegunaannya adalah sebagai tempat buang air kecil/besar
 - b. Minimal terdapat 1 toilet untuk setiap 60 siswa, 1 unit toilet untuk setiap 50 siswi, dan 1 unit toilet untuk guru.
 - c. Jumlah minimum toilet di setiap sekolah adalah 3 unit.
 - d. Luas minimum adalah 2 m².
 - e. Toilet harus memiliki dinding, atap, bisa dikunci, dan gampang dibersihkan
 - f. Air bersih tersedia di setiap unit toilet.

Seluruh bangunan harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- a. Memiliki fasilitas yang cukup untuk ventilasi dan pencahayaan

- b. Memiliki sanitasi untuk kebutuhan air bersih, pembuangan air kotor, sampah, dan penyaluran air hujan
- c. Bangunan harus terbuat dari bahan yang tidak berbahaya bagi pengguna gedung dan tidak berefek buruk terhadap lingkungan.

Berikut adalah ketersediaan Sarana dan Prasarana di SMP Negeri 5 Sa'dan Kabupaten Toraja Utara

Tabel 1 Ketersediaan Sarana dan Prasarana di SMP Negeri 5 Sa'dan Kabupaten Toraja Utara

NO	Sarana/Prasarana	Jumlah Sarana dan Prasarana	Standar Berdasarkan NSI	Keterangan
1	Ruang Kelas	6 Rombel kapasitas 28 peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • kapasitas 28 peserta didik • Rasio minimum luas ruang kelas 2m²/peserta didik • Rombel kurang dari 15 orang , L=30m² dan Lebar = 5m 	Terpenuhi
2.	Ruang Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat 1 ruang • Ketersediaan Buku kurang dari jumlah peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Luas Minimum sama dengan Luas ruang kelas • Ketersediaan buku pembelajaran 50% dari jumlah peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Terpenuhi • Tidak terpenuhi
3.	Laboratorium IPA	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada Gedung • Tidak Ada Kit IPA 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketersediaan Sarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran dalam bentuk percobaan 	Tidak terpenuhi
4.	Ruang Pimpinan	Luas 9m ²	L = 12 m ²	Belum memenuhi standar
5.	Ruang Guru	L= 16 m ²	L= 32 m ²	Belum memenuhi standar
6.	Tempat Beribadah	Tidak tersedia	-	Tidak terpenuhi
7.	Ruang UKS	L= 30m ²	-	Belum memenuhi standar
8.	Lab TIK	<ul style="list-style-type: none"> • Gedung Tidak Tersedia • Laptop • Infocus 	Min L= 30m ² Perbandingan 1:1 Per Kelas	Tidak terpenuhi Belum Terpenuhi Belum terpenuhi
9.	Jamban	Tersedia berdasarkan kebutuhan	L min 2m ²	Sesuai kebutuhan

Sumber: Analisis (2022)

Pembahasan

Kurikulum merupakan hal yang sangat penting, karena dengan adanya kurikulum pelajar akan memperoleh target pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan para pelajar. Kurikulum hadir untuk memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Hasil PISA menunjukkan bahwa 70 % siswa berusia 5 tahun berada dibawah kompetensi minimal dalam mengerti bacaan yang tidak kompleks dan mengaplikasikan matematika elementer

Dalam jangka sepuluh sampai lima belas tahun skor PISA ini tidak berubah drastis. karena adanya kesenjangan social ekonomi dalam hal kualitas belajar dan kesenjangan daerah Indonesia. Untuk mengatasi ketertinggalan pembelajaran pada masa pandemic maka pemerintah melalui Kemendikbudristek melakukan peyederhanaan kurikulum dan hasilnya 31,5 % dari sekolah yang menggunakan kurikulum darurat mengalami peningkatan pembelajaran sebesar 73 % literasi dan 86 % numerasi.

Penggunaan kurikulum dalam kondisi tertentu ternyata dapat memberikan perubahan yang baik. Perubahan dan rancangan kurikulum serta strategi dalam pengimplementasian kurikulum sangatlah penting. Di Indonesia kurikulum telah mengalami perubahan sebanyak sebelas kali, dimulai sejak Indonesia merdeka. Kurikulum dirancang berdasarkan perkembangan jaman dan kebutuhan peserta didik. Tujuan perubahan kurikulum agar terjadi peningkatan kualitas siswa. Disamping kurikulum, guru juga sangat berperan dalam peningkatan kualitas siswa. Sehingga guru dituntut untuk bisa melaksanakan perubahan kurikulum dengan baik. Pada kurikulum merdeka konsep merdeka belajar memiliki perbedaan dengan konsep pendidikan yang sebelumnya. Pada merdeka belajar motto yang digunakan adalah Merdeka Belajar, Guru Penggerak. Konsep ini mengharuskan guru memiliki inisiatif dalam memberikan materi dan contoh bagi siswa. Bapak Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim mengatakan bahwa pembelajaran tidak akan pernah terjadi jika dalam prosesnya tidak ada proses penerjemahan dari kompetensi di level apapun. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran khususnya untuk merdeka belajar maka guru harus menguasai empat kompetensi guru. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia nomo 14 tahun 2005 pasal 8, yaitu kompetensi pengajar meliputi kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogic, kompetensi social dan kompetensi professional yang akan diperoleh apabila mengambil profesi. Jika guru menguasai empat kompetensi diatas dan sarana dan prasarananya cukup, maka proses belajar akan optimal sehingga kualitas siswa akan meningkat

Berdasarkan hasil analisa data pada table menunjukkan bahwa ketersediaan Sarana dan Prasarana di SMP Negeri 5 Sa'dan Kabupaten Toraja Utara, diperoleh masih adanya beberapa Sarana dan Prasarana yang tidak terpenuhi untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah diantaranya akses internet yang sama sekali tidak ada, kebutuhan untuk digitalisasi seperti laboratorium komputer, laboratorium IPA, Proyektor, media pembelajaran, lapangan olahraga dan buku-buku penunjang pembelajaran dan buku literasi. Hal ini menyebabkan guru belum bisa maksimal dalam mengimplementasikan Merdeka Belajar di sekolah. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, setiap satuan pendidikan harus menyediakan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik untuk mendukung proses belajar yang merdeka, efektif, dan berkelanjutan. Ketersediaan dan kelayakan sarana dan prasarana juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas sekolah

Untuk memenuhi saran dan prasarana yang dimaksud dalam Undang-Undang tersebut maka sekolah berupaya untuk melengkapi kekurangan sarana dan prasarana dengan cara mengajukan proposal pengadaan barang ke komite sekolah dan dinas pendidikan seta melengkapi data-data kekurangan sarana dan prasarana di DAPODIK

KESIMPULAN

Ketersediaan sarana dan prasarana di SMP Negeri 5 Sa'dan masih sebagian besar tidak terpenuhi khususnya ketersediaan jaringan internet, lab TIK dan kelengkapan alatnya begitupun dengan Lab IPA dan
Prosiding Seminar "Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0"
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

kelengkapan alatnya sehingga guru masih mengalami kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya dalam implementasi Merdeka Belajar. Sementara untuk mendapatkan dampak maksimal dalam penyelenggaraan pendidikan dan menunjang kemerdekaan berpikir peserta didik maka diperlukan pemenuhan Sarana dan Prasarana sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Hal ini pun akan membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang variatif demi tercapainya tujuan pemerintah dalam konsep Merdeka Belajar. Demi mewujudkan ketersediaan sarana dan prasarana di SMP Negeri 5 Sa'dan maka sekolah berupaya mengajukan proposal dalam pengadaan barang ke pihak komite sekolah dan dinas pendidikan serta melengkapi data kekurangan sarana dan prasarana di DAPODIK.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (2002). *Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada*
- Hamalik, Oemar. (2007). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*
- Herianto. (2022, May 26). *Nilai dan Peran Guru Penggerak*. Gurusiana. <https://www.gurusiana.id/read/herianto234951/article/nilai-dan-peran-guru-penggerak-4418841>
- Priana, Wiwin (2020). *Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar*. Jurnal Sosial, Ekonomi dan Politik 1, no. 4.
- Rahmansyah, Muhammad Fahmi (2021). *Merdeka Belajar: Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Di Sekolah/Madrasah*. AR-ROSIKHUN: JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM 1, no. 1.
- Sarana dan Prasarana dalam Merdeka Belajar*. (n.d). 123 Dok. <https://123dok.com/article/sarana-dan-prasarana-dalam-merdeka-belajar.z3d548p9>
- Sarana dan Prasarana* [https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/ Sarana-dan-prasarana](https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/Sarana-dan-prasarana)
- Sejarah Pergantian Kurikulum di Indonesia*. (2022, Feb 13). Kompas. <https://nasional.kompas.com/read/2022/02/13/10180071/sejarah-pergantian-kurikulum-di-indonesia>
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Munarti, E. (2021). *Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan Merdeka Belajar di Indonesia*. Jurnal Dinamika Pendidikan, 14(2), pp.88-99

Prosiding

PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN IMPLEMENTASINYA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

PENGARUH KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH TERHADAP KINERJA GURU DI ERA KURIKULUM MERDEKA

Markus Rano Pangalinan

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta Indonesia

e-mail :

Abstract

In the implementation of the independent learning curriculum, the principal has a role to drive the student-centered learning process and provide independence to work for educators and their educational staff. Whether or not the teacher's performance at school is very dependent on how the principal's ability to mobilize teachers in carrying out their duties. In carrying out their duties the teacher tends to submit to the principal so that everything carried out by the teacher must refer to the policies of the principal. In addition, if there are deviations in the implementation of this policy, the principal has the right to reprimand or give a warning. The problems in this research are: 1). Is there an influence of the principal's leadership on teacher performance in the independent curriculum era at SMPN 1 BUNTU PEPASAN? 2). How big is the influence of the Principal's Leadership on Teacher Performance in the Era of the independent curriculum at SMPN 1 BUNTU PEPASAN? The population in this study were 28 teachers at SMPN 1 BUNTU PEPASAN. In this study all subjects were taken. The results of the F test obtained $F_{count} = 10.037$ with a $sig = 0.03 < 0.05$ it can be concluded that H_0 was rejected. This suggests that there is an influence of the principal's leadership on teacher performance in the independent curriculum era. Based on the results of the study, it was shown that there was an influence of the principal's leadership on teacher performance by 75.5%, while the rest was influenced by other factors. It was concluded that the principal's leadership had an influence on teacher performance in the independent curriculum era at SMPN 1 BUNTU PEPASAN North Toraja, South Sulawesi. It is suggested that school principals should pay more attention to compensation related to the amount of honorarium or salary with the efforts made, giving incentives or bonuses that are given fairly and giving timely compensation. The school principal as supervising executor should continue to carry out control activities on the order in making teaching plans that are adjusted to the current curriculum and not reduce the routine of class visits which are carried out from time to time to classes when teaching and learning activities are in progress. The motivation and work ethic of SMPN 1 BUNTU PEPASAN teachers will be further enhanced to encourage work enthusiasm. Someone who sees work as a burden and is forced to earn money will have low performance, whereas someone who sees work as a necessity, dedication, challenge and achievement will produce high performance.

Keywords: *principal leadership, teacher performance and the Independent Curriculum.*

Abstrak

Dalam implementasi kurikulum merdeka belajar, kepala sekolah memiliki peran untuk menggerakkan proses pembelajaran yang berpusat pada murid dan memberikan kemerdekaan bekerja pada pendidik dan tenaga kependidikannya. Baik tidaknya kinerja guru disekolah sangat bergantung pada bagaimana kemampuan kepala sekolah dalam menggerakkan guru dalam melaksanakan tugasnya. Dalam melaksanakan tugasnya guru cenderung tunduk pada kepala sekolah sehingga segala sesuatu yang dilaksanakan oleh guru harus mengacu pada kebijakan-kebijakan dari kepala sekolah. Selain itu apabila terjadi penyimpangan-penyimpangan dalam pelaksanaan kebijakan tersebut kepala sekolah berhak untuk menegur maupun memberikan peringatan.

Prosiding Seminar "Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0"
Universitas Kristen Indonesia, Jakarta, 10 dan 12 Januari 2023

Permasalahan dalam penelitian ini adalah : 1). Adakah Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru di era kurikulum merdeka pada SMPN 1 BUNTU PEPASAN? 2). Seberapa besar Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru di Era kurikulum merdeka pada SMPN 1 BUNTU PEPASAN?. Populasi dalam penelitian ini ada 28 guru di SMPN 1 BUNTU PEPASAN. Dalam penelitian ini subyek di ambil semua. Hasil uji F diperoleh Fhitung = 10,037 dengan nilai sig = 0,03 < 0,05 dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak. Hal ini menyatakan bahwa ada pengaruh kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja guru pada era kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja guru sebesar 75,5% sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain. Disimpulkan bahwa kepemimpinan kepala sekolah memberikan pengaruh terhadap kinerja guru di era kurikulum merdeka pada SMPN 1 BUNTU PEPASAN Toraja Utara Sulawesi Selatan. Disarankan agar kepala sekolah sebaiknya lebih memperhatikan kompensasi yang berkenaan dengan besarnya honorarium atau gaji dengan upaya yang dilakukan, pemberian insentif atau bonus yang diberikan secara adil dan pemberian kompensasi yang tepat waktu. Kepala sekolah sebagai pelaksana supervisi sebaiknya tetap menjalankan kegiatan pengontrolan terhadap ketertiban pembuatan perencanaan pengajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang sedang berlaku dan tidak mengurangi rutinitas kunjungan kelas yang dilaksanakan sewaktu-waktu ke kelas-kelas pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Lebih ditingkatkan lagi motivasi dan etos kerja para guru-guru SMPN 1 BUNTU PEPASAN untuk mendorong semangat kerja. Seseorang yang melihat pekerjaan sebagai beban dan keterpaksaan untuk memperoleh uang akan mempunyai kinerja yang rendah, sebaliknya seseorang yang memandang pekerjaan sebagai suatu kebutuhan, pengabdian, tantangan dan prestasi akan menghasilkan kinerja yang tinggi.

Kata Kunci : kepemimpinan kepala sekolah, kinerja guru dan Kurikulum Merdeka.

Histori Artikel

Diseminarkan pada : 10 Januari 2023

PENDAHULUAN

Mewujudkan SDM unggul tidaklah mudah, tantangan demi tantangan terus silih berganti, dari era revolusi industri, pandemi Covid-19 hingga [Era Society 5.0](#). Maka, diperlukan terobosan-terobosan yang mumpuni untuk menciptakan sistem pendidikan yang dapat melahirkan generasi SDM unggul. Apa yang dimaksud Era 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 (Indarta, 2022).

Penataan sumber daya manusia perlu diupayakan secara bertahap dan berkesinambungan melalui sistem pendidikan yang berkualitas baik pada jalur pendidikan yang formal, informal maupun non formal mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Dikatakan lebih lanjut lagi oleh Mulyasa tentang pentingnya pengembangan sistem pendidikan yang berkualitas perlu lebih ditekankan, karena berbagai indikator menunjukkan bahwa pendidikan yang ada belum mampu menghasilkan sumber daya sesuai dengan perkembangan masyarakat dan kebutuhan pembangunan.

Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Oleh karena itu guru yang merupakan salah satu unsur di bidang kependidikan harus berperan secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang. Dalam hal ini guru tidak semata-mata sebagai pengajar yang melakukan transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pendidik yang melakukan transfer nilai-nilai sekaligus sebagai pembimbing yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar.

Tugas Keprofesionalan Guru menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 pasal 20 (a) Tentang Guru dan Dosen adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang

bermutu serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Tugas pokok guru tersebut yang diwujudkan dalam kegiatan belajar mengajar serta tugas – tugas guru dalam kelembagaan merupakan bentuk kinerja guru. Apabila kinerja guru meningkat maka berpengaruh pada peningkatan kualitas keluaran atau outputnya. Oleh karena itu perlu dukungan dari berbagai pihak sekolah untuk meningkatkan kinerja guru.

Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat ditentukan oleh keberhasilan kepala sekolah dalam mengelola tenaga kependidikan yang tersedia di sekolah. Kepala sekolah merupakan salah satu komponen pendidikan yang berpengaruh dalam meningkatkan kinerja guru. Kepala sekolah bertanggung jawab atas penyelenggaraan kegiatan pendidikan, administrasi sekolah, pembinaan tenaga kependidikan lainnya dan pendayagunaan serta pemeliharaan sarana dan prasarana (Mulyasa 2004 : 25). Hal tersebut menjadi lebih penting sejalan dengan semakin kompleksnya tuntutan tugas kepala sekolah yang menghendaki dukungan kinerja yang semakin efektif dan efisien.

Di samping itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya yang diterapkan dalam pendidikan di sekolah juga cenderung bergerak semakin maju sehingga menuntut penguasaan secara profesional. Menyadari hal tersebut setiap kepala sekolah dihadapkan pada tantangan untuk melaksanakan pengembangan pendidikan secara terarah, berencana dan berkesinambungan.

Kepala sekolah sebagai pimpinan tertinggi yang sangat berpengaruh dan menentukan kemajuan sekolah harus memiliki kemampuan administrasi memiliki komitmen tinggi dan luwes dalam melaksanakan tugasnya. Kepemimpinan kepala sekolah yang baik harus dapat mengupayakan peningkatan kinerja guru melalui program pembinaan kemampuan tenaga kependidikan. Oleh karena itu kepala sekolah harus mempunyai kepribadian atau sifat-sifat dan kemampuan serta keterampilan- keterampilan untuk memimpin sebuah lembaga pendidikan. Dalam perannya sebagai seorang pemimpin kepala sekolah harus dapat memperhatikan kebutuhan dan perasaan orang-orang yang bekerja sehingga kinerja guru selalu terjaga.

Dalam pelaksanaan tugas mendidik, guru memiliki sifat dan perilaku yang berbeda, ada yang bersemangat dan penuh tanggung jawab dan ada juga guru yang dalam melakukan pekerjaan itu tanpa dilandasi rasa tanggung jawab, selain itu juga ada guru yang sering membolos, datang tidak tepat pada waktunya dan tidak mematuhi perintah. Kondisi guru seperti itulah yang menjadi permasalahan di setiap lembaga pendidikan formal. Dengan adanya guru yang mempunyai kinerja rendah sekolah akan sulit untuk mencapai hasil seperti yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SMPN 1 BUNTU PEPASAN yang beralamatkan di Kelurahan Sapan Kecamatan Buntu Pepasan Kabupaten Toraja Utara secara umum sudah baik. Ketaatan guru dalam bekerja juga sudah cukup baik. Hal tersebut ditunjang oleh tata tertib sekolah dimana guru wajib mengisi daftar hadir pada pagi hari sebelum bekerja dan siang hari setelah proses belajar mengajar selesai. Dengan demikian kedisiplinan guru dalam bekerja dapat terpantau.

Kepemimpinan Kepala Sekolah SMPN 1 BUNTU PEPASAN Toraja Utara Sulawesi Selatan secara umum sudah baik, dimana Kepala Sekolah memiliki motivasi yang tinggi untuk memajukan sekolah yang dipimpinnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan penambahan fasilitas atau media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Kepala Sekolah SMPN 1 BUNTU PEPASAN Toraja Utara Sulawesi Selatan melaksanakan kepemimpinan dengan disiplin yang tinggi.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Kinerja Guru

Kinerja adalah hasil atau taraf kesuksesan yang dicapai seseorang dalam bidang pekerjaannya menurut kriteria tertentu dievaluasi oleh orang-orang tertentu terutama atasan pegawai yang bersangkutan. Kinerja Guru adalah kemampuan dan usaha guru untuk melaksanakan tugas pembelajaran sebaik-baiknya dalam perencanaan program pengajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran. Kinerja guru yang dicapai harus berdasarkan standar kemampuan profesional selama melaksanakan kewajiban sebagai guru di sekolah.

Pengertian Kepemimpinan Sekolah

Kepemimpinan kepala sekolah adalah kemampuan seorang tenaga fungsional guru yang diberi tugas untuk memimpin suatu sekolah untuk menggerakkan segala sumber yang ada pada suatu sekolah sehingga dapat didayagunakan secara maksimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Permendikbudristek Nomor 40 tahun 2021 Tentang Penugasan Guru sebagai Kepala Sekolah, Pasal 12 ayat 1, yang menyatakan bahwa: "beban kerja kepala sekolah untuk melaksanakan tugas pokok manajerial, pengembangan kewirausahaan, dan supervisi kepada guru dan tenaga kependidikan", merupakan dasar pijakan seorang kepala sekolah memainkan perannya dalam rangka mengimplementasikan kurikulum merdeka belajar pada satuan pendidikan.

1. Peran manajerial

Beban kerja kepala sekolah dalam hal manajerial, dapat di optimalkan melalui prinsip Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) yang sejalan dengan konsep merdeka belajar yang sedang di gaungkan oleh kemendikbudristek, karena satuan pendidikan memiliki otonomi dan fleksibilitas dalam mengembangkan sumber daya yang dimiliki. Langkah-langkah yang dapat di lakukan oleh kepala sekolah adalah, selain melaksanakan peran manajerial pada umumnya, namun kepala sekolah juga melakukan pengembangan pengelolaan pada item-item tertentu yang urgen dalam penyesuaian terhadap konsep merdeka belajar seperti :

- a. Melakukan review terhadap kurikulum yang di lakukan, dengan memberikan porsi yang lebih pada bagian "proses" sehingga nilai yang di berikan lebih banyak memperhatikan proses siswa dalam menjalankan pembelajaran melalui asesmen diagnostik. Hal ini dapat di lakukan dengan membentuk tim pengembang kurikulum dalam satuan pendidikan.
- b. Pengembangan pengelolaan RKS dan RKAS berdasarkan hasil evaluasi dan saran dari guru serta warga sekolah sehingga dapat memfasilitasi ide kreatif, dan inovatif melalui penyiapan anggaran untuk program kegiatan yang mendukung implementasi kurikulum merdeka belajar.
- c. Penilaian sikap harus di kembangkan seperti sikap sosial dan religius kearah yang lebih luas seperti melalui kegiatan bakti sosial sampai pada pembiasaan kegiatan doa sebelum pembelajaran di mulai.
- d. Pengembangan pengelolaan sarana prasarana, sehingga mampu mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka belajar.
- e. Pengembangan standar pendidik dan tenaga kependidikan melalui peningkatan kompetensi pendidik berupa In House Training (IHT), workshop, atau mengundang pemateri dari luar yang berkompeten.
- f. Pengelolaan pembiayaan yang di kembangkan secara efektif dan seefisien mungkin guna menunjang pelaksanaan konsep merdeka belajar.
- g. Pengembangan pengelolaan sekolah dengan melibatkan orang tua, sehingga ada rasa memiliki terhadap program-program yang di jalankan oleh sekolah.
- h. Pengembangan sekolah ramah anak. Merupakan hal yang penting dan harus di ciptakan melalui pencegahan tindak kekerasan, baik yang di lakukan oleh internal warga sekolah maupun dari pihak luar sekolah sehingga peserta didik merasa aman dan nyaman ketika berada di lingkungan sekolah.

2. Peran supervisi akademik

Sebagai supervisor, kepala sekolah dapat menggunakan kewenangan yang di miliki untuk menggerakkan implementasi kurikulum yang adaptif di satuan pendidikannya dengan mengoptimalkan kebijakan kurikulum merdeka belajar, memaksimalkan proses evaluasi pada supervisi akademik yang dapat di jadikan bahan refleksi agar bisa menciptakan situasi belajar mengajar yang lebih baik. Peran kepala sekolah sebagai supervisor adalah:

- a. Membimbing guru agar dapat memahami lebih jelas tentang persoalan dan kebutuhan peserta didik serta membantu guru dalam mengatasi persoalan dalam kaitan dengan kebutuhan peserta didik.
- b. Membantu guru dalam mengatasi kesulitan dalam mengajar.
- c. Memberikan pelayanan kepada guru agar dapat menggunakan seluruh kemampuannya dalam melaksanakan tugas.
- d. Membantu guru memperoleh kecakapan mengajar yang lebih baik dengan menggunakan berbagai metode mengajar yang sesuai dengan sifat materinya.
- e. Membantu guru memperkaya pengalaman belajar, sehingga suasana pengajaran bisa menggembirakan peserta didik.
- f. Menciptakan suasana sedemikian rupa, sehingga guru merasa aman dan bebas dalam mengembangkan

potensi dan daya kreasi mereka dengan penuh tanggungjawab.

Pelaksanaan supervisi bukan bertujuan untuk mencari kelemahan, kekurangan dan kesalahan guru, tetapi diharapkan dapat memberikan bantuan kepada guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka belajar, sehingga cita-cita merdeka belajar yaitu mewujudkan pendidikan berkualitas bagi peserta didik dengan memiliki karakter dan kompetensi yang di perlukan untuk masa depannya dapat terwujud

3. Peran Pengembangan Kewirausahaan

Kepala sekolah atau satuan pendidikan lainnya memiliki peran sangat penting dalam pelaksanaan proyek pelajar Pancasila di Kurikulum Merdeka. Menurut Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila SD/SMP/SMA, ada 6 peran kepala sekolah, yaitu:

- a. Membentuk Tim, Peran pertama kepala sekolah atau madrasah untuk menyiapkan proyek di kurikulum merdeka adalah membentuk tim proyek dan turut merencanakan proyek.
- b. Mengawasi Pelaksanaan Proyek, Peran Kepala sekolah dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang kedua adalah mengawasi jalannya proyek dan melakukan pengelolaan sumber daya satuan pendidikan secara transparan dan akuntabel.
- c. Membangun Komunikasi dan Kolaborasi, Peran ketiga yang bisa dilakukan kepala sekolah adalah membangun komunikasi untuk kolaborasi antara orang tua peserta didik, warga satuan pendidikan, dan narasumber pengaya proyek: masyarakat, komunitas, universitas, praktisi, dan sebagainya.
- d. Mengembangkan Komunitas Praktis, Peran keempat kepala satuan pendidikan dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila adalah mengembangkan komunitas praktisi di satuan pendidikan untuk peningkatan kompetensi pendidik yang berkelanjutan.
- e. Melakukan Coaching, Peran kelima kepala satuan pendidikan dalam menyiapkan proyek penguatan pelajar pancasila di kurikulum merdeka adalah melakukan coaching secara berkala bagi pendidik.
- f. Mengelola Proyek Berpusat pada Peserta Didik, Sebagai pemimpin satuan pendidikan memiliki tugas manajerial, Maka peran kelima yaitu merencanakan, melaksanakan, merefleksikan, dan mengevaluasi pengembangan proyek dan asesmen yang berpusat pada peserta didik.

Pengertian Kurikulum Merdeka

Menurut Kemendikbud Ristek, Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Secara umum data yang telah diperoleh dari penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Memahami berarti memperjelas suatu masalah atau informasi yang tidak diketahui dan selanjutnya menjadi tahu, memecahkan berarti meminimalkan atau menghilangkan masalah, dan mengantisipasi bererati mengupayakan agar masalah dapat diatasi atau tidak terjadi masalah.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah lama digunakan sehingga sudah lebih banyak memakai pendekatan ini. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Metode penelitian yang kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesa yang telah ditetapkan. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Buntu Pepasan Toraja Utara Sulawesi Selatan.

Populasi Penelitian

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah semua guru SMPN 1 BUNTU PEPASAN Toraja Utara Sulawesi Selatan. Berdasarkan data sekolah diketahui jumlah guru SMPN 1 BUNTU PEPASAN Toraja

Utara Sulawesi Selatan keseluruhan berjumlah 28 orang. Karena populasi jumlahnya sedikit, maka seluruh guru SMPN 1 BUNTU PEPASAN Toraja Utara Sulawesi Selatan dijadikan sample penelitian.

HASIL PENELITIAN

Kepemimpinan Kepala Sekolah

Gambaran tentang kepemimpinan kepala sekolah di SMPN 1 Buntu Pepasan berdasarkan jawaban tingkat angket dari masing-masing guru diperoleh hasil seperti terangkum pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi jawaban pada variabel kepemimpinan kepala sekolah.

No	Rentang % Skor	Kategori	frekuensi	Persentase %
1	81,3 <skor≤100	Sangat baik	82	614
2	62,5<skor≤82,3	Baik	101	755
3	43,8<skor≤62,5	Cukup baik	79	597
4	25,0≤skor≤43,8	Tidak baik	18	133
	Jumlah		280	2100

Hal tersebut menjelaskan bahwa penilaian guru kepala sekolah SMPN 1 Buntu Pepasan telah memiliki ketegasan dalam mengambil keputusan, telah memiliki kecerdasan yang baik, mampu menjelaskan tugasnya sebagai pemimpin secara baik, telah memiliki kemampuan menejerial dan supervisor, dan mampu dalam pengembangan kewirausahaan.

Kemampuan sebagai Manajerial

Kemampuan sebagai manajer di SMPN 1 Buntu Pepasan berdasarkan kisi-kisi penulisan angket terdiri dari dua soal yaitu soal 1 sampai dengan soal 8, jawaban angket dari masing-masing guru diperoleh hasil seperti tabel berikut ini.

No	Rentang % Skor	Kategori	frekuensi	Persentase %
1	81,3 <skor≤100	Sangat baik	72	261,6
2	62,5<skor≤82,3	Baik	76	277,2
3	43,8<skor≤62,5	Cukup baik	68	238,4
4	25,0≤skor≤43,8	Tidak baik	8	23,2
	Jumlah		224	800

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa responden menyatakan bahwa kepala sekolah SMPN 1 Buntu Pepasan. Kemampuan sebagai manajer yang sangat baik 261,6% dan baik 277,2% dan cukup baik 238,4% dan tidak baik 23,2%.

Kepemimpinan Kepala Sekolah sebagai Supervisor

Kepemimpinan kepala sekolah SMPN 1 Buntu Pepasan sebagai supervisor akademik berdasarkan kisi-kisi penulisan angket terdiri dari satu soal yaitu soal 9 sampai dengan soal 15 jawaban angket dari masing-masing guru diperoleh hasil :

No	Rentang % Skor	Kategori	frekuensi	Persentase %
1	81,3 <skor≤100	Sangat baik	49	162
2	62,5<skor≤82,3	Baik	77	283
3	43,8<skor≤62,5	Cukup baik	56	202
4	25,0≤skor≤43,8	Tidak baik	14	54
	Jumlah		196	700

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa responden menyatakan bahwa kepala sekolah SMPN 1 Buntu Pepasan

memiliki stabilitas emosi yang sangat baik 162% dan baik 283% dan 202 cukup baik 28,8% dan tidak baik 54%.
Kepemimpinan sebagai Pengembang Kewirausahaan

Kemampuan sebagai pengembang kewirausahaan di SMPN 1 Buntu Pepasan berdasarkan kisi-kisi penulisan angket terdiri dari 16 soal sampai dengan soal 21 jawaban angket dari masing-masing guru diperoleh hasil seperti tabel berikut ini..

No	Rentang % Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	81,3 <skor≤100	Sangat baik	51	185
2	62,5<skor≤82,3	Baik	60	215
3	43,8<skor≤62,5	Cukup baik	51	177
4	25,0≤skor≤43,8	Tidak baik	6	23
Jumlah			168	600

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa responden menyatakan bahwa kepala sekolah SMPN 1 Buntu Pepasan memiliki ketegasan dalam mengambil keputusan yang sangat baik 185%, baik 215%, cukup baik 177% dan paling sedikit menyatakan tidak baik 23 %.

Kinerja guru

Kinerja guru sekolah di SMPN 1 Buntu Pepasan berdasarkan jawaban angket dari masing-masing guru diperoleh.

Tabel 2. Distribusi jawaban pada variabel kinerja guru

No	Rentang % Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	81,3 <skor≤100	Sangat baik	95	338,2
2	62,5<skor≤82,3	Baik	123	440,5
3	43,8<skor≤62,5	Cukup baik	51	180,8
4	25,0≤skor≤43,8	Tidak baik	11	40,2
Jumlah			280	1000

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa responden menyatakan bahwa Guru-guru di SMPN 1 Buntu Pepasan memiliki kinerja sekolah yang sangat baik dan baik masing-masing dalam kategori baik 440,5% yang menyatakan sangat baik 338,2% dan paling sedikit menyatakan cukup baik 180,8% dan tidak baik 40,2%.

1). Prestasi kerja

Prestasi kerja sekolah di SMPN 1 Buntu Pepasan berdasarkan kisi-kisi penulisan angket terdiri dari dua soal yaitu soal 3 dan soal 4 jawaban angket dari masing-masing guru diperoleh.

No	Rentang % Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	81,3 <skor≤100	Sangat baik	17	61,5
2	62,5<skor≤82,3	Baik	26	92,3
3	43,8<skor≤62,5	Cukup baik	9	32,7
4	25,0≤skor≤43,8	Tidak baik	4	13,4
Jumlah			56	200

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa responden menyatakan bahwa guru-guru di SMPN 1 Buntu Pepasan memiliki Prestasi Kerja yang sangat baik 61,5%, baik 92,3%, yang menyatakan cukup baik 32,7% dan yang menyatakan tidak baik 13,4%.

2). Tanggung jawab

Tanggung jawab sekolah di SMPN 1 Buntu Pepasan berdasarkan kisi-kisi penulisan angket terdiri dari dua

soal yaitu soal 1 dan soal 2 jawaban angket dari masing-masing guru diperoleh

No	Rentang % Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	81,3 <skor≤100	Sangat baik	20	71,1
2	62,5<skor≤82,3	Baik	27	98,1
3	43,8<skor≤62,5	Cukup baik	7	25,0
4	25,0≤skor≤43,8	Tidak baik	2	5,7
	Jumlah		56	200

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa responden menyatakan bahwa guru – guru di SMPN 1 Buntu Pepasan memiliki Tanggung Jawab yang sangat baik 71,1%, baik 98,1%, yang menyatakan cukup baik 25% dan yang menyatakan tidak baik 5,7%.

Ketaatan

Ketaatan sekolah di SMPN 1 Buntu Pepasan berdasarkan kisi-kisi penulisan angket terdiri dari dua soal yaitu soal 6 dan soal 7 jawaban angket dari masing-masing guru diperoleh

No	Rentang % Skor	Kategori	frekuensi	Persentase %
1	81,3 <skor≤100	Sangat baik	20	73,0
2	62,5<skor≤82,3	Baik	25	88,5
3	43,8<skor≤62,5	Cukup baik	10	34,6
4	25,0≤skor≤43,8	Tidak baik	1	3,8
	Jumlah		56	200

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa responden menyatakan bahwa guru – guru di SMPN 1 Buntu Pepasan memiliki Ketaatan yang sangat baik 73%, baik 88,5%, yang menyatakan cukup baik 34,6% dan yang menyatakan tidak baik 3,8%.

Kejujuran

Kejujuran sekolah di SMPN 1 Buntu Pepasan berdasarkan kisi-kisi penulisan angket terdiri dari dua soal yaitu soal 5 dan soal 10 jawaban angket dari masing-masing guru diperoleh

No	Rentang % Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	81,3 <skor≤100	Sangat baik	20	71,1
2	62,5<skor≤82,3	Baik	30	107,7
3	43,8<skor≤62,5	Cukup baik	4	15,4
4	25,0≤skor≤43,8	Tidak baik	2	5,8
	Jumlah		56	200

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa responden menyatakan bahwa guru – guru di SMPN 1 Buntu Pepasan memiliki Kejujuran yang sangat baik 71,1%, baik 107,7%, yang menyatakan cukup baik 15,4% dan yang menyatakan tidak baik 5,8%.

Kerjasama

Kerjasama sekolah di SMPN 1 Buntu Pepasan berdasarkan kisi-kisi penulisan angket terdiri dari dua soal yaitu soal 8 dan soal 9 jawaban angket dari masing-masing guru diperoleh

No	Rentang % Skor	Kategori	frekuensi	Persentase %
1	81,3 <skor≤100	Sangat baik	17	61,5
2	62,5<skor≤82,3	Baik	15	53,9

3	43,8<skor≤62,5	Cukup baik	20	73,1
4	25,0≤skor≤43,8	Tidak baik	3	11,5
	Jumlah		56	200

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa responden menyatakan bahwa guru – guru di SMPN 1 Buntu Pepasan memiliki Kerjasama yang sangat baik 61,5%, baik 52,9%, yang menyatakan cukup baik 73,1% dan yang menyatakan tidak baik 11,5%.

KESIMPULAN

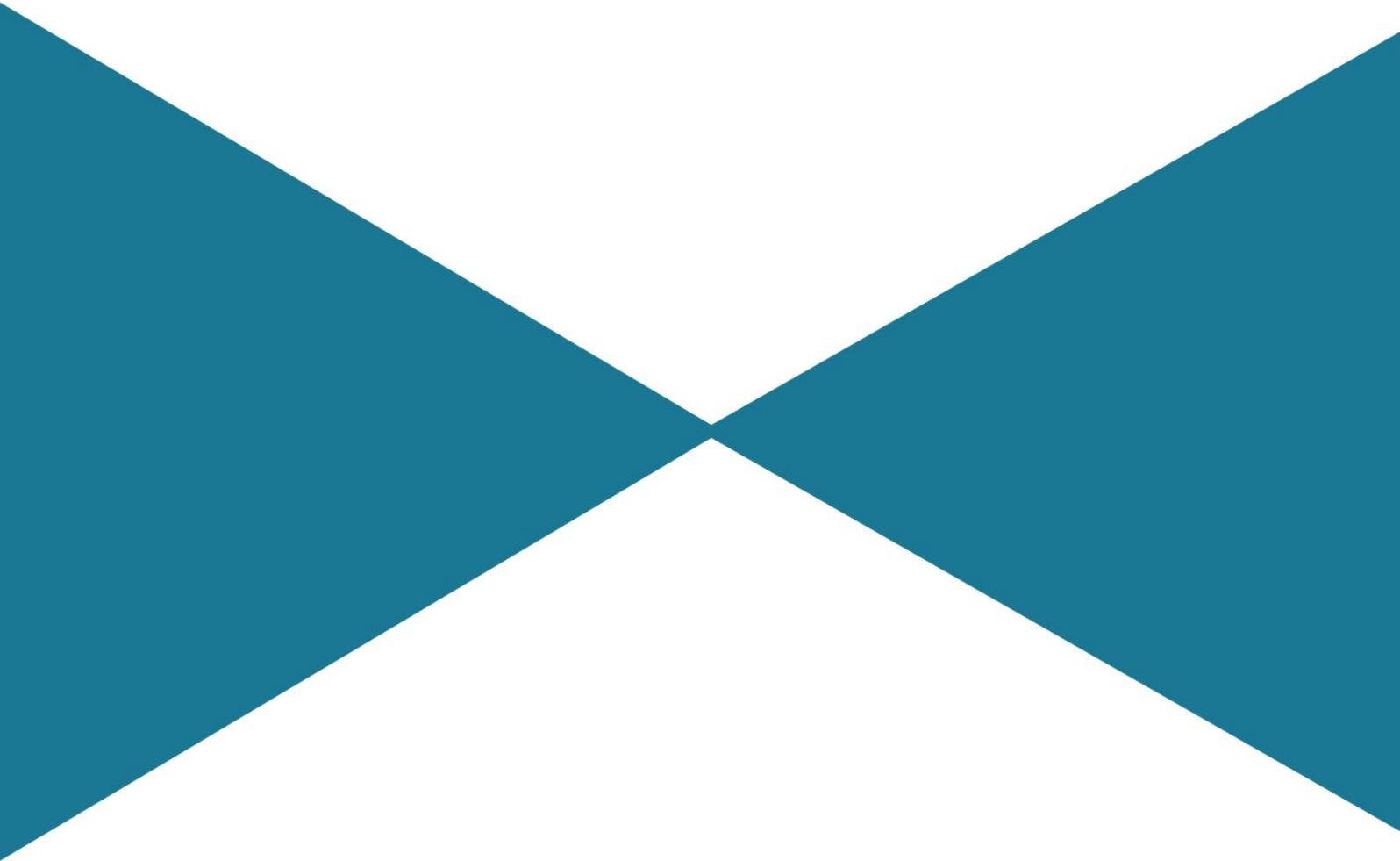
Berdasarkan hasil peneliti dan pembahasannya, maka dapat diambil suatu simpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja guru SMPN 1 Buntu Pepasan
2. Hasil uji F diperoleh Fhitung = 10,037 dengan nilai sig = 0,03 < 0,05 dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak. Hal ini menyatakan bahwa ada pengaruh kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja guru.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja guru sebesar 15,1% sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain.
4. Sebagai seorang pemimpin kepala sekolah mempunyai tugas untuk menggerakkan segala sumber yang ada disekolah sehingga dapat didayakan untuk digunakan secara maksimal demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Baik tidaknya kinerja guru disekolah sangat bergantung pada bagaimana kemampuan kepala sekolah dalam mempengaruhi perilaku guru dalam melaksanakan tugasnya.
5. Dalam melaksanakan tugasnya guru cenderung tunduk pada kepala sekolah sehinggasegala sesuatu yang dilaksanakan oleh guru harus mengacu pada kebijakan-kebijakan dari kepala sekolah. Selain itu apabila terjadi penyimpangan-penyimpangan dalam pelaksanaan kebijakan tersebut kepala sekolah berhak untuk menegur maupun memberikan peringatan.

DAFTAR PUSTAKA

- E Harapan, Visi Kepala Sekolah Sebagai Penggerak Mutu Pendidikan, 2017, JMKSP (Jurnal Manajemen, jurnal.univpgri-palembang.ac.id)
- Y Firmawati, N Usman, Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru, 2017, Jurnal Administrasi Pendidikan, jurnal.unsyiah.ac.id
- AS Sauri, W Widyasari, A Sesrita, Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru, 2018, Tadbir Muwahhid, ojs.unida.ac.id
- [D Pianda, Kinerja guru: kompetensi guru, motivasi kerja dan kepemimpinan kepala sekolah, 2018 - books.google.com.](https://books.google.com)
- S Purwoko, Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah, komitmen guru, disiplin kerja guru, dan budaya sekolah terhadap kinerja guru SMK, 2018, Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan, journal.uny.ac.id
- E Juniarti, N Ahyani, A Ardiansyah, Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Disiplin Guru terhadap Kinerja Guru, 2020, Journal of Education Research, jer.or.id
- M Romadhon, MS Zulela, Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar, 2021, Jurnal Basicedu, jbasic.org
- [A Susanto, Manajemen peningkatan kinerja guru konsep, strategi, dan implementasinya, 2021 - repo.iainbatusangkar.ac.id](https://repo.iainbatusangkar.ac.id)
- AASP Yunus, MT Hidayat, MS Djazilan, A Akhwani, Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar, 2021, Jurnal Basicedu, jbasic.org
- D Mariana, Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah terhadap efektivitas Sekolah Penggerak dalam meningkatkan kualitas pendidikan, 2021, Jurnal Pendidikan Tambusai, 2021 - jptam.org
- I Sumarsih, T Marliyani, Y Hadiyansah, AH Hernawan, Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar, 2022, Jurnal Basicedu, neliti.com
- R Ritonga, A Hamid, AM Harahap, Penguatan Kompetensi Sosial-Emosional Bagi Kepala Sekolah Penggerak Melalui Kegiatan Lokakarya, 2022, Selaparang, journal.ummat.ac.id

- FF Syafi', *Merdeka belajar: sekolah penggerak*, 2022, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, ejurnal.pps.ung.ac.id
- M Waruwu, Y Dwikurnaningsih, B Ismanto, *Pemberdayaan Kepala Sekolah dan Guru dalam Mengimplementasikan Program Sekolah Penggerak dan Merdeka Belajar*, 2022, et *Scholarium: Jurnal*, ejournal.uksw.edu
- Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022.



UKI PRESS

**Pusat Penerbit dan Percetakan
Universitas Kristen Indonesia
Jl. Mayjen Sutoyo No. 02 Cawang
Jakarta Timur 13630**

ISBN 978-623-8012-60-2

