

Gagasan Inovasi Pendidikan

Innovation For The Greater Good



Vol.4

ISBN: 978-623-99072-0-4

Dilarang mereproduksi atau memperbanyak seluruh atau sebagian dari buku ini dalam bentuk atau cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

©Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang No. 28 Tahun 2014

All Rights Reserved

Tim Penyusun Buku

Penanggung Jawab Tim Penyusun Buku : Zensa Rahman

Koordinator Tim Editorial	: Hendarsyah Aditya Saptari
Penata Isi	: - Rafi Darajat - Lenta Grace Tampubolon - Ahyes Aufa Arandina - Yura Armianty
Desain Buku	: - Sharmila Alexandri Wijaya - Renaya Sarasti

Daftar Isi

Kata Pengantar	vii
1. Langkah Kecil Sarat Makna untuk Inovasi Pendidikan kita - Ari Khusuma, S.Si.,M.Biomed	1
2. Sistem Pembelajaran Masa Pandemi Covid 19 - Nikma Yucha	8
3. Inovasi Pendidikan: Masa Depan Indonesia - Riswan E. Tarigan	
16	
4. Anti-Bullying Support System: Solusi Anti-Perundungan dalam Dunia Pendidikan - Elok Damayanti, SE., MM.....	34
5. Jika Menjadi Inspirator Bangsa - Agus Firmansyah	41
6. Gagasan Inovasi Pendidikan Indonesia Selama Masa Pandemi Covid-19 - Sri Mulyono	46
7. Impian Pendidikan Indonesia Ranking Satu Melalui Inovasi Pendidikan - Winny Alna Marlina	60
8. University Winning Culture: Suatu Gagasan Pendidikan Tinggi Menyambut Mahasiswa Alfa - Arlette Suzy Puspa Pertiwi	68
9. Gagasan Inovasi Pendidikan Indonesia Program Inspiring Lecturer Paragon 2021 - Dian Eka Ramadhani, S.Pi, M.Si.....	78
10. Menjadi Dosen yang “Melintasi Batas” - Novika Grasiaswaty	82
11. Strategi Pembelajaran Digital di Perguruan Tinggi Indonesia Era Pandemi COVID-19 - Rizka Ayu Setyani, SST, MPH.....	86
12. Inovasi Pendidikan Berbasis Proyek - Emmi Silvia Herlina	93
13. Strategi Pembelajaran dalam Inovasi Pendidikan Indonesia - Rayna Kartika	99

14. Inovasi Pendidikan Indonesia - Dr. Rokiah Kusumapradja, SKM, MHA	104
15. Inovasi Pendidikan Melalui Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka - Devi Agustia, S.P, M.Si	109
16. Mencari Solusi Inovasi Bagi Dunia Pendidikan Indonesia dengan Belajar dari Kasus Negara Lain - Syahrul Ganda Sukmaya, M.Si.	
17. Inovasi Pendidikan Sebagai Wadah Intelektual Mahasiswa/Mahasiswi Indonesia - Ishom Muhammad Drehem	
18. Kepribadian Itu Penting: Ciptakan Tempat Untuk Semua Siswa - Nurul Laili Fitriya	132
19. Inovasi Pendidikan Indonesia - Afriyanti Dwi Kartika, S.Pd., M.T	139
20. Urgensi TPACK dalam Pembelajaran di Masa Pandemi - Shelly Efwinda	145
21. Merancang Gagasan Inovasi Pendidikan - Lulu Setiyabudi	152
22. Langkah Kecil Dosen Untuk Kemajuan Pendidikan Indonesia - Dwi Andi Nurmantris	164
23. Technopreneurhip Sebagai Penggerak Inovasi Pendidikan Vokasi - Kennedi Sembiring, S.Kel., M.Sc	171
24. Merdeka Selesai Ujian Masuk - Nanda Savira Ersa.....	175
25. Gagasan Inovasi Pendidikan Indonesia - Muhammad Sungging Pradan	182
26. Pembelajaran yang“Memukau” - Prof. Dr. Refilda, M.S	185
	187

■ *Inspiring Lecturer Paragon*

- | | |
|---|-----|
| 27. Menggugah Karakter Peduli Mahasiswa Pada Masyarakat dan Lingkungan Sekitar - Marlya Fatira AK | 195 |
| 28. Kegalauan akan Kesiapan Indonesia dalam Pandemik Menuju Endemik & Belajar Daring Menuju Luring - Eka Megawati . | 205 |
| 29. Mengembalikan Tanggungjawab Pendidikan Ke Rumah - Mardiyah Hayati | 213 |
| 30. Capacity Bulding: Education, Training and Re-training Untuk Menciptakan Sustainable Education & Society Enrichment - Amrun Rosyid dan Mohd Idrus Mohd Masirin | 223 |
| 31. Daftar Pustaka..... | 235 |



Kata Pengantar

“Pemimpin hebat lahir dari pendidikan yang menjadikannya berkarakter dan peduli terhadap orang lain”
Nurhayati Subakat, founder Paragon (Wardah).

Assalamualaikum Wr. Wb. Salam sejahtera untuk kita semua.
Salam hangat untuk para penggiat pendidikan dimanapun berada.

Lahirnya pemimpin hebat tidak terlepas dari peran para pendidik. Pendidik inspiratif yang menjadi teladan untuk anak-anak didiknya. Saya meyakini menjalani profesi ini bukan hal yang mudah, seperti halnya seorang dosen. Dosen sebagai salah satu pendidik juga memiliki tantangan yang sangat besar karena menjadi pembuka gerbang bagi mahasiswanya untuk siap menghadapi tantangan yang menanti pasca dunia perkuliahan. Tantangan yang menuntut mereka untuk memiliki *leadership* yang baik untuk bisa terus berinovasi.

Dalam perjalanan karir saya dan juga saat mengajar tim di kantor, saya menemukan sebuah metode yang berdampak sangat signifikan termasuk untuk diri saya pribadi. Metode yang dikenal dengan sebutan *coaching*. *Coaching* membuat saya lebih mengenal diri sendiri dan membawa saya menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Besarnya pengaruh *coaching* ini membuat saya tergerak untuk menyebarluaskan *coaching* ke berbagai pihak. Di Paragon pun saat ini kami sedang semangat untuk mempraktikkan *coaching*, membudayakan konsep *leader as a coach*. Dengan adanya *coaching*,

para *leader* dapat berperan menjadi lokomotif yang mengantarkan orang dari satu tempat ke tempat yang lain.

Semangat untuk membudayakan *coaching* tidak ingin hanya terhenti di internal Paragon saja, tetapi juga harus lebih luas lagi. Untuk itu melalui Inspiring Lecturer by Paragon yang terhubung dengan 306 dosen dari seluruh Indonesia serta 4000 lebih dosen di *Lecturer Coaching Movement* juga ikut ditularkan virus kebermanfaatan *coaching*. Metode ini tentunya akan sangat membantu dosen-dosen dalam memfasilitasi kebutuhan mahasiswa yang semakin hari akan semakin beragam. Melalui *coaching*, dosen dapat mengoptimalkan proses dan hasil belajar, meningkatkan kemampuan *problem solving* mahasiswa secara mandiri hingga tercapai potensi diri yang maksimal.

Saya berharap momen kebersamaan kita tidak berhenti disini, melalui Buku Antologi Inspiring Lecturer by Paragon ini, semoga dapat menjadi pengingat untuk kita semua dan juga inspirasi bagi para pembaca. Paragon sangat bangga dengan semangat dan konsistensi yang terus Bapak dan Ibu peserta pertahankan hingga akhir. Selamat melakukan *coaching*. Selamat melahirkan pemimpin-pemimpin hebat. Selamat menjadi orang baik. Selamat menjadi pemimpin dan pribadi yang lebih baik dalam semua aspek kehidupan. Kita meyakini bahwa semua perubahan selalu dimulai dari hal yang kecil. Dimulai dari ruang-ruang belajar dan dari diri kita sendiri.

Terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah membantu mensukseskan program ini. Terutama kepada seluruh

pemateri untuk ilmunya yang sangat berharga. Coach dan Learning Partner yang senantiasa menemani perjalanan peserta. Kepada kolaborator yang sangat berperan besar: Maxima Indonesia, Pemimpin.id, Everidea Education, Aksara, Negarawan, IAF, Websis, semoga dapat terus berkolaborasi untuk kemajuan bangsa. Dan tentunya kepada Bapak dan Ibu peserta ILP 2021 yang saya banggakan.

Semoga kita dapat terus bersama-sama memajukan pendidikan Indonesia. Salam BERMAKNA. Bersama Majukan Pendidikan Indonesia.

Salam Hormat,
Salman Subakat - Pembelajar sepanjang hayat
CEO Paragon Technology and Innovation



Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam hangat untuk para pendidik di Indonesia.

Inspiring Lecturer Paragon hadir karena apresiasi yang tinggi untuk para pendidik di Indonesia, terutama dengan semangat Merdeka Belajar. Paragon mendukung untuk memperkuat ekosistem pendidikan, dimana ada tenaga pendidik, peserta didik, serta masyarakat yang terlibat didalamnya. Hal ini tentunya akan berdampak pada kualitas pemimpin-pemimpin yang akan datang, sehingga peningkatan kapasitas Bapak dan Ibu Dosen sebagai ujung tombak dari perubahan perlu disuport dan dilaksanakan.

Inspiring Lecturer Paragon merupakan program *capacity building* bagi para dosen perguruan tinggi di Indonesia untuk menjadi agen perubahan (*change agent*) dalam mewujudkan semangat Merdeka Belajar. Program ini bertujuan untuk mengakselerasi kualitas dosen dengan membentuk mindset dan mentalitas dosen sebagai teladan (*inspiration*) dalam inovasi pembelajaran dan membekali keterampilan kunci (kompetensi) sebagai penggerak utama (*prime mover*) ekosistem pendidikan Indonesia.

Program Inspiring Lecturer Paragon telah diselenggarakan dalam rentang waktu 3 bulan, dari 26 Juni 2021 hingga 26 September 2021. Pembelajaran berlangsung secara daring melalui platform Zoom Meeting, Discord, dan EPIC (platform learning yang dikembangkan Paragon University). Beragam metode pembelajaran

juga melengkapi desain program, seperti pre-test, post-test, ceramah, diskusi kelompok, rencana aksi, group coaching, dan metode partisipatif lainnya. Semua hal ini didesain untuk mengoptimalkan pembelajaran yang diterima oleh peserta.

Melalui buku Antologi *Inspiring Lecturer Paragon*, semoga manfaat dari yang Bapak dan Ibu Dosen dapatkan dari sesi Pelatihan *Inspiring Lecturer Paragon* bisa dirasakan juga oleh banyak orang di Indonesia dan menginspirasi lebih banyak lagi para pendidik dalam memperkuat ekosistem pendidikan.

Terima kasih banyak untuk seluruh pihak yang terlibat membantu keberlangsungan program *Inspiring Lecturer Paragon*, kepada para pemateri yang sudah membagikan ilmu dan pengalamannya yang bermanfaat, Coach dan Learning Partner yang membantu dalam proses penguatan kemampuan dan pembelajaran peserta, serta seluruh kolaborator yang terlibat yaitu Maxima Indonesia, Pemimpin.id, Everidea Education, Aksara, Negarawan, IAF, dan Websis, semoga terus bisa berkolaborasi untuk kebaikan Indonesia.

Salam hormat dan semangat untuk kita semua, semoga bisa terus bersama-sama dalam program-program penguatan Ekosistem Pendidikan di Indonesia.

Selamat berkarya!

Ivan Ahda,

Project Leader *Inspiring Lecturer Paragon*

Langkah Kecil Sarat Makna untuk Inovasi Pendidikan kita

Ari Khusuma, S.Si.,M.Biomed

Poltekkes Kemenkes Mataram

Berbicara tentang pendidikan di Indonesia tentu saja tidak akan pernah ada habisnya. Kita merasakan benar bagaimana sistem pendidikan terus mengalami revolusi. Terlebih bagi kami yang kini menjadi seorang pendidik. Pendidikan mengambil peran besar bagi perkembangan negara. Entah berapa banyak kebijakan yang telah diambil dengan ekspektasi mencerdaskan kehidupan bangsa dan berdalil bahwa peserta didik adalah asetnya.

Proses inovasi dan perubahan sistem pendidikan tidak serta merta mengubah karakter peserta didik. Salah satunya adalah ketidakmerataan pendidikan di Indonesia menjadikan proses ini menjadi sangat lamban. Ketika negara maju sudah berbicara tentang *artificial intelligence, future robotic, entrepreneurship*, dan banyak hal keren lainnya. Kami di daerah masih harus mengajarkan etika bagi para mahasiswa di tingkat pertama. Hal ini mengingatkan kita dahulu semasa sekolah dasar, ketika kemampuan berhitung cepat lebih dianggap juara ketimbang berani bersikap jujur dan bertanggungjawab.

Terasa menyedihkan?

Memang. Tapi itulah kenyataannya.

Dalam konteks belajar, semua ilmu terasa penting, namun kita sendiri perlu belajar juga untuk memilih pendidikan apa yang harus dimiliki peserta didik sesuai jenjangnya. Apakah menurut rekan pendidik sekarang sudah sesuai?

Inovasi pendidikan berkaitan erat dengan daya saing di era global yang telah kita gaungkan sejak lama. Itulah mengapa inovasi yang tepat dapat berkontribusi pada kualitas pendidikan Indonesia. Namun apakah semua inovasi dirasa cukup aplikatif bagi para peserta didik?

Pemerintah telah mencanangkan #MerdekaBelajar melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kita patut mengapresiasi bahwa inovasi ini berorientasi pada luaran peserta didik nanti setelah usai masa belajar. Peserta didik diajarkan untuk terbiasa dan mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi, terutama setelah terjun di dunia kerja, Kemampuan untuk dapat berpikir dan bersikap kritis, kreatif, serta memiliki kemampuan *leadership*, *digital literacy*, *emotional intelligence*, *team work*, *global citizenship*, komunikasi, *problem solving*, dan tentunya *compassion*. **Merdeka Belajar** mengupayakan agar karakter ini dapat muncul bagi peserta didik untuk menciptakan kemerdekaan dan kemandirian lewat berbagai pengalaman. Kami senang karena gagasan seperti ini sudah lama kami impikan.

Seperi kata pepatah “Pengalaman adalah guru paling berharga”, peserta didik dapat merasakan sendiri pengalaman yang

diberikan sehingga munculah sikap yang diharapkan tersebut dan tentu saja mereka akan lebih adaptif terhadap perubahan.

Lalu bagaimana kita memulainya?

Tantangan pendidikan di era Revolusi Industri tidak lagi hanya mengenai pemerataan dan pemenuhan akses dan sarana pendidikan. Lebih dari itu, tantangan pendidikan untuk mampu menghadirkan lulusan yang bermutu. Kunci utama ini dapat dimulai dengan peningkatan kualitas pendidik. Kita akui bersama bahwa kualitas para pendidik kita masih jauh dari apa yang diharapkan. Para pendidik yang mayoritas adalah para *boomers* merasa kewalahan untuk menjembatani tuntutan pendidikan dengan target yang didominasi para *Millenials* dan para *Generasi Z*. Tidak menutup mata juga bahwa kualitas pendidik dulu diawali dengan ketidaksesuaian kapabilitas pendidik dengan kondisi peserta didik yang ada. Sebagai contoh, pendidik diterima sebagai guru/dosen berdasarkan atas ijazah pendidikan tanpa mempertimbangkan kemampuan calon pendidik dalam kegiatan pendidikan. Hal ini diperburuk dengan banyaknya proses penerimaan calon pendidik yang berorientasi pada hubungan kekerabatan dan bukan pada kompetensi calon pendidik. Tentu saja hal ini berdampak pada kualitas pendidikan yang didapatkan oleh peserta didik.

Masalah lainnya adalah kemampuan para pendidik yang cenderung lebih lambat menerima kemajuan teknologi. Sistem pengelolaan pendidikan yang konservatif telah menjadi kebiasaan yang mendarah daging sehingga ketika perubahan beralih menjadi

digitalisasi, banyak yang kepayahan dalam mengejar ketertinggalan tersebut. Terbukti ketika masa pandemi ini berapa persen para pendidik yang ‘gaptek’ dalam proses pembelajaran yang seharusnya kemampuan ini telah dimiliki sejak lama untuk diterapkan dalam keseharian. Tidak adanya kontrol pemerintah dalam mengawal kualitas pendidik menjadi ‘bola salju’ dan berdampak bagi dunia pendidikan kita.

Peralihan definisi pendidik yang tidak lagi dikenal sebagai guru tapi juga mentor, konektor, bahkan kreator harus mampu mengimbangi perubahan ekosistem pendidikan yang baru ini. Bukan sesuatu yang mustahil tapi prosesnya mungkin akan lebih lambat jika tidak dibarengi dengan inovasi konstruktif yang dimulai dari para pendidik itu sendiri. Pemerintah telah mengupayakan banyak hal bagi pendidikan ini, namun jika dari pendidik itu sendiri tidak memiliki kemauan untuk berubah dan beradaptasi, semua akan menjadi sia-sia.

Kita butuh lebih banyak kesadaran bahwa mendidik murid/mahasiswa bukan hanya rutinitas, meluluskan mahasiswa dengan capaian kompetensi bukan hanya kegiatan tahunan, tapi kita sebagai pendidik harus dapat mengambil *value* dari setiap kontribusi pembelajaran yang telah kita berikan.

Hambatan lain yang dialami pendidik bukan hanya kemauan pribadi, namun juga kesempatan untuk mengekplorasi kemampuan diri. Banyak pendidik yang dibebani dengan tugas tambahan terutama kegiatan administratif yang justru menyita waktu. Belum sempat kita selesaikan kewajiban **Tridharma Perguruan Tinggi**, pikiran dan

waktu sudah teralihkan untuk hal yang tidak substansif. Kapan para pendidik dapat diberikan kapabilitas untuk fokus dalam mendidik dan menciptakan berbagai inovasi? Mungkin hanya kemampuan *multitasking* saja yang meningkat seiring dengan jumlah pekerjaan non-substansif yang harus digarap dalam waktu bersamaan.

Seperti yang disampaikan oleh Qusthalani dalam laman rumah belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud.go.id). Setidaknya ada lima kompetensi yang harus dimiliki pendidik untuk di masa Revolusi Industri 4.0 ini, yaitu (1) *Educational Competence*; kompetensi mendidik/pembelajaran berbasis media/internet of thing sebagai basic skill, (2) *Technological Commercialization*; kompetensi untuk mendidik murid memiliki sikap *entrepreneurship* berbasis teknologi dan hasil karya inovasi, (3) *Competence in globalization*; kompetensi *hybrid* dan keunggulan dalam memecahkan masalah (*problem solver*), (4) *Future Strategic Competence*; kompetensi untuk memprediksi dengan tepat apa yang terjadi di masa mendatang, (5) *Counselor Competence*; kompetensi untuk memahami kondisi peserta didik, tidak hanya fokus ke mata ajar namun juga ke aspek psikologi peserta didik.

Inovasi tidak harus melulu tentang hal besar, meski tetap bermuara kepada tujuan akhir yaitu ketercapaian mutu peserta didik. Kita bisa memulainya dengan hal kecil yang sarat makna seperti memodifikasi bahan ajar yang mungkin saja telah usang karena tidak pernah *diupdate* bertahun-tahun. Cara lainnya adalah dengan mengubah konsep belajar di kelas menjadi *blended learning* dengan

mengintegrasikan penggunaan teknologi dengan materi bahan ajar. Pembelajaran *e-learning* dan *digital textbook* yang menawarkan kemudahan dibandingkan dengan cara konvensional.

Hal lain yang sering terlupakan oleh pendidik adalah memberikan pemahaman kepada murid/mahasiswa bahwa pendidikan telah beralih ke *student centered learning* sehingga murid tidak harus melulu mencari guru/dosennya untuk masuk ke kelas. Dengan memberikan materi berupa *project learning* yang bersifat *sustainable* tentu dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk lebih berkreasi. Tugas pendidik beralih fungsi sebagai fasilitator dalam proses belajar, mendampingi, dan memberikan arahan jika diperlukan.

Dewasa ini, *generationgap* yang semakin lebar antara peserta didik dan pendidik memberikan ruang yang cukup besar untuk terjadinya kesalahpahaman. Terkadang pendidik menginginkan murid/mahasiswa untuk serius mendalami materi, sedangkan bagi sebagian murid lebih menyenangkan jika proses belajar dibarengi dengan bermain. Perbedaan cara belajar inilah yang harus dipahami oleh pendidik tanpa menghilangkan esensi dari proses belajar mengajar tersebut. Sikap pendidik yang lebih terbuka diharapkan untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel dan tempat yang nyaman untuk semua murid.

Inovasi selayaknya dinilai dari adanya perubahan. Kontribusi kita dalam memecahkan masalah pendidikan dan membangun ekosistem yang dinamis sebagai cerminan konsep #MerdekaBelajar.

■ *Inspiring Lecturer Paragon*

Dan melalui #Merdeka Belajar, kita, para pendidik, diberikan kebebasan untuk berinovasi, kebebasan untuk belajar dengan mandiri dan kreatif dalam mengajar.

Sistem Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19

Nikma Yucha

Universitas Maarif Hasyim Latif Sidoarjo

Pendahuluan

Dunia Pendidikan saat ini telah mengalami perubahan yang sangat signifikan diakibatkan adanya pandemi Covid-19. Hal tersebut menjadikan Lembaga Pendidikan harus melakukan adaptasi terhadap sistem pembelajaran yang awalnya *face to face learning* beralih ke sistem *online* atau daring. Selama masa pandemi seperti saat ini, pembelajaran online atau daring menjadi solusi yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini dosen harus mampu membuat keterbaruan dalam mengajar agar mahasiswa tidak jenuh dan bosan dalam menerima perkuliahan selama belajar dari rumah. Pendidikan era revolusi industry 4.0 menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi *cyber* dalam berbagai pembelajaran dengan penyesuaian kurikulum Perguruan Tinggi. Kelangsungan Pendidikan selama pandemi tergantung dari berbagai faktor seperti kesiapan mahasiswa, kesiapan tenaga pengajar serta kesiapan teknologi digital.

Menjadi seorang tenaga pengajar pada masa pandemi seperti ini merupakan hal yang tidak mudah, dimana kita dituntut memiliki kreativitas untuk berinovasi dalam situasi yang sewaktu-waktu dapat berubah. Berbagai macam tantangan harus dihadapi untuk dapat menyelenggarakan sistem Pendidikan online seperti harus selalu

update dengan teknologi dan tools yang digunakan untuk mengajar serta harus mampu menghadapi mahasiswa yang memiliki karakteristik berbeda karena perubahan pola belajar agar system pembelajaran yang terjadi tetap flaksibel, efisien dan maksimal.

Dalam dunia Pendidikan, banyak upaya yang dapat dilakukan untuk kegiatan pembaruan atau inovasi Pendidikan antara lain dalam hal manajemen Pendidikan, metodologi pembelajaran, media belajar, sumber belajar dan implementasi kurikulum. Stephen Robbins (1994) dalam (Dinn Wahyudin, 2020) menyebut bahwa inovasi sebagai suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk atau proses perbaikan. Gagasan baru dapat diperoleh dengan mempelajari fenomena yang sedang terjadi kemudian memunculkan gagasan pemikiran, ide dan sistem yang kemudian ditindaklanjuti dengan aktivitas yang mendukung sehingga siap untuk dikembangkan dan diimplementasikan dalam Pendidikan.

Peran teknologi dalam Pendidikan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar dan mengajar sehingga akan mempermudah pencapaian tujuan Pendidikan. Tantangan bagi dosen, mahasiswa serta pelaku Pendidikan berpusat pada teknologi informasi. Para akademisi dituntut untuk melek digital agar mampu beradaptasi perubahan system pembelajaran yang dapat berubah setiap saat.

Pembahasan

Pandemi Covid-19 telah mengubah banyak hal, terutama pada pola hidup sehari-hari, cara yang paling tepat hanyalah menyesuaikan diri, tidak terkecuali pada sistem pendidikan di Indonesia. Pembelajaran daring di Indonesia sudah dilakukan selama 1,5 Tahun dianggap paling efektif untuk dilakukan oleh hamper semua perguruan Tinggi. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) menjadi pilihan paling tepat demi keberlangsungan pendidikan. Inovasi pembelajaran jarak jauh yang dilakukan perguruan tinggi lebih banyak mengarah pada media pembelajaran seperti google class, zoom meeting, e-learning dan beberapa platform yang memudahkan proses belajar mengajar. Berbagai aplikasi yang digunakan oleh perguruan tinggi sebagai media yang mana setiap dosen diberikan akses untuk setiap mata kuliah yang diampunya dan mengirimkan bahan ajar kepada mahasiswa. Inovasi dalam penyampaian materi selama masa pandemi lebih mengarah pada pembelajaran kontekstual dengan menyusun materi yang didasarkan pada perkembangan isu terkini.

Inovasi dalam Pendidikan seringkali dikaitkan dengan penggunaan teknologi dan digitalisasi untuk melakukan interaksi dalam belajar mengajar. Selain itu, hal yang juga harus diperhatikan adalah perubahan pola pikir dan perilaku sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan dalam melihat dan melakukan sesuatu dari perspektif yang berbeda. Pelaksanaan belajar mengajar selama masa pandemi harus diiringi dengan sikap yang kritis, kreatif, menarik dan tentunya praktis. Kreativitas menjadi faktor terpenting

bagi seorang dosen untuk membangkitkan antusiasme dan efektifitas dalam proses mengajar. Mahasiswa tidak lagi diberikan materi yang bersumber dari buku ajar tetapi lebih kepada praktik dengan memperhatikan isu terkini yang ada lingkungan sekitar sesuai potensi yang dimiliki oleh mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki *skill* tertentu diarahkan sesuai dengan bidang ilmu yang diinginkan.

Dalam bidang Sosial Humaniora khususnya ilmu manajemen terbagi menjadi beberapa konsentrasi ilmu diantaranya manajemen pemasaran, keuangan, sumber daya manusia dan supply chain. Dari beberapa konsentrasi ilmu tersebut dapat dilakukan penerapan inovasi untuk menumbuhkan kreatifitas misalnya dalam ilmu pemasaran diajarkan mengenai *digital marketing*, dalam manajemen keuangan diajarkan *financial technology (fintech)* dan beberapa penerapan ilmu manajemen sesuai dengan konteks dan isu terkini dalam masayarakat. Dengan kreativitas inilah dosen dan mahasiswa dapat memaksimalkan ide yang dimiliki.

Selain dalam bidang *social humaniora*, penerapan inovasi juga dilakukan untuk bidang sains dan teknologi dimana dalam bidang ini terdapat beberapa mata kuliah praktikum yang mana akan kesulitan jika hanya dilakukan secara daring. Sainstek dalam pengembangan dan penerapan ilmunya membutuhkan hasil eksperimen dengan standart tertentu yang tidak dapat disampaikan dengan hanya mengulas materi saja. Pelaksanaan praktikum ini dilakukan dengan cara mahasiswa membuat jurnal praktikum yang

berisi rancangan percobaan secara detail kemudian didiskusikan terkait analisis data dan metode pelaksanannya. Kegiatan praktikum dapat dilakukan dengan membuat video tutorial mengenai proses, instrument dan hasil praktikum, setelah itu didiskusikan bersama untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihannya. Metode pembelajaran praktikum yang dilakukan secara daring memberikan kesempatan bagi dosen dan mahasiswa untuk berinteraksi dan melakukan pembahasan secara aktif dan mendalam. Dengan demikian mahasiswa akan lebih memahami alat, bahan, penggunaan instrument serta prosedur pengerjaannya. Selain itu, mahasiswa sekaligus dapat menganalisis berbagai fenomena yang terjadi selama eksperimen berlangsung.

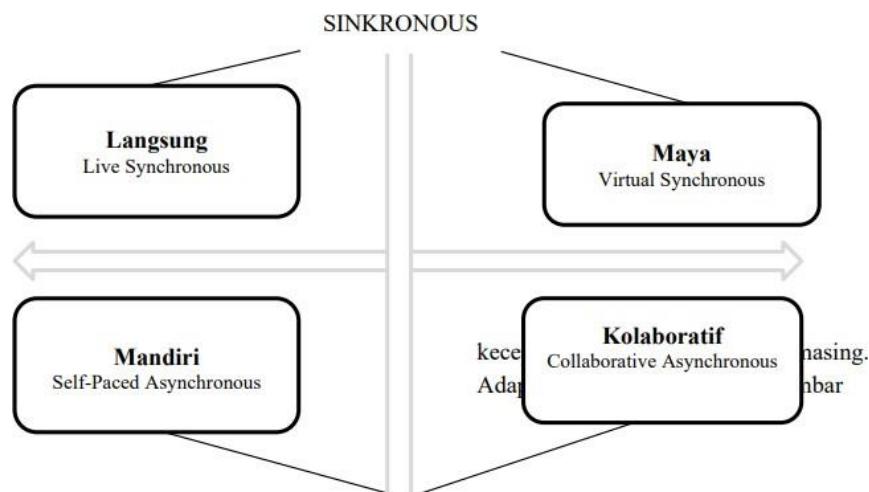
Dalam situasi pandemi seperti saat ini diperlukan kerjasama beberapa pihak yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi. Peran serta orang tua juga menjadi hal yang sangat penting demi keberlangsungan Pendidikan. Beberapa inovasi yang dapat diterapkan dalam Pembelajaran jarak jauh yang bisa diterapkan selama masa pandemi adalah *Learning From Home* dengan metode *Blended Learning*. Adapun Langkah yang dapat diterapkan oleh dosen yaitu:

1. Menerapkan prinsip utama yaitu mematuhi protokol Kesehatan.
2. Melakukan analisis terhadap perkembangan mahasiswa terkait penyerapan materi yang diperoleh dengan memberikan

study kasus terkait isu terkini yang terjadi di tengah masyarakat.

3. Merancang, mendesain dan memilih metode pembelajaran maupun media yang digunakan.
4. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan selalu berinteraksi dengan mahasiswa.
5. Melakukan refleksi pembelajaran daring secara berkala
6. Membentuk komunitas untuk mendukung konsentrasi skill yang dimiliki oleh mahasiswa.

Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Simanuhuk (Rahmi, 2020) model Blended Learning dapat disetting sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seperti berikut:



Dari bagan di atas dapat dijelaskan bahwa setting belajar dalam model Blended Learning adalah:

1. Sinkron langsung, yaitu mahasiswa dapat melakukan pembelajaran dilakukan di tempat yang sama melalui diskusi.
2. Sinkron maya, yaitu mahasiswa melakukan pembelajaran dilaksanakan dalam waktu bersamaan tetapi di tempat yang berbeda.
3. Asinkron mandiri, yaitu pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai materi digital yang sesuai dengan obyek kajian.
4. Asinkron kolaboratif, yaitu pembelajaran dilaksanakan dengan melibatkan lebih dari satu orang antar mahasiswa tetapi ada salah satu mahasiswa menjadi pemateri melalui forum diskusi, penugasan dan sebagainya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran *blended learning* dosen, mahasiswa, dan orang tua serta lingkungan yang mendukung akan mempengaruhi tingkat keberhasilan terlaksananya kegiatan belajar mengajar.

Kesimpulan

Strategi pembelajaran jarak jauh menjadi inovasi pembelajaran yang diterapkan selama masa pandemi merupakan proses kegiatan untuk menciptakan pembelajaran yang optimal dengan pemilihan platform yang disesuaikan dengan kebutuhan. Peran dosen, mahasiswa, orang tua serta lingkungan yang mendukung sangat mempengaruhi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Inovasi dalam pembelajaran dilakukan sebagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas dosen dan mahasiswa yang berbasis

■ *Inspiring Lecturer Paragon*

penggunaan teknologi digital dengan harapan dapat menunjang kualitas Pendidikan di masa yang akan datang sehingga mampu bersaing secara global.

Inovasi Pendidikan: Masa Depan Indonesia

Riswan E. Tarigan

Universitas Pelita Harapan

Pendidikan, idealnya menciptakan sumber daya manusia masa depan yang mampu mengembangkan dirinya sesuai potensi dan keunikan yang dimiliki. Pendidikan tidak harus ‘dipaksa’ menghasilkan manusia dengan kemampuan dan pengetahuan yang setara, laksana produk industri yang terstandarisasi. Pendidikan, seyogyanya menjadi proses pembentukan karakter yang bertanggung jawab bagi dirinya sendiri dengan sumberdaya pendukung serta fasilitasi dari *stakeholders* yang peduli bagi masa depan negeri ini.

Berdasarkan *International Student Assessment* (OECD, 2018), Indonesia berada di posisi bawah peringkat Pendidikan Dunia. Posisi Indonesia ‘di bawah’ negara tetangga, seperti Malaysia dan Brunei Darussalam. Posisi Indonesia ‘hanya’ beberapa tingkat di atas Philipina. Lembaga Penilaian Internasional ini meneliti pengetahuan murid dalam hal membaca, matematika, dan ilmu pengetahuan, serta kemampuan mereka mengaplikasikan pengetahuan tersebut. Publikasi yang dilakukan oleh lembaga The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), Organisasi bagi Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan ini, memberi isyarat kualitas pendidikan di dunia. Hal ini, secara positif memberi peluang kepada para pengajar dan pembuat kebijakan untuk belajar dari kebijakan dan praktik yang dilakukan di negara-negara lain. (“Tribun,” 2019)

Pandemi Covid-19, salah satu kondisi terberat dalam peradaban masyarakat dunia terkini, tidak terkecuali Indonesia, sekaligus berdampak positif bagi perubahan di sejumlah sektor, salah satunya sektor pendidikan. Pada situasi sekarang ini, inovasi di sektor pendidikan merupakan keniscayaan untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi dengan metode pembelajaran mengadopsi secara optimal Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Sesungguhnya, sistem pendidikan di Indonesia sudah mulai dibenahi sejak ‘orang muda’ duduk sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Sang ‘Mas Menteri’ dengan idealisme-nya, selaras dengan arahan Presiden, mulai menerapkan Merdeka Belajar bagi para peserta didik di negeri tercinta ini.

Pemikiran di tengah masyarakat selama ini, bahwa belajar hanya untuk lulus ujian, kendali belajar berada di tangan pengajar, peserta didik mempunyai kebutuhan dan minat belajar yang sama, belajar adalah menghafal dan menggunakan rumus, keberhasilan belajar ditandai dengan nilai angka terstandar, dan penilaian belajar sepenuhnya wewenang sang pengajar, adalah miskonsepsi dalam proses belajar. Hal tersebut secara bertahap mulai ditinggalkan dari sistem pendidikan Indonesia.

Saat ini, dengan konsep Merdeka Belajar, setiap peserta didik ‘harus’ mampu mengatur sendiri akan tujuan, cara dan penilaian belajarnya yang disebut dengan *Self Regulated Learning*. Dengan demikian, keberhasilan menjadi tanggung jawabnya sendiri sesuai

karakter yang dimiliki. Guru ‘hanya’ berperan sebagai fasilitator untuk mencapai tujuan.

Setiap peserta didik yang Merdeka Belajar, harus memiliki tiga hal utama, yakni: a) **Komitmen**; peserta didik berorientasi pada tujuan dan pencapaiannya. Ia harus memiliki antusiasme untuk terus mengembangkan diri dalam berbagai bidang yang diminati. Ia harus bergantung pada dirinya untuk berhasil. Andai pun ada peran pihak lain, hanyalah sebagai fasilitator; b) **Refleksi**; peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap kelebihan dan keterbatasannya. Ia harus paham hal-hal apa saja yang perlu ditingkatkan dan bagaimana melakukannya. Ia harus mampu menilai pencapaian dan kemajuannya; c) **Mandiri**; peserta didik mampu mengatur prioritas pengerjaan. Ia dapat menentukan cara-cara yang sesuai untuk bekerja secara adaptif.

Dengan ketiga hal tersebut, maka diharapkan peserta didik mampu menjadi pembelajar bagi dirinya sendiri, tanpa harus dikendalikan apalagi ‘dipaksa’ oleh pihak lain. Peserta didik yang memiliki hal tersebut, akan mampu mencapai potensi tertingginya dan menjadi pribadi *life-long learner* (pembelajar seumur hidup).

Dalam penerapannya, *self regulated learning* (pembelajaran Merdeka Belajar), tujuan belajar memadukan tuntutan kurikulum dengan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini, fasilitator memiliki kebebasan bagaimana menjalankan proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum menjadi panduan (*guide*) untuk mencapai apa yang telah ditentukan. Cara belajar dilakukan secara

beragam melalui aktivitas dan objek sehari-hari yang disepakati fasilitator dan peserta didik. Dalam hal penilaian, dilakukan melalui berbagai cara dan mengajak peserta didik melakukan refleksi untuk pengembangan dirinya. Hal ini diharapkan, peserta didik mampu mengenali titik awal pembelajarannya dan dapat mencapai titik muara sebagai keberhasilannya.

Penerapan proses belajar masa lalu, bahwa guru/pendidik sebagai pusat atau berperan utama dalam proses belajar (*teacher-centered learning*) sudah mulai ditinggalkan. Guru sebagai sumber ilmu pengetahuan, sudah tidak dapat lagi dipertahankan dalam penerapan proses belajar di era terkini. Tuntutan kebutuhan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan yang dibutuhkan masyarakat bisnis dan sosial saat ini, menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran atau dengan istilah *student-centered learning* (SCL). Dengan metode SCL ini, keputusan-keputusan kunci dalam proses pembelajaran ada di tangan peserta didik. Peserta didik diposisikan sebagai pribadi dewasa yang mampu mengelola dirinya sendir.

Memang, SCL membutuhkan tiga keterampilan utama, yaitu:

- a) **keterampilan teknologi:** mampu mengoperasikan *hardware* dan *software* pendukung untuk mencapai sasaran pembelajaran;
- b) **keterampilan pedagogi:** misalnya mempraktikan *collaborative learning*, *problem-based learning*, *project-based learning*, dan yang lainnya;
- 3) **keterampilan psikologi:** mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar, seperti pembelajaran, proses berpikir, dinamika tingkah

laku, dan kebutuhan peserta didik. Penerapan SCL secara optimal dapat menghasilkan sumber daya manusia yang mandiri dan bertanggung jawab. Hal terutama sebagai *output* dari metode ini adalah bertujuan untuk membentuk manusia yang berintegritas!

Uraian di atas merupakan inovasi (pembaharuan) metode belajar dari konvensional ke modern dengan dukungan teknologi terkini serta fasilitator yang memiliki kompetensi dan hati nurani. Dibutuhkan waktu agar pendidikan Indonesia mampu setara dengan negara-negara maju yang sudah lebih dahulu unggul dalam sistem pendidikan. Walau sesungguhnya, tidak perlu membanding-bandingkan sistem pendidikan negara kita dengan negara lain. Namun, hal yang baik dan sesuai dengan karakter bangsa Indonesia, tentunya dapat diadopsi untuk membenahi apa yang sudah diterapkan selama ini.

Kita tahu, bahwa sistem pendidikan terbaik di dunia saat ini adalah Finlandia. Hal yang mengejutkan adalah, penerapan sistem pendidikan sebagai kebijakan pemerintah Finlandia, justru mengadopsi tulisan Ki Hadjar Dewantara (“Duta,” 2019). Sungguh menyedihkan, buah pemikiran Sang Bapak Pendidikan Indonesia, tidak begitu dipedulikan dan kurang dibaca di negeri ini, justru diperaktikkan di Finlandia.

Bagian sebagian insan, sistem pendidikan Finlandia merupakan impian. Mengapa demikian? Terutama di sekolah dasar, sistem pembelajaran melalui permainan, waktu belajar yang relatif pendek, tidak ada tes standarisasi, dan perguruan tinggi bebas biaya

bagi peserta didik yang berasal dari negara-negara Uni Eropa dan Swiss. Hal lain yang membutuhkan waktu untuk mencapainya adalah mayoritas pengajar di Finlandia memiliki gelar master di bidang pendidikan.(Yonas, 2021)

Bila perlu diperinci, sejumlah faktor penting yang berkontribusi pada keberhasilan sistem pendidikan Finlandia adalah: (Yonas, 2021)

1. Kesempatan yang sama bagi seluruh warga negara untuk mendapatkan akses pendidikan nirbayar, inklusif, dan komprehensif;
2. Pembelajaran melalui permainan bagi anak-anak sebelum masuk pendidikan dasar sehingga dapat mengeksplorasi kreativitas alami mereka
3. Pembelajaran yang dipersonalisasi dengan memberdayakan kemampuan tiap peserta didik. Peserta didik memiliki peran aktif dalam apa dan bagaimana mereka belajar untuk membuka potensi mereka sendiri;
4. Tidak ada ujian standarisasi. Pembelajaran peserta didik dinilai melalui berbagai metode kualitatif yang berfokus pada pengembangan keseluruhan peserta didik dan pembelajaran *softskill* daripada keterampilan menghafal dan skor kuantitatif;
5. Waktu belajar di sekolah yang singkat (sekitar 4-5 jam) dan minim pemberian pekerjaan rumah (PR). Dengan demikian peserta didik memiliki lebih banyak waktu untuk bermain dan melakukan hobi sehingga dapat mengembangkan *softskill* di luar kelas;

6. Didukung dengan teknologi yang mumpuni. Sebagian besar kurikulum nasional Finlandia adalah pembelajaran fenomenal dan mengembangkan pengalaman belajar yang unik melalui pengajaran dan teknologi inovatif; dan
7. Sistem pendidikan yang mempromosikan pembelajaran sepanjang hayat (*life-long learning*) di mana tidak peduli berapapun usia seseorang, mereka selalu dapat melanjutkan pendidikan sesuai sistem yang fleksibel.

Bila dikomparasi dengan apa yang telah diterapkan di Indonesia, sesungguhnya hampir semua sudah mulai diterapkan selaras dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia saat ini, namun butuh waktu untuk memperoleh hasil nyata. Hal yang perlu disorot adalah poin ke 5! Perlu pemahaman yang lebih melalui kajian riset terkait. Di Finlandia, berdasarkan hasil riset yang dilakukan, semakin sedikit waktu belajar di sekolah (kesempatan belajar di luar sekolah menjadi lebih banyak), semakin cerdas peserta didik. Itulah sebabnya, waktu belajar lebih singkat dan waktu libur sekolah dalam setahun, lebih panjang. Berbeda dengan pemahaman sebagian masyarakat di negeri ini, semakin banyak waktu belajar, semakin pintar.

Kemudian, pemberian PR yang ‘berlebihan’, sehingga peserta didik di Indonesia, kurang memiliki waktu untuk mengeksplorasi bakat dan minat-nya. Sebaiknya, tugas diselesaikan di dalam kelas! Sehingga tidak menghabiskan waktu di rumah untuk mengerjakan tugas sekolah. Di luar sekolah, peserta didik dapat mengembangkan

kemampuan secara sosial serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Salah satu contoh pendidikan informal di Indonesia yang telah menerapkan standar sistem pendidikan Finlandia adalah Binar Academy, berdiri sejak 2016, besutan Mantan VP of Technology Gojek, Alamanda Shantika Santoso (Setyowati, 2018). Menurut pengakuannya di Helmy Yahya Bicara, Binar Academy sudah mencapai 94% dari standar sistem pendidikan Finlandia. Tidaklah mengherankan, bila akademi yang fokus pada pengembangan sumber daya manusia untuk keahlian digital ini, karena dikelola dan dipimpin oleh orang-orang yang memiliki kemampuan teknologi tinggi. Hal yang lebih mengejutkan, bahwa fasilitator di Binar Academy, mayoritas dari latar belakang pendidikan psikologi.

Secara pribadi, penulis mengapresiasi secara positif pandemi Covid-19 melanda dunia dan Indonesia, khususnya. Namun, kita tetap berduka atas puluhan ribu kematian di tengah masyarakat akibat pandemi tersebut. Dengan pandemi ini, kita seolah-olah ‘dipaksa’ untuk lebih cepat melakukan pembaharuan metode pembelajaran. Tanpa pandemi, kemungkinan masih butuh waktu 10-15 tahun lagi untuk mengadopsi metode belajar terbaru secara alami dan bertahap.

Kita berharap pandemi Covid-19 segera berakhir dan kita kembali ke kondisi seperti sebelumnya. Namun, pembaharuan telah terjadi! Masyarakat Indonesia sudah membangun budaya baru dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Ke depan, memang metode konvensional kemungkinan besar sudah ditinggalkan. Metode

belajar *blended learning* dan *hybrid learning* akan menjadi kombinasi yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Dengan *blended learning*, akan dipadukan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual. Kombinasi pengajaran langsung dan pengajaran *online* (daring) ini, akan lebih efisien dari perspektif waktu dan biaya. Namun demikian, interaksi sosialnya masih dapat diperoleh. Dalam rentang satu semester pembelajaran, akan dipilih sejumlah sesi sesuai materi yang akan dilaksanakan secara tatap muka. Sedangkan sesi lainnya yang tidak membutuhkan pertemuan di dalam kelas, cukup dilakukan secara daring.

Sedangkan *hybrid learning*, pembelajaran yang menggabungkan berbagai pendekatan dalam pembelajaran yakni tatap muka, pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran berbasis daring (internet dan *mobile learning*). Kedua metode tersebut, sangat kental dengan dukungan teknologi informasi yang mumpuni.

Inilah metode yang paling sesuai (sebagai alternatif) yang dapat diterapkan di Indonesia. Memang, butuh dukungan infrastruktur dalam penerapannya. Dengan kondisi geografis Indonesia yang luas dan terdiri dari banyak pulau, serta kontur daerah yang berbeda-beda, kombinasi *blended learning* dan *hybrid learning* dapat meningkatkan mutu pendidikan dan membuat peserta didik dan fasilitator lebih mudah dalam proses pemberian materi ajar.

Manfaat utama yang dapat dirasakan dengan menggunakan kedua metode ini, adalah: (Sevima, 2021)

1. **Lebih efektif dan efisien;** masing-masing peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Sebagai contoh, ada tipe peserta didik yang semangat belajar sambil mendengarkan musik. Di sisi lain, ada tipe peserta didik yang lebih optimal dengan cara belajar dengan suasana tenang sehingga lebih berkonsentrasi dan semua materi mudah diserap. Perbedaan metode belajar seperti ini memang tidak dapat diterapkan sama ketika berada di dalam kelas (tatap muka). Namun, dengan metode pembelajaran *blended learning*, peserta didik dapat mengatur dan memilih waktu belajar mandiri di mana saja dan kapan saja. Dengan demikian, selain efektif, hal ini dapat menghemat biaya sampai 50% dibandingkan dengan cara belajar konvensional.
2. **Tren belajar di masa depan;** saat ini pun hal tersebut sudah mulai diterapkan, baik di institusi pendidikan maupun di perusahaan. Metode *blended learning* memang didukung dengan berbagai ragam kemudahan dalam mencari informasi tertentu. Dengan metode ini, peserta didik tidak hanya dapat mencari informasi materi dari kampus dan institusi pendidikan mereka saja, namun juga dari kampus-kampus di seluruh dunia yang membuka akses informasinya.
3. **Mendukung Pengembangan Keterampilan Digital Peserta Didik dan Pengajar;** secara bertahap, metode pembelajaran *blended learning* juga mampu meningkatkan keterampilan digital dalam proses belajar mengajar. *Technology (Digital) Literacy* akan semakin meningkat dan merata bagi masyarakat di seluruh Indonesia. Dengan

menggunakan perangkat digital yang terkoneksi dengan jaringan internet, para peserta didik dapat berinteraksi secara intens dengan fasilitator. Selain itu, yang tidak kalah penting, keberadaan *blended learning* dapat mendukung adanya akses yang adil pada sumber materi belajar maupun keahlian khusus. Peserta didik pun dapat mengembangkan jaringan sosial dengan peserta didik lainnya di seluruh nusantara.

Jadi, inovasi pendidikan dengan dukungan infrastruktur, adalah keniscayaan untuk mencapai kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa depan. Namun, teknologi saja tidak cukup! Kebijakan pemerintah merupakan payung hukum utama dalam penerapannya. Kemudian, dukungan orangtua, terutama bagi anak-anak di usia pendidikan sekolah dasar. Hal di atas, kemungkinan tidak butuh waktu adaptasi terlalu lama bila diterapkan di sekolah lanjutan tingkat atas, apalagi di institusi pendidikan tinggi. Hal yang menjadi perhatian penting lainnya adalah ketersediaan fasilitator yang memiliki kompetensi sesuai bidang keahlian, sekaligus kemampuan *coaching* agar mampu mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan caranya sendiri.

Dengan dimulainya pemberdayaan teknologi informasi secara intens sejak pandemi Covid-19 dipertengahan 2020, secara perlahan namun pasti, telah terbentuk kebiasaan yang pada gilirannya akan menjadi budaya proses belajar ke depan.

Inovasi di bidang pendidikan bagi Indonesia adalah sesuatu yang perlu terus ditingkatkan seiring berjalannya waktu. Peran serta

seluruh *stakeholders* sangat dibutuhkan agar sistem pendidikan di Indonesia, semakin hari semakin baik. Walau kita tidak harus mengadopsi sistem pendidikan terbaik di dunia, sejauh sistem pendidikan yang kita terapkan dapat memenuhi kebutuhan industri digital saat ini serta dikehidupan sosial masyarakat, tentunya sudah cukup sesuai karakter bangsa kita.

Pemerintah, sebagai komponen yang paling berperan dalam memberikan inovasi pendidikan di Indonesia, harus mengetahui segala permasalahan yang ada di dunia pendidikan menciptakan inovasi berdasarkan masalah yang ada di lapangan. Mengapa demikian? Karena pemerintah memiliki wewenang penuh dalam memberikan keputusan hingga pembuatan sistem pendidikan. Dapat dikatakan, semua negara dengan sistem pendidikan terbaik saat ini, pemerintah merekalah yang berperan utama dalam membuat kebijakan, sekaligus membangun sistem pendidikan nasional. Memang, masyarakat juga berperan untuk mendukung program yang telah dicanangkan dan diterapkan di tengah-tengah masyarakat.

Adapun PR penting lainnya yang menjadi tanggung jawab bersama agar inovasi pendidikan dapat diterapkan lebih cepat dan merata di seluruh Indonesia, adalah ketimpangan infrastruktur yang menjadi momok ketika era digital mengambil alih peradaban. Kendala ini sering menjadi penghambat ketika proses belajar-mengajar secara digital diterapkan. Jangankan di Indonesia bagian Timur, di sekitar Jabodetabek saja, kualitas infrastruktur teknologi informasi masih belum seluruhnya *reliable* (andal). Kerapkali, ketika

proses belajar sedang berlangsung, peserta didik tiba-tiba ‘out’ dari ‘room’ sehingga kehilangan materi yang sedang disampaikan.

Hal lain yang menurut pemikiran penulis perlu diterapkan saat ini untuk mempercepat proses inovasi pendidikan di Indonesia adalah transparansi sumber informasi. Terutama di era digital yang didukung penuh teknologi. Indonesia memiliki banyak lembaga pendidikan (baik negeri maupun swasta) yang sesungguhnya memiliki sumber daya mumpuni, terutama yang didukung sumber dana yang cukup.

Bila semua institusi membuka akses sumber informasi digital mereka ke publik (baik metode maupun hasil riset), tentunya dapat mempercepat proses belajar bagi lembaga pendidikan yang lebih ‘kecil’ untuk belajar dari institusi ‘besar’ bagaimana mereka berinovasi terkait metode pembelajaran. Hal ini juga akan sangat mendukung iklim penelitian di Indonesia agar tidak tumpang tindih dan dapat berkolaborasi untuk menghasilkan produk riset dan teknologi terapan.

Jadi, sebagai insan pendidikan di Indonesia, mari kita ambil bagian atau berikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di negeri ini melalui pola pikir yang baik dan benar. Percepatan inovasi sistem pendidikan, sangat membutuhkan fasilitator yang memiliki semangat dalam proses belajar mengajar. Para pendidik sebagai *role model*, akan mempengaruhi sikap peserta didik dalam belajar. Sebagian besar yang dilakukan para pendidik akan diikuti dan menjadi inspirasi bagi peserta didik-nya. Guru yang baik menjadi teladan bagi muridnya.

Dengan dukungan sumber daya pendidik yang ‘berkelas’ tentunya akan menghasilkan produk ‘manusia’ yang ‘berkelas’ juga.

Kualitas pendidik yang memenuhi standar, sudah barang tentu meningkatkan percepatan penerapan inovasi pendidikan di Indonesia.

Akhir kata, inovasi pendidikan bukan sekadar istilah! Jadi, inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode yang diejawantahkan menjadi sesuatu hal yang baru dan digunakan untuk

mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah. Inovasi adalah tindakan nyata untuk menghasilkan sesuatu yang ‘berbeda’ dengan cara yang ‘berbeda’.

Ditutup dengan pantun,

Ke Papua mencari Cendrawasih

Singgah sejenak di kota Waimena

Generasi muda, jangan salah asuh

Terus berinovasi pendidikan Indonesia...

Tetap sehat!

Salam Inovasi Pendidikan Indonesia!

Merdeka Belajar Sebagai Wajah Baru Pendidikan Indonesia

Masa Kini

Vely Brian Rosandi, S.T., M.P.W.K

IPB University

Perjalanan panjang pendidikan di Indonesia bukanlah suatu hal yang singkat tanpa adanya tujuan yang hendak dicapai, dan tentu saja pengaruh perubahan zaman menyebabkan terjadinya pergeseran tujuan pendidikan di Indonesia saat ini. Arus globalisasi yang tidak bisa dibendung (*borderless*) dan melanda seluruh dunia di abad ke 21 menyebabkan tujuan pendidikan nasional tidak hanya untuk mencerdaskan bangsa dan memerdekaan manusia, namun bergeser dan cenderung mengarah kepada pendidikan yang dinilai sebagai sebuah komoditas semata. Hal tersebut dikarenakan pendidikan di Indonesia saat ini lebih menekankan pada penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) yang sifatnya doktrinis, pragmatis, dan materialis. Hal ini tentu menjadi perhatian kita bersama mengingat tujuan Pendidikan Nasional tidak hanya berorientasi terhadap doktrinisme, pragmatisme, dan materialisme semata. Namun memiliki tujuan yang utuh dan mulia yaitu untuk membentuk manusia yang memiliki iman dan taqwa (IMTAQ) serta memiliki daya keterampilan, kreatif, inovatif, dan tentunya peduli dengan sesama.

Pergeseran tujuan pendidikan nasional tersebut semakin terasa saat ini dengan terjadinya krisis karakter dan perilaku insan muda-mudi mahasiswa di bidang pendidikan, hal ini dikarenakan adanya

sikap pragmatisme dalam merespon kebutuhan pasar kerja yang lebih menekankan kepada hal-hal yang bersifat materialisme sehingga melupakan semangat tujuan pendidikan yaitu menciptakan insan muda-mudi yang mampu berfikir *“out of the box”* dan mampu memberikan gagasan-gagasan yang kreatif dan inovatif didalam menyelesaikan persoalan bangsa saat ini. Hal lain yang juga tidak kalah pentingnya ialah saat ini insan muda mahasiswa Indonesia secara emosional lebih bersikap individualistik, tidak peduli antar sesama dan memandang bahwa pendidikan merupakan sebuah komoditas pencapaian (*achievement*) yang hanya dapat dirasakan oleh masyarakat/kalangan tertentu saja (elitism). Padahal sejatinya tujuan pendidikan di Indonesia seharusnya lebih menanamkan pada sikap peduli antar sesama, tidak mengkotak-kotakan, membantu antar sesama, dan memandang perbedaan sebagai sebuah keniscayaan yang dapat memperkuat tali semangat kebangsaan, keadilan sosial, serta sifat-sifat kemanusiaan yang memiliki moral luhur sebagai insan muda-mudi mahasiswa berpendidikan.

Bila kita telusuri lebih lanjut, metode pembelajaran yang baik merupakan formula yang ampuh dari suatu program pembelajaran sehingga keberadaan metode pembelajaran yang dirasa baik, tentunya memerlukan perancangan, pelaksanaan serta evaluasi secara dinamis sesuai dengan perkembangan zaman, kebutuhan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (mampu secara kognitif) serta kompetensi pada keterampilan, kreativitas, inovasi, dan sikap peduli (mampu secara psikomotorik) untuk dapat menjadi lulusan-lulusan yang tidak hanya

menjadi input bagi dunia kerja semata namun juga menjadi lulusan yang solutif dan dibutuhkan oleh masyarakat serta dapat menyelesaikan permasalahan bangsa.

Saat ini, seiring dengan tantangan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi tersebut, sebetulnya pemerintah telah sadar dan mulai memberlakukan suatu program yang memberikan keleluasaan bagi para insan muda-mudi mahasiswa Indonesia untuk mengenyam pendidikan secara bebas, terbuka, dan dapat diperoleh dimanapun dan kapanpun, yaitu dengan memberlakukan kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bagi seluruh mahasiswa di Indonesia. Tentunya bagi khalayak umum memang seringkali apabila terjadi suatu perubahan dibidang pendidikan, perubahan tersebut dipersepsikan secara keliru sebagai suatu ketidakkonsistenan atau ketidakberdayaan pemerintah didalam mencapai tujuan pendidikan nasional yang sebenarnya. Akan tetapi, sesungguhnya perubahan metode pembelajaran pendidikan merupakan sebuah keniscayaan sepanjang tidak bertentangan dengan filosofi pendidikan serta peraturan yang berlaku.

Oleh karenanya metode pembelajaran dengan menggunakan konsep Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bagi seluruh mahasiswa di Indonesia merupakan sebuah terobosan metode pembelajaran yang sangat baik yang dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa didalam memperoleh ilmu pengetahuan, pengalaman, ataupun kegiatan yang dapat meningkatkan kapasitas diri masing-masing mahasiswa. Kegiatan MBKM ini memberikan

keleluasaan bagi mahasiswa untuk dapat melakukan kegiatan penelitian, magang, pertukaran pelajar secara terbuka tanpa adanya batasan. Kedepannya dengan metode pembelajaran MBKM mahasiswa akan terus melakukan *improvement learning* dan dapat tercipta semacam *growth mindset* untuk terus meningkatkan kapabilitas diri, skill, dan memaksimalkan potensi diri yang mereka miliki.

Tentunya perubahan metode pembelajaran MBKM seperti ini membuat saya memiliki keyakinan bahwa perubahan dunia pendidikan Indonesia di masa depan menjadi angin segar bagi para mahasiswa, dosen, dan seluruh civitas akademika indtitusi pendidikan tinggi diseluruh Indonesia yang saat ini mulai mendapat jawaban satupersatu akan keyakinan tersebut, yaitu sebuah harapan baru wajah pendidikan di bumi pertiwi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia yang unggul dan mampu beradaptasi, *agile*, dan fleksibel menyesuaikan dengan perkembangan zaman, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Anti-Bullying Support System: Solusi Anti-Perundungan dalam Dunia Pendidikan

Elok Damayanti, SE., MM.

Universitas Narotama

Bullying (dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai “penindasan/risak”) merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, dengan tujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. Terdapat banyak definisi mengenai bullying, terutama yang terjadi dalam konteks lain seperti di rumah, tempat kerja, masyarakat, komunitas virtual. Namun dalam hal ini dibatasi dalam konteks school bullying atau bullying di sekolah. Riauskina, Djuwita, dan Soesetio (2005) mendefinisikan school bullying sebagai perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seorang atau sekelompok siswa yang memiliki kekuasaan, terhadap siswa/siswi lain yang lebih lemah, dengan tujuan menyakiti orang tersebut.

Menurut Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, I Gusti Ayu Bintang Darmawati, Bullying dapat dikelompokkan ke dalam 6 kategori:

1. **Kontak fisik langsung.** Tindakan memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, juga termasuk memeras dan merusak barang yang dimiliki orang lain.

2. **Kontak verbal langsung.** Tindakan mengancam, mempermalukan, merendahkan, mengganggu, memberi panggilan nama (name-calling), sarkasme, merendahkan (put-downs), mencela/mengejek, mengintimidasi, memaki, menyebarkan gosip.
3. **Perilaku non-verbal langsung.** Tindakan melihat dengan sinis, menjulurkan lidah, menampilkan ekspresi muka yang merendahkan, mengejek, atau mengancam; biasanya disertai oleh bullying fisik atau verbal.
4. **Perilaku non-verbal tidak langsung.** Tindakan mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan sehingga menjadi retak, sengaja mengucilkan atau mengabaikan, mengirimkan surat kaleng.
5. **Cyber Bullying.** Tindakan menyakiti orang lain dengan sarana media elektronik (rekaman video intimidasi, pencemaran nama baik lewat media social)
6. **Pelecehan seksual.** Kadang tindakan pelecehan dikategorikan perilaku agresi fisik atau verbal.

Fenomena Bullying dalam Dunia Pendidikan di Indonesia

Dunia pendidikan saat ini mendapatkan tantangannya tersendiri seiring dengan perkembangan jaman di era digital dan globalisasi. Tidak jarang kita mendengar dan membaca berita kekerasan dalam pendidikan yang disebut bullying (perundungan) di sekolah. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat dalam kurun waktu 9 tahun, dari 2011 sampai 2019, ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak. Untuk Bullying baik di

pendidikan maupun sosial media, angkanya mencapai 2.473 laporan dan trennya terus meningkat. Untuk bullying baik di pendidikan maupun sosial media, angkanya mencapai 2.473 laporan dan trennya terus meningkat.

Hal ini menyebabkan menjadi ancaman bagi setiap pihak yang terlibat, baik anak-anak yang di-bully, anak-anak yang mem-bully, anak-anak yang menyaksikan bullying, bahkan sekolah dengan isu bullying secara keseluruhan. Bullying dapat membawa pengaruh buruk terhadap kesehatan fisik maupun mental anak. Pada kasus yang berat, bullying dapat menjadi pemicu tindakan yang fatal, seperti bunuh diri dan sebagainya. Dampak dari bullying adalah:

- a. Dampak bagi korban.
 - Depresi dan marah
 - Rendahnya tingkat kehadiran dan rendahnya prestasi akademik siswa,
 - Menurunnya skor tes kecerdasan (IQ) dan kemampuan analisis siswa.
- b. Dampak bagi pelaku. Pelaku memiliki rasa percaya diri yang tinggi dengan harga diri yang tinggi pula, cenderung bersifat agresif dengan perilaku yang pro terhadap kekerasan, tipikal orang berwatak keras, mudah marah dan impulsif, toleransi yang rendah terhadap frustasi. Memiliki kebutuhan kuat untuk mendominasi orang lain dan kurang berempati terhadap targetnya. Dengan melakukan bullying, pelaku akan beranggapan bahwa mereka memiliki kekuasaan terhadap keadaan. Jika dibiarkan terus menerus tanpa intervensi, perilaku bullying ini dapat 3 menyebabkan terbentuknya perilaku lain berupa kekerasan terhadap anak dan perilaku kriminal lainnya.

- c. Dampak bagi siswa lain yang menyaksikan bullying (bystanders). Jika bullying dibiarkan tanpa tindak lanjut, maka para siswa lain yang menjadi penonton dapat berasumsi bahwa bullying adalah perilaku yang diterima secara sosial. Dalam kondisi ini, beberapa siswa mungkin akan bergabung dengan penindas karena takut menjadi sasaran berikutnya dan beberapa lainnya mungkin hanya akan diam saja tanpa melakukan apapun dan yang paling parah mereka merasa tidak perlu menghentikannya.

Permasalahan

1. Anak yang memiliki kontrol diri yang rendah, berpotensi menjadi:
 - a. Pembully karena sebelumnya menjadi korban kekerasan dan menganggap dirinya selalu terancam dan biasanya bertindak menyerang sebelum diserang, tidak memiliki perasaan bertanggungjawab terhadap tindakan yang telah dilakukan, serta selalu ingin mengontrol dan mendominasi dan tidak menghargai orang lain. Mereka melakukan bullying sebagai bentuk balas dendam.
 - b. Korban bully berkaitan dengan ketidakmampuan atau kekurangan korban dari aspek fisik, psikologi sehingga merasa dikucilkan.
2. Keluarga permisif terhadap perilaku kekerasan, yang ditunjukkan dengan orangtua yang sering bertengkar dan melakukan tindakan yang agresif, serta tidak mampu memberikan pengasuhan yang baik.
3. Teman sebaya yang menjadi supporter/penonton yang secara tidak langsung membantu pembully memperoleh dukungan kuasa, popularitas dan status.

4. Sekolah, lingkungan sekolah dan kebijakan sekolah mempengaruhi aktifitas, tingkah laku serta interaksi pelajar di sekolah. Rasa aman dan dihargai merupakan dasar pencapaian akademik yang tinggi di sekolah, jika hal ini tidak dipenuhi maka pelajar akan bertindak mengontrol lingkungan dengan melakukan tingkah laku anti social seperti melakukan bully. Manajemen dan pengawasan disiplin sekolah yang lemah juga mengakibatkan munculnya bullying di sekolah.
5. Media massa sering menampilkan adegan kekerasan yang juga mempengaruhi tingkah laku kekerasan anak dan remaja.

Solusi Mengatasi Masalah

Banyak sumber dan penelitian yang sudah dilakukan untuk mengatasi masalah bullying dalam dunia pendidikan. Pertama dari segi pencegahan bisa dilakukan melalui anak dengan memberikan informasi dan memberdayakan pada anak supaya mampu mendekripsi, mampu melawan, dan mampu memberi bantuan ketika melihat bullying. Kedua dari segi keluarga, harus meningkatkan ketahanan keluarga dan pola pengasuhan anak. Dan ketiga pencegahan melalui sekolah, misal merancang dan membuat design program pencegahan bullying, membangun komunikasi efektif terhadap guru dan siswa, diskusi dan ceramah tentang perilaku bullying, menciptakan suasana lingkungan sekolah yang aman, aman dan kondusif serta melakukan pertemuan berkala dengan orang tua atau komite sekolah.

Unit Anti-Bullying Support System

Unit **Anti-Bullying Support System** adalah unit yang berada dalam sistem struktur organisasi sekolah yang di dalamnya terdiri dari Guru, Karyawan dan siswa-siswi yang dipilih oleh sekolah untuk menjadi duta Anti-Bullying. Unit yang bertanggung jawab atas pencegahan dan mengatasi masalah bullying dalam sekolah. Masing-masing anggota dalam struktur organisasi ini mempunyai tugas dan kewajibannya serta mendapatkan workshop atau pelatihan Anti-Bullying Program. Unit ini dikelola oleh seorang Ketua dan jajarannya yang ditunjuk dan diangkat oleh Kepala Sekolah. Dengan melibatkan siswa dalam unit ini fungsinya untuk mendeteksi dan mengawasi kejadian-kejadian bullying di lingkungan sekolah. Siswa yang bertugas tersebar di seluruh sekolah, dari setiap kelas dan ruangan. Memakai atribut khusus Duta Anti-Bullying sehingga bisa dibedakan dengan siswa biasa. Serta korban atau siswa yang melihat bullying, dapat melaporkan langsung. Duta Anti-Bullying melaporkan setiap hari kejadian dan kasus bullying sesuai sistem yang sudah disediakan. Siswa yang bertugas bisa langsung bertindak melindungi dan mengamankan korban bullying dan mengkondisikan suasana pasca-bullying.

Kasus bullying yang sudah terdeteksi dan dilaporkan harus segera ditindak lanjuti, diselesaikan dan dipertanggungjawabkan sesuai prosedur yang ada. Unit ini bekerja dengan sistem dan peraturan yang sudah disahkan oleh Kepala Sekolah dan Komite Sekolah. Korban bullying dipastikan mendapatkan perlindungan,

bimbingan dan motivasi untuk membangkitkan semangat dan kepercayaan dirinya. Bagi siswa yang mem-bully juga mendapatkan bimbingan konseling dan *punishment* yang mendidik (tergantung tingkat bullying) agar sadar dan tidak mengulangi perbuatannya.

Duta Anti-Bullying akan diberi penghargaan dan reward atas jasa-jasanya. Untuk kemudian dapat membawa manfaat di masa yang akan datang.

Dengan adanya **Unit Anti-Bullying Support System** diharapkan kasus bullying dapat berkurang dan siswa dapat menjalankan kegiatan sekolah dengan aman dan nyaman.

Gagasan ini dibangun atas dasar pengamatan dan analisa dari fenomena dan literature yang sudah dilakukan. Semoga dalam dunia pendidikan melahirkan generasi-generasi emas yang peduli atas sesama dan mempunyai empati yang baik melalui pembelajaran dan pengetahuan tentang Anti-Bullying.

Jika Menjadi Inspirator Bangsa

Agus Firmansyah

Universitas Esa Unggul

Seorang pendidik, guru atau dosen yang inspiratif tidak selalu mengajar. Ya, sepertinya telah menjadi kesepakatan bahwa mengajar adalah kewajiban baginya. Tetapi sesungguhnya bahwa keberhasilan mengajar yang terukur hakekatnya adalah bagaimana mahasiswa menyikapi dan menjalankan kehidupan setelah lulus dari kampusnya dengan tantangannya yaitu selalu mencerahkan anak didiknya atau mahasiswannya. Menjadikan mahasiswanya sebagai mahasiswa yang memiliki potensi, wawasan, cara pandang dan tujuan hidupnya adalah tantangan tersendiri bagi seorang dosen yang inspiratif. Agaknya belum ada atau jangan-jangan tidak ada kriteria seorang dosen inspiratif yang jelas. Namun mungkin beberapa hal di bawah ini dapat menjadi tawaran awal.

Terus belajar. Hampir tidak dapat dipungkiri bahwa mengajar juga sekaligus belajar bagi seorang dosen. Inilah yang pertama perlu dimiliki seorang dosen. Belajar merupakan hal yang harus dilakukan oleh seorang dosen yang inspiratif. Mengapa? Karena kemampuan mengakses dan sumber-sumber belajar telah terbuka lebar saat ini. Selanjutnya adalah kemampuan seorang dosen dalam memberikan “makna dibalik makna” dari materi kuliahnya menjadi menarik untuk dilakukan oleh seorang dosen. Makna yang tidak biasa. Makna yang memberikan arah lebih baik, mengesankan, membanggakan,

meneguhkan sebuah pendirian dan tentunya membahagiakan mahasiswanya. Energi terbesar untuk terus belajar adalah semangat. Semangat untuk menghasilkan sesuatu, semangat terus menambah dan menumbuhkembangkan pengetahuannya. Jika semangat belajar dosen terlihat langsung oleh mahasiswa, hampir bisa dipastikan bahwa mahasiswa akan melakukan hal yang sama. Ada kepercayaan yang akhirnya lahir di dalam diri mahasiswa bahwa dia harus semangat dan tekun belajar seperti dosennya. Bukan hal yang tidak mungkin maka mahasiswa menjadi semakin dekat relasinya dan lebih intim serta harmonis bersama dosennya. Melalui rasa yang dimiliki dosen, kemampuan mengembangkan ranah cipta dengan menjadi pembimbing sesuai kemampuan dasar dan khusus mahasiswanya adalah sebuah tujuan dosen bahwa memanusiakan mahasiswa menjadi manusia.

Kompetensi diri, professional dalam bidangnya dan kompetensi dalam berinteraksi dalam penguasaan keterampilan, sikap dan penghargaan mahasiswanya adalah yang kedua karena kompetensi mampu memberikan sebuah standar bersama antara dosen dan mahasiswanya.

Beberapa orang diantara kita, mungkin pernah berkata bahwa Ikhlas itu sulit karena ikhlas memiliki makna yang luas dari makna dasarnya. Tetapi, ikhlas adalah bagian ke-tiga bagi seorang dosen. Seorang dosen diharapkan mampu membuang segala sesuatu yang dirasakan tidak penting. Memurnikan rencana dan tujuan serta perilaku tanpa pamrih dalam setiap pemikirannya maka kegiatan

belajar mengajarnya akan menjadi unsur-unsur pembentuk keikhlasan seorang dosen. Fokus pada tujuan mendidik mahasiswanya secara sadar akan mengarahkan juga mahasiswa untuk fokus pada proses belajarnya.

Selanjutnya yang ke-empat adalah spirit keagamaannya yang akan mempengaruhi unsur kreatifitas dosen di bawah ini. Niat dan do'a menurut pemikiran penulis akan turut membentuk proses keikhlasan seorang dosen. Kekikhlasan yang memberikan kenikmatan yang penuh penghayatan dan tidak membebani bagi seorang dosen. Spirit agama akan mampu menjadi pembeda yang nyata bagi seorang dosen yang inspiratif. Agama akan memberikan arahan untuk mencapai sasaran kualitas pribadi, integrasi semua sistem pembelajaran, internalisasi nilai dan keyakinan pada moral sosial budaya yang terus berubah dan tuntutan masa depan pada kemampuan intelektual akan terbentuk dengan sendirinya.

Jika keempat di atas dilakukan seorang dosen maka totalitas dalam mendidiklah yang akan menjadi unsur yang ke-lima. Totalitas akan mengembalikan fungsi keprofesionalitasan seorang dosen. Tekun pada profesi sebagai seorang dosen. Profesi yang akhirnya akan mendarah daging di dalam diri seorang dosen.

Ada sebuah ungkapan dari Grace Coddington yang menyatakan: *“Always keep your eyes open. Keep watching. Because whatever you see can inspire you”*. Bagi seorang dosen tanpa sadar, menjadi seorang motivator yang kreatif adalah yang ke-enam yaitu kemampuan memotivasi pada apa yang harus ditulis, dikatakan dan

dilakukan mahasiswanya. Mampu untuk tidak banyak berbicara, memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada mahasiswa untuk beridialog mengungkapkan segala hal yang ada di dalam pikiran mahasiswa mempengaruhi unsur ke-enam yaitu dosen motivator yang kreatif. Kemauan memmotivasi akan menumbuhkan ketertarikan mahasiswa secara emosional terhadap apa saja yang disampaikan dosenya. Sementara itu, dosen yang kreatif akan ditentukan pula oleh tingkat pengetahuan, dan kepribadian. Kecerdasan dosen yang diperoleh dari pengalaman dan keterampilan yang dimiliki menjadi ciri tingkat pengetahuannya. Rasa ingin tahu, harga diri, kepercayaan diri, mandiri, berani beresiko dan asertif adalah beberapa unsur pembentuk ciri kepribadian dosen. Selanjutnya adalah lingkungan dosen adalah unsur yang mempengaruhi kreativitas dosen. Dukungan lingkungan yang positif dengan sendinya akan akan menjadikan dosen yang lebih kreatif. Dosen yang mampu berperan sebagai orangtua yang penuh kasih-sayang, teman mengadu, fasilitator yang siaga setiap waktu melayani, penasehat orangtua mahasiswa, kemampuan memupuk rasa percaya diri, berani dan bertanggungjawab pada diri mahasiswanya, kemampuan membaiasakan diri mahasiswanya berinteraksi satu sama lain yang wajar dan akhirnya siap menjadi penolong adalah ciri-ciri adanya upaya seorang dosen yang kreatif. Menjadi dosen yang kreatif berarti sekaligus selalu mensugesti diri, mengerjakan secara berulang, membaca dan menulis adalah keniscayaan pelengkap dosen yang kreatif.

Pendorong perubahan adalah yang ke-tujuh bagi seorang dosen yang inspiratif. Dosen yang inspiratif adalah dosen yang dikenang mahasiswanya. Dosen yang menjadikan mahasiswa menjadi tokoh besar sebagai capaian besar dalam hidup mahasiswanya. Sementara itu, dosen tetap pada lingkungannya, tetap pada kesederhanaannya, dan tetap terus menularkan bibit-bibit inspiratif kepada mahasiswanya yang datang dan pergi silih berganti. Bagi penulis, tidak ada kata yang paling indah jika penulis menjadi dosen inspirator besar karena telah melahirkan inspirator-inspirator besar. Terima kasih.

Gagasan Inovasi Pendidikan Indonesia Selama Masa Pandemi Covid-19

Sri Mulyono

Institut Daarul Qur'an Jakarta

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia sedang digemparkan dengan penyakit pneumonia baru yang disebabkan oleh *Coronavirus disease* atau yang biasa dikenal dengan sebutan Covid-19. Virus ini diduga pertama kali muncul di kota Wuhan, Provinsi Hubei. Awalnya virus ini tidak diketahui bagaimana penularannya, apakah penularannya hanya berlangsung dari hewan ke manusia atau dapat terjadi dari manusia ke manusia. Namun, setelah terjadi superinfeksi dimana ada satu pasien yang mendapatkan perawatan karena terkena virus ini dapat menularkan kepada limabelas petugas medis secara bersamaan. Virus ini menyebar sangat cepat hingga ke seluruh dunia dalam beberapa bulan saja. Oleh karena itu, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkannya sebagai pandemic. Di Indonesia sendiri, virus ini pertama kali masuk pada tanggal 2 Maret 2020 dengan jumlah pasien sebanyak 2 orang. Kedua pasien tersebut sebelum sakit menghadiri sebuah pertemuan dimana di dalam pertemuan tersebut ada orang Jepang yang tinggal di Malaysia dan setelah dari pertemuan tersebut, kedua orang ini merasakan gejala batuk, sesak, dan demam (Yuliana, 2020). Mulai dari awal virus tersebut masuk hingga hari ini, tanggal 5 September 2021, jumlah total kasus positif Covid-19 didapatkan

sebanyak 4.129.020 orang. Sedangkan untuk jumlah pasien yang sembuh dari Covid-19 sebanyak 3.837.449 orang. Sementara untuk pasien yang meninggal dunia akibat Covid-19 didapatkan sebanyak 135.861 orang (Maliana, 2021).

Pandemi dari virus ini akan mengalami berdampak negatif baik sektor ekonomi, sosial, maupun pendidikan. Salah satu organisasi yang berkoordinasi tentang Pendidikan dan Keilmuan, serta Kebudayaan di Perserikatan Bangsa-Bangsa yaitu UNESCO menyatakan bahwa virus ini sangat berdampak negatif bagi sektor pendidikan. Diperkirakan lebih dari 300 juta peserta didik mengalami kesulitan dalam kegiatan sekolahnya di seluruh dunia dan akan berdampak pada pendidikan mereka di masa depan. Di Indonesia juga merasakan dampaknya di dunia pendidikan, apabila kondisi ini meningkat terus, maka dampaknya terhadap bidang pendidikan akan semakin meningkat. Sehingga dampak ini yang dirasakan peserta didik baik di sekolah, perguruan tinggi serta lembaga pendidikan yang berada diluar sekolah. Dikarenakan wabah corona ini masih terus berlangsung, maka pemerintah memberikan kebijakan dalam proses belajar mengajar dilakukan dari rumah masing-masing peserta didik. Hal ini diberlakukan untuk seluruh sekolah dan perguruan tinggi serta lembaga-lembaga pendidikan (Lisa, 2020).

Kondisi seperti ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran dimana inovasi pembelajaran merupakan suatu solusi yang dapat dilakukan untuk menangani

masalah pendidikan di masa pandemic seperti ini. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Gagasan Inovasi Pendidikan Indonesia Selama Masa Pandemi Covid-19”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Apa yang dimaksud dengan inovasi pendidikan?
- b. Bagaimana penerapan inovasi pendidikan tersebut di Indonesia selama menghadapi masa pandemic Covid-19 ini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

- a. Menjelaskan tentang inovasi pendidikan
- b. Menjelaskan gagasan tentang inovasi pendidikan yang diterapkan di Indonesia selama menghadapi masa pandemic Covid-19

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang bisa didapatkan dari melakukan penelitian ini adalah :

- a. Mengetahui tentang inovasi pendidikan

- b. Mengetahui gagasan inovasi pendidikan yang dapat diterapkan di Indonesia dalam menghadapai masa pandemic Covid-19

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Inovasi Pendidikan

Inovasi berarti *new ideas*, kata inovasi (*innovation*) juga berarti pembaharuan, juga berasal dari kata kerja *innovate* yang berarti *make change* atau *introduce new thing (ideas or techniques) in order to make progress*. Inovasi adalah suatu gagasan (ide), praktik, atau obyek yang dapat dipahami sebagai sesuatu yang baru, atau mengadopsi dari sesuatu yang sebenarnya sudah ada dengan memodifikasinya. Inovasi dapat dipahami dan diterima bergantung pada karakteristik yang dimilikinya. Karakteristik yang dimaksud adalah nilai keuntungan, kecocokan, tingkat kerumitan, dan dapat dicoba. Nilai keuntungan maksudnya adalah ide tersebut harus lebih baik daripada yang digantikannya, yang dapat diukur oleh istilah istilah ekonomi, prestise sosial, keramah-tamahan, dapat memberi kepuasan bagi pengguna dan masyarakat. Kecocokan maksudnya adalah kesesuaian dengan nilai yang mapan, pengalaman masa lalu dan dapat memenuhi kebutuhan. Tingkat kerumitan maksudnya adalah inovasi yang mudah dipahami dan digunakan lebih mudah diterima masyarakat, sebaliknya yang kesulitannya tinggi tidak

mudah diterima. Dapat dicoba maksudnya inovasi yang dapat dicoba lebih mudah diterima, dapat diobservasi, yaitu sebuah inovasi yang dapat terlihat untuk diteliti (Faturohman, 2020).

Pendidikan sebagai proses transformasi budaya sejatinya menjadi wahana bagi perubahan dan dinamika kebudayaan masyarakat dan bangsa. Karena itu, pendidikan yang diberikan melalui bimbingan, pengajaran dan latihan harus mampu memenuhi tuntutan pengembangan potensi peserta didik secara maksimal, baik potensi intelektual, spiritual, sosial, moral, maupun estetika sehingga terbentuk kedewasaan atau kepribadian seutuhnya. Dengan melalui kegiatan tersebut yang merupakan bentuk-bentuk utama dari proses pendidikan, maka kelangsungan hidup individu dan masyarakat akan terjamin. Dalam hal ini pendidikan sebenarnya berfungsi mengembangkan seluruh aspek kepribadian peserta didik secara utuh dan terintegrasi tetapi untuk memudahkan pengkajian dan pembahasan biasa diadakan pemilahan dalam aspek-aspek intelektual, sosial, emosi dan fisik-motorik (Sukmadinata, 2006).

Pada dasarnya inovasi pendidikan merupakan upaya dalam memperbaiki aspek-aspek pendidikan dalam praktiknya. Untuk lebih jelasnya inovasi pendidikan Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan. Dalam inovasi pendidikan, secara umum dapat diberikan dua buah model inovasi yang baru yaitu yang pertama “*top-down model*” yaitu inovasi

pendidikan yang diciptakan oleh pihak tertentu berbagai pimpinan/atasan yang diterapkan kepada bawahan; seperti halnya inovasi pendidikan yang dilakukan oleh Departemen Pendidikan Nasional atau Departemen Pendidikan dan kebudayaan selama ini. Kedua “*bottom-up model*” yaitu model inovasi yang bersumber dan hasil ciptaan dari bawah dan dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu proses penyelenggaraan dan hasil pendidikan (Sa'ud, 2011).

Sejauh ini dalam bidang pendidikan, banyak usaha yang dilakukan untuk kegiatan yang sifatnya pembaruan atau inovasi pendidikan. Inovasi yang terjadi dalam bidang pendidikan tersebut, antara lain dalam hal manajemen pendidikan, metodologi pengajaran, media, sumber belajar, pelatihan guru, implementasi kurikulum. Untuk memecahkan persoalan-persoalan pendidikan yang dihadapi, telah banyak dilontarkan model-model inovasi dalam berbagai bidang antara lain: usaha pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, peningkatan efisiensi dan efektivitas pendidikan, dan relevansi pendidikan. Kesemuanya dimaksudkan agar difusi inovasi yang dilakukan bisa diadopsi dan dimanfaatkan untuk perbaikan dan pemecahan persoalan pendidikan di Tanah Air. Beberapa contoh inovasi antara lain program belajar jarak jauh, manajemen berbasis sekolah, pengajaran kelas rangkap, pembelajaran konstekstual (*contextual learning*), pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Pakem) (Syafaruddin, 2012).

Inovasi pendidikan memiliki beberapa strategi yaitu *Power Coercive* (strategi pemaksaan), *Rational Empirical* (empirik rasional), dan *Normative - Re-Educative* (Pendidikan yang berulang secara normatif). Strategi inovasi yang pertama adalah strategi pemaksaan berdasarkan kekuasaan merupakan suatu pola inovasi yang sangat bertentangan dengan kaidah-kaidah inovasi itu sendiri. Strategi ini cenderung memaksakan kehendak, ide dan pikiran sepihak tanpa menghiraukan kondisi dan keadaan serta situasi yang sebenarnya dimana inovasi itu akan dilaksanakan. Kekuasaan memegang peranan yang sangat kuat pengaruhnya dalam menerapkan ide-ide baru dan perubahan sesuai dengan kehendak dan pikiran-pikiran dari pencipta inovasinya. Pihak pelaksana yang sebenarnya merupakan obyek utama dari inovasi itu sendiri sama sekali tidak dilibatkan baik dalam proses perencanaan maupun pelaksanaannya. Para inovator hanya menganggap pelaksana sebagai obyek semata dan bukan sebagai subyek yang juga harus diperhatikan dan dilibatkan secara aktif dalam proses perencanaan dan pengimplementasiannya. Strategi inovasi yang kedua adalah empirik Rasional. Asumsi dasar dalam strategi ini adalah bahwa manusia mampu menggunakan pikiran logisnya atau akalnya sehingga mereka akan bertindak secara rasional. Dalam kaitan dengan ini keberadaan inovator bertugas mendemonstrasikan inovasinya dengan menggunakan metode yang terbaik valid untuk memberikan manfaat bagi penggunanya. Jenis strategi inovasi yang ketiga adalah normatif re-ekudatif (pendidikan yang berulang) adalah suatu strategi inovasi

yang menekankan bagaimana klien memahami permasalahan pembaharuan seperti perubahan sikap, skill dan nilai-nilai yang berhubungan dengan manusia (Wijaya, 1992).

2.2 Urgensi Inovasi dalam Pendidikan

Alasan diperlukannya suatu inovasi atau perubahan dalam pendidikan adalah pertama, bertambahnya jumlah penduduk yang sangat cepat dan sekaligus bertambahnya keinginan masyarakat untuk mendapat pendidikan, yang secara kumulatif menuntut tersedianya sarana pendidikan yang memadai. Kedua, berkembangnya ilmu pengetahuan yang modern menghendaki dasar-dasar pendidikan yang kokoh dan penguasaan kemampuan terus-menerus, dan dengan demikian menuntut pendidikan yang lebih lama sesuai dengan konsep pendidikan seumur hidup (*life long education*). Dan yang ketiga, berkembangnya teknologi yang mempermudah manusia dalam menguasai dan memanfaatkan alam dan lingkungannya, tetapi sering kali ditangani sebagai suatu ancaman terhadap kelestarian peranan manusia. Gagasan baru sebagai hasil pemikiran kembali haruslah mampu memecahkan persoalan yang tidak terpecahkan hanya dengan cara yang tradisional atau komersial. Gagasan dan pendekatan baru yang memenuhi ketentuan inilah yang dinamakan inovasi pendidikan. Inovasi selalu dibutuhkan manusia. Begitupun yang melakukan inovasi juga manusia dengan kreativitas tinggi. Terutama dalam bidang pendidikan maka inovasi diperlukan untuk mengatasi masalah-masalah yang tidak hanya terbatas masalah pendidikan tetapi

juga masalah-masalah yang mempengaruhi kelancaran proses pendidikan (Wijaya, 1992).

Urgensi inovasi pendidikan paling tidak berakar kepada empat alasan, yaitu: pertama; upaya memecahkan masalahmasalah praktik pendidikan supaya dapat berjalan sesuai dengan visi, misi dan tujuan pendidikan. Kedua, memberikan kepuasan kepada stakeholders pendidikan, sehingga mendatangkan keuntungan dan kemajuan. Ketiga, pentingnya menyediakan pendidikan yang bermutu dan penyelenggaraan yang akuntabel. Keempat, pentingnya pendidikan mengantisipasi perubahan eksternal sehingga memberikan daya saing dan keunggulan bangsa di tengah pergaulan dunia global (Syafaruddin, 2012).

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode studi kepustakaan atau *literatur review*. *Literatur review* merupakan ikhtisar komprehensif tentang penelitian yang sudah dilakukan mengenai topik yang spesifik untuk menunjukkan kepada pembaca apa yang sudah diketahui tentang topik tersebut dan apa yang belum diketahui, untuk mencari rasional dari penelitian yang sudah dilakukan atau untuk ide penelitian selanjutnya (Denney & Tewksbury, 2013). Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber baik jurnal, buku, dokumentasi, internet dan pustaka. Metode studi

literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penulisan (Zed, 2008).

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Gagasan Inovasi Pendidikan Selama Pandemi Covid-19

Inovasi dalam pendidikan penting untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan terutama pada saat pandemi seperti ini. Inovasi dalam pendidikan dapat dilakukan dalam berbagai macam bentuk. Pertama, dengan perubahan media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dengan media ini, materi pembelajaran yang kurang jelas menjadi lebih jelas, dan dapat mewakili apa yang kurang dapat dijelaskan oleh guru melalui kata-kata serta keabstrakan materi juga dapat dikonkretkan dengan adanya media pembelajaran ini. Pada keadaan pandemic seperti ini, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui daring / *online*. Metode pembelajaran daring tidak menuntut siswa untuk hadir di kelas. Siswa dapat mengakses pembelajaran melalui media internet. Pembelajaran *online* berguna terhadap kegiatan pembelajaran di kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen jika siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran *online* atau tidak, dalam hal ini tidak ada kewajiban bagi siswa untuk

mengakses materi pembelajaran *online*. Kedua, sebagai komplement jika materi pembelajaran online diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Materi pembelajaran online diprogramkan untuk menjadi materi pengayaan atau remedial bagi siswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Ketiga, sebagai substitusi jika materi pembelajaran online diprogramkan untuk menggantikan materi pembelajaran yang diterima siswa di kelas. Pembelajaran jarak jauh atau secara daring ini dilakukan dengan kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, *choology*, *zoom meeting*, dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp* serta dapat dilakukan melalui media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook* (Faturohman, 2020).

Oleh karena itu di zaman pandemic ini para pendidik dituntut untuk dapat menggunakan teknologi dengan baik. Tidak hanya pendidik saja yang harus beradaptasi dengan kondisi saat ini, namun kepala sekolah juga ikut berperan di dalamnya. Kepala sekolah juga harus berinovasi dalam menjalankan fungsinya sebagai supervise atau pembinaan terhadap pendidik untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar benar-benar telah dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Selain itu juga harus memberikan motivasi dan solusi kepada pendidik di sekolah sehingga menggunakan dan memanfaatkan media daring dengan baik. Selain melakukan pembelajaran jarak jauh, pembelajaran yang membutuhkan skill atau kemampuan dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di rumah (Lisa, 2020).

Pembelajaran secara daring dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu *adjunct*, *mixed/blended*, dan *fully online*. *Adjunct*, pada kategori ini pembelajaran dilaksanakan dengan bertatap muka dan dibantu oleh sistem penyampaian daring sebagai tambahan, misalnya, untuk membantu pembelajaran dikelas, guru memberikan tugas kepada siswa/ mahasiswa untuk mencari informasi tertentu melalui internet, dengan memanfaatkan berbagai teknologi seperti LCD proyektor dan lain sebagainya. Dalam kategori ini, pembelajaran daring hanya dijadikan tambahan dalam proses pembelajaran. *Mixed/blended*, pada kategori ini pembelajaran dilaksanakan menggunakan sistem daring dan tatap muka sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dan merupakan satu kesatuan yang utuh. *Fully daring*, pada kategori yang terakhir, interaksi dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Dalam kategori ini tidak ada tatap muka sama sekali, misalnya bahan belajar yang ditautkan melalui hyperlink seperti gambar dan teks (Rahmi, 2020).

Inovasi pendidikan lainnya adalah pengembangkan video pembelajaran dengan aplikasi berbasis android meliputi *Adobe Premiere Rush*, *Kinemaster*, *Filmorago* dan *Inshot* sedangkan aplikasi berbasis PC/laptop meliputi *Adobe Premiere Pro*, *Corel Video Studio* *Pinnacle Studio*. Sedangkan dalam proses merancang media pembelajaran Online pendidik perlu mendesain secara profesional dan interaktif dengan beberapa platfrom yaitu *Sway*, *PPT interaktif convert yaoutube* atau dengan platform *Ms. Power Point*,

multimedia pembelajaran dengan platform *Macromedia flash* serta *digital book dengan platform 3D Page Flipp Profesional*. Aplikasi Kuis dan assesment yang dapat diakses dan dikembangkan dengan *kahoot*, *quizizz*, *google form* dan *quiz feature* (Ahmadi, 2020).

Salah satu cara yang dapat dilakukan agar kegiatan belajar mengajar secara daring ini menyenangkan adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan untuk kuis kepada para siswa dimana dalam aplikasi tersebut dapat mengasah kecepatan siswa dalam menjawab, dapat menggunakan perangkatnya masing-masing, berisi banyak kuis, dan memberikan laporan yang rinci mengenai hasil belajar siswa dan dapat diunduh laporan tersebut sehingga aplikasi ini memudahkan siswa untuk belajar dan guru untuk memberikan penilaian (Hastuti, 2021).

Selain itu, ada juga yang melakukan model pembelajaran berupa pembelajaran berbasis *project* atau *project based learning*. Metode pembelajaran ini merupakan model yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topic. Peserta didik secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Pendapat lain mengatakan bahwa ini merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek yang dimaksud adalah suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas

kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang serta menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan investigasi serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri (Susanty, 2020).

BAB IV

KESIMPULAN

Saat ini dunia sedang digemparkan dengan penyakit pneumonia baru yang disebabkan oleh *Coronavirus disease* atau yang biasa dikenal dengan sebutan Covid-19. Virus ini menyebar dengan sangat cepat dan jumlah kasus tiap hari nya meningkat. Oleh karena itu memberikan dampak terhadap berbagai bidang, salah satunya pendidikan. Untuk menangani masalah di bidang pendidikan dalam situasi seperti ini, diperlukan inovasi baru. Inovasi merupakan suatu gagasan (ide), praktik, atau obyek yang dapat dipahami sebagai sesuatu yang baru, atau mengadopsi dari sesuatu yang sebenarnya sudah ada dengan memodifikasinya. Inovasi yang dapat dilakukan seperti merubah proses pembelajaran yang semula tatap muka menjadi daring atau *online*, dan menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi-aplikasi yang dapat memudahkan proses pembelajaran itu sendiri.

Impian Pendidikan Indonesia Ranking Satu

Melalui Inovasi Pendidikan

Winny Alna Marlina

Universitas Andalas

Impianku terhadap Pendidikan Indonesia agar menjadi ranking satu di Dunia. Meski beberapa Survei Pendidikan menunjukkan bahwa Indonesia masih jauh dari peringkat pertama. Berdasarkan hasil Riset Sistem Pendidikan (2020), Peringkat Pendidikan di Indonesia berada di peringkat 70 dari 93 negara. Sementara kualitas pendidikan Indonesia masih berada di posisi 108 dunia dan dibawah Mongolia. Banyak sekali faktor-faktor yang membuat Negara kita tertinggal dalam dunia pendidikan. Namun saya percaya bahwa Pendidikan di Indonesia suatu saat nanti berada di peringkat satu dunia. Impian ini tidaklah muluk jika semua pihak baik dari pemerintah, masyarakat dan perusahaan saling berkolaborasi, dan bersinergi memajukan dunia pendidikan. Salah satunya melalui inovasi pendidikan. Inovasi pendidikan bisa dilakukan melalui inovasi dari mutu pengajar, sistem pendidikan dan dukungan dari pemerintah dan pengusaha.

Inovasi pengajar salah satunya dari inovasi Dosen. Kedudukan Dosen sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran dosen sebagai agen pembelajaran, pengembang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta pengabdi kepada masyarakat. Untuk itu Dosen perlu menjadi *role model* serta

mampu menginspirasi anak didiknya. Cara menginspirasi ini dengan memperkaya kompetensi yang dimiliki oleh Dosen. Menurut Undang-undang nomor 14 tahun 2015 pasal 10 ayat 1 tentang Guru dan Dosen kompetensinya meliputi pedagogik, kepribadian, social, profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Maka untuk itu Dosen harus rajin mempertajam keterampilan tersebut dengan mengikuti pelatihan kompetensi.

Dosen yang profesional memiliki integritas tinggi, disiplin, menjunjung tinggi norma-norma yang ada serta memiliki keinginan untuk terus belajar. Dosen juga harus mampu mentransfer ilmunya dengan sebaik mungkin sehingga metode pembelajaran harus didesain sesuai dengan kebutuhan dari anak didiknya dan *up to date*. Kalau misalnya pembelajaran selama ini hanya model ceramah dimana mahasiswa menerapkan pola “datang, duduk, diam” maka hal ini tidaklah efisien dalam memajukan dunia pendidikan. Dosen dapat mengubah metode pembelajaran yang mengasah *softskill* anak didiknya, jadi tidak selalu mengutamakan nilai di kertas agar ketika mereka berada di dunia kerja tidak lagi terkejut dan tidak siap bersaing untuk memasuki dunia kerja. Anak didik dilatih untuk mengemukakan pendapatnya dan kemampuan analisanya. Sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan. Metode pembelajaran yang bisa diterapkan dengan *blended learning*.

Blended learning merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan belajar tatap muka dengan belajar secara *online* yang berguna untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dan keaktifan

dalam belajar sehingga mahasiswa lebih termotivasi belajar secara visual dengan pengamatan langsung terutama secara *online*. Contoh metode pembelajaran *Blended Learning* yaitu *Mind Mapping*, *Project Project Based Learning* dan *Coursera*.

Pada *Mindmapping* yang dilakukan mahasiswa terdiri dari:

1. Menggambarkan ide
2. Menunjukkan hasil ide bisnis dalam *mind mapping*

Pada *Mindmapping* yang dilakukan Dosen terdiri dari:

1. Sebagai fasilitator

Pada *Coursera* yang dilakukan mahasiswa terdiri dari::

1. Menonton video pembelajaran yang berkaitan dengan matakuliah yang sedang dipelajari.
2. Membuat resensi dari yang sudah dipelajari dengan mengikuti *Coursera* serta menjawab latihan yang ada di *Coursera*.

Pada *Coursera* yang dilakukan Dosen terdiri dari:

1. Memeriksa hasil dari pembelajaran yang didapatkan secara online dari *Coursera* dan memberikan *feedback* kepada mahasiswa.:

Pada *Project Based Learning* yang dilakukan mahasiswa terdiri dari:

1. Mengerjakan tugas (berupa proyek) yang telah dirancang secara sistematis
2. Menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerjanya di forum.

Pada *Project Based Learning* yang dilakukan Dosen terdiri dari:

1. Merumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen.
2. Merancang suatu tugas (proyek) yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan ketrampilan melalui proses pencarian terstruktur.

Untuk Quiz bisa dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi seperti Kahoot (yaitu media pembelajaran secara *online* yang sifatnya *game*). Dengan adanya belajar sambil bermain dapat membuat anak didik senang dalam belajar.

Dosen juga wajib mengenal siapa anak didiknya, metode pembelajaran apa yang cocok sesuai dengan kepribadian si anak. Dengan mengenal profile anak didik maka metode pembelajaran dapat disesuaikan. Jika anak lebih paham sebuah materi secara visual, tentu kita tidak bisa membuat materi yang hanya mengandalkan pendengaran sehingga sebelum merancang metode pembelajaran, ada baiknya mengenal anak didik kita. Strategi pembelajaran juga harus diubah secara aktif dan kontekstual serta metode asesmen capaian pembelajaran yang berbasis *outcome* agar melatih kemampuan *higher order thinking skills* anak didik agar siap bersaing secara global serta relevan antara pendidikan dengan dunia usaha dan industri. Pencapaian anak didik dalam proses pembelajaran dapat diuji dengan asesmen berbasis *outcome* (*Outcome Based Assessment*).

Selain dari Dosen, perlu juga dukungan dari Pemerintah dengan pengadaan fasilitas. Seperti kita ketahui, sejak Pandemi Covid-19, yang dulunya pembelajaran secara tatap muka maka diganti secara *daring* atau *online*. Untuk itu perlu adanya penambahan jaringan internet yang stabil dan merata, perbanyak akses wifi gratis sehingga internet bisa masuk hingga ke pelosok daerah. Dengan adanya fasilitas yang memadai maka memudahkan anak didik menjangkau pelajaran dengan mudah.

Saya juga berharap agar setiap anak didik memiliki laptop sendiri terutama anak didik yang mempunyai masalah ekonomi. “Satu laptop untuk satu anak didik” yang dibantu oleh pemerintah dan pengusaha serta masyarakat yang saling bahu membahu untuk sama-sama berkembang. Saya juga berharap agar akses buku baik digital maupun buku analog itu lebih mudah, diperbanyak aplikasi pembelajaran gratis yang bisa dimanfaatkan anak didik dan kesempatan untuk terjun ke masyarakat maupun dunia kerja. Perpustakaan *mobile* untuk menumbuhkan niat membaca tersebar di Nusantara dan wajib ada disetiap kelurahan yang di seluruh wilayah Indonesia. Serta tak kalah penting, program seperti “Indonesia Mengajar” terus tumbuh dan tetap terjaga. Industri memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak didik untuk belajar secara langsung dan turut serta di lapangan sehingga anak didik tidak hanya sebatas teori saja. Begitu juga institusi pendidikan memperbanyak kerjasama dengan industri sehingga terjadi kolaborasi yang saling mendukung satu sama lain.

Saya berharap sekali dunia pendidikan kita seperti lingkungan Google dimana bekerja di Google itu sebagai impian setiap orang dengan fasilitas yang menakjubkan. Google menyediakan lingkungan kerja yang nyaman kepada karyawan dengan menyediakan fasilitas laundry, area santai, bahkan memperbolehkan tidur siang. Mau makan, ada kantin, mau olahraga ada fasilitas lengkap. Saya ingin agar Sekolah dan Universitas di Indonesia memiliki lingkungan yang membuat betah lama-lama mulai dari sarana olahraga yang lengkap, kantin gratis, buku yang lengkap, dan yang memudahkan pelajar maupun mahasiswa belajar dengan rileks tanpa beban seperti di Google. Tentu hal ini bisa kita lakukan secara bersama-sama, menyisihkan sedikit koin Rupiah kita demi kemajuan pendidikan Indonesia.

Hal penting lainnya ialah peranan orang tua. Selama ini pengajar dan orang tua jarang sekali berinteraksi, tentu hal ini sangat sulit dalam mengetahui perkembangan anak didik. Jika ada forum yang menjembatani komunikasi antara pendidik dan orang tua maka akan membantu kualitas pendidikan. Orang tua jadi tahu perkembangan anaknya begitu juga pengajar mengetahui apa yang dibutuhkan anak didik.

Saya sangat terkesan dengan pendidikan yang ada di Eropa yang memberikan kebebasan kepada anak didik sejak dini untuk memilih pendidikannya. Dari kecil, anak didik sudah diasah mau jadi apa dia nantinya sehingga program pembelajaran sesuai dengan bakat si anak. Anak juga dapat berbicara secara terbuka kepada orang tua.

Saya berharap, Indonesia juga memberikan wadah sedini mungkin untuk mendeteksi keterampilan dan bakat anak didik sehingga anak didik tidak perlu dipaksa memahami hal yang bukan minatnya. Mau jadi apa anak di masa depannya sudah direncanakan sematang mungkin.

Saya juga ingin meniru cara belajar orang China yang pantang menyerah dan kerja keras serta giat. Pendidikan China itu memiliki karakterkuat. Saya ingin anak didik Indonesia memiliki *mindset* pejuang, beajar lebih dari 8 jam sehari, dan adanya grafik rangking. Untuk itu perlu pendekatan yang terus menerus dari semua pihak. Sedangkan dari Jepang, saya ingin belajar tentang teknologi. Jika ada wadah untuk mengajari Teknologi sejak dini kepada anak didik diserta dengan norma maka Negara kita tidak akan anti teknologi. Bahasa Pemrograman perlu masuk di Kurikulum dan diajarkan sejak SD sehingga anak didik sudah mengenal pemrograman sejak kecil. Para *Engineer* maupun praktisi datang ke SD, SMP, SMA hingga Universitas mengisi kelas untuk berbagi pengalaman mereka dengan anak didik dan tenaga pendidik. Sistem *coaching* itu sangat penting dalam pendidikan.

Dari dunia industri, saya berharap agar perusahaan lain juga meniru program yang dilakukan Paragon dengan memberikan pelatihan dan *workshop* kepada para pengajar dan kesempatan terjun kedunia kerja sehingga para pendidik memiliki pengalaman di dunia industri. Tenaga pendidik diberikan *softskill* serta dilatih oleh coach professional di bidangnya. *Program Inspiring* ini perlu menjadi CSR

wajib perusahaan dan wajib ditiru agar semua pelaku industri memiliki visi yang sama, sama-sama berkontribusi memajukan dunia pendidikan.

Saya juga berharap agar Pemerintah terus memperhatikan anak Bangsa yang memiliki prestasi seperti pemenang Olimpiade baik olahraga, sains dan sebagainya diapresiasi sebagai pelatih dan inspirator bagi calon anak bangsa berprestasi. Terus ada sistem rekrut dan regenerasi prestasi.

Untuk menjadi peringkat pertama dalam dunia pendidikan itu bisa kita wujudkan secara bersama apalagi Indonesia memiliki 271 juta penduduk dimana jumlah penduduk terbanyak nomor 4 di dunia. Kita pasti bisa kalau kita bersama.

University Winning Culture: Suatu Gagasan Pendidikan Tinggi Menyambut Mahasiswa Alfa

Arlette Suzy Puspa Pertiwi

Universitas Padjadjaran

Generasi Z dan Milenial beberapa tahun terakhir ini menyita perhatian berbagai pihak, namun kini muncul generasi lain, yaitu generasi alfa yang mengacu pada anak-anak yang lahir antara tahun 2010 hingga 2025. Generasi alfa ini umumnya merupakan keturunan dari generasi Y dan Z. Usia tertua saat ini adalah 11 tahun dan sedang menjalani masa belajar di Sekolah Dasar. Dalam beberapa tahun mendatang, anak-anak ini akan menyelesaikan masa pendidikan menengahnya dan memasuki masa pendidikan tinggi. Dengan kata lain, Pendidikan Tinggi akan mulai kedatangan mahasiswa yang berasal dari generasi alfa setidaknya lima atau enam tahun mendatang. Apa yang dapat diupayakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran generasi alfa? Lima tahun bukanlah waktu yang panjang, apakah kita perlu melakukan penyesuaian kurikulum yang signifikan?

Pendidikan dasar hingga menengah kini banyak melakukan penyesuaian dalam kurikulumnya. Pendidikan tinggi pun perlu memikirkan suatu inovasi dalam menyambut anak-anak generasi alfa saat pada waktunya nanti menjadi mahasiswa. Kurikulum Pendidikan Tinggi telah banyak mengalami penyesuaian beberapa tahun terakhir ini, yang kini sedang berlangsung adalah kurikulum *outcome based*

education (OBE). Melalui kerangka kerja tersebut, institusi pendidikan tinggi dapat mulai merancang suatu pendekatan yang dapat diterapkan secara bertahap mulai saat ini pada mahasiswa yang merupakan generasi peralihan antara generasi z dan alfa.

Karakteristik dan pola pembelajaran generasi alfa

Tidak seperti generasi Z yang lahir saat teknologi mulai berkembang, generasi alfa lahir saat teknologi sudah canggih. Mereka sudah dikenalkan dengan teknologi bahkan sejak dalam kandungan melalui teknologi stimulasi perkembangan janin. Sejak lahir, bayi alfa sudah akrab dengan gawai seperti *smartphone*, *tablet*, atau laptop. Berawal dengan tujuan pembelajaran dini hingga akhirnya upaya menenangkan bayi saat rewel. Anak alfa terbiasa dengan integrasi teknologi yang mulus dan tidak terpisahkan dalam kehidupan mereka.

Hal tersebut menjadikan generasi alfa diprediksi akan memiliki kecerdasan tinggi melampaui generasi sebelumnya, yaitu generasi orang tuanya. Contoh yang saat ini terjadi, pandemi melanda dan berimbas pada dunia pendidikan, anak alfa dengan mudahnya dapat beradaptasi dengan pola pembelajaran jarak jauh. Operasionalisasi *platform* pembelajaran daring dapat mereka kuasai lebih cepat dibanding orang tuanya yang berasal dari generasi sebelumnya.

Pendekatan pembelajaran anak alfa dipupuk oleh pengenalan awal mereka ke berbagai teknologi. Karena sejak lahir mereka sudah mengenal teknologi, maka generasi alfa tidak akan mengetahui dunia

tanpa realitas virtual. Mereka menggunakan teknologi tersebut secara alami dan memandang teknologi tersebut sebagai hal yang biasa dalam keseharian mereka. Teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini memudahkan anak alfa dalam mencari berbagai kegiatan sejak usia dini. Dengan gawai yang selalu dekat dengannya, mereka memiliki kendali dalam menentukan ingin bermain atau menonton apa saja sesuai dengan kesukaan mereka saat itu. Bila anak belum bisa membaca, mereka akan dengan mudah dan cepat meminta orang tua atau pengasuhnya untuk mengganti konten yang mereka inginkan. Beberapa balita pun belajar mengenal huruf dan mengetikkan rangkaian huruf menjadi kata dan kalimat melalui bantuan gawai ini. Hal tersebut memengaruhi metode belajar mereka yang menekankan pada pola visual. Anak alfa tidak akan puas dengan belajar menggunakan alat tulis dan buku pelajaran seperti generasi sebelumnya.

Keakraban anak alfa dengan teknologi maju juga telah merubah beberapa perilaku masa kanak-kanak. Munculnya permainan-permainan canggih yang menarik membuat perilaku bermain anak berubah. Anak alfa lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah. Komunikasi yang terjalin dengan teman lebih banyak dilakukan dalam teknologi digital, sehingga kegiatan bermain atau beraktivitas di luar rumah bersama anak-anak lain jarang dilakukan. Perilaku bermain tersebut sedikit banyak akan membentuk karakter sosial anak di masa depan. Interaksi sosial yang semakin berkurang akan mengarah pada pergeseran norma sosial. Etnografi

menunjukkan bahwa anak alfa tidak terlalu suka berbagi, tidak suka mengikuti aturan, dan cenderung individualistik.

Perubahan perilaku bermain generasi alfa tidak serta merta memantapkan stereotipe generasi rebahan seperti halnya pada generasi Y dan Z. Sebenarnya generasi alfa ini sangat aktif, mereka bukan tipe anak yang bisa duduk diam saat belajar sehingga metode belajar konservatif (melaui media buku saja) tidak akan cocok untuk geneasi ini. Selain itu, generasi alfa sangat senang bereksplorasi dan mencari jawaban dengan cara mereka sendiri. Mereka tidak akan puas hanya dengan cerita dari orang lain sehingga mereka merasakan perlunya mengalami hal-hal yang menarik, baik itu secara langsung, maupun melalui hasil eksplorasinya di dunia maya. Sekolah non-formal atau alternatif seperti sekolah alam akan memberikan anak alfa ruang yang positif dalam mengespresikan minatnya.

Karakter lain dari anak generasi alfa adalah lebih senang sesuatu yang cepat dan instan. Hal tersebut juga akan berpengaruh pada kemampuannya menyelesaikan masalah karena anak generasi alfa lahir dan hidup di tengah-tengah kemajuan teknologi. Walau demikian, daya kreativitas anak sangat tinggi. Anak generasi alfa sangat kritis dan tidak mudah menerima informasi sehingga terjadi perubahan cara pandang anak di sekolah. Anak generasi alfa dikenal lebih efektif dengan pola pembelajaran yang difokuskan pada kontekstualisasi teori, keterampilan teknis, konseptual, dan interpersonal.

Pendidikan tinggi bagi mahasiswa alfa

Konsep Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) saat ini telah menunjukkan adanya suatu penyesuaian dalam menyambut mahasiswa alfa melalui slogan “Ambil Kendali Masa Depanmu: Kampus Merdeka adalah cara terbaik berkuliahan. Dapatkan kemerdekaan membentuk masa depan sesuai dengan aspirasi kariermu.” Program-program di bawah naungan MBKM menunjukkan bahwa pendidikan tinggi mulai melakukan adaptasi, inovasi, dan kolaborasi seiring dengan perkembangan generasi.

Karakteristik generasi alfa yang menunjukkan bahwa mereka ingin tampil berbeda dengan orang lain memunculkan suatu gagasan menciptakan suatu kondisi yang mendukung karakteristik ini. Walau belum ditemukan penelitian yang mendalam, namun terlihat bahwa ada perbedaan yang besar antara generasi Z dan alfa. Pertama, teknologi tidak hanya akan berada di kalangan elit ekonomi saja, namun semua anak baik di sekolah maupun di rumah akan terbiasa memiliki beda teknologi. Kedua, keragaman generasi alfa akan lebih luas yang terlihat dari data semakin banyaknya keragaman dalam hal ras, etnis, dan suku akan memasuki penduduk. Kita membutuhkan suatu institusi pendidikan yang secara budaya siap menghadapi kenyataan bahwa mahasiswa alfa yang kita layani tidak terlihat seperti atau berasal dari latar belakang yang akan menyerupai kita sebagai pengajar saat ini.

Kita harus menyadari bahwa pendidikan yang akan diterapkan pada mahasiswa alfa akan berbeda dengan masa kita melalui

pendidikan. Institusi harus menyesuaikan diri dengan mahasiswa yang akan datang kelak.

Sebelum menyesuaikan institusi pendidikan tinggi, kita meloncat lebih ke depan untuk memprediksi saat generasi alfa mencapai pasar kerja. Dapat diprediksi, seorang sarjana bisnis akan sama uniknya dengan memiliki akun media sosial sejenis Instagram. Generasi alfa harus menghabiskan lebih banyak waktunya untuk belajar daripada generasi sebelumnya untuk mengejar atau bersama-sama pergerakan teknologi yang cepat. Bisa jadi, ijazah yang merupakan hal wajib di kalangan generasi sebelumnya akan memiliki nilai nol di pasar kerja.

Berdasarkan hal tersebut di ataslah kultur institusi pendidikan tinggi harus berubah. *Winning culture*, yang biasa diaplikasikan di dunia kerja, yaitu budaya pemenang yang berarti karyawan dengan sistem *belief* yang sama yang berfokus pada seperangkat perilaku umum yang memungkinkan mereka bekerja sama dengan cara yang berarti untuk mencapai strategi bisnis. *Winning culture* ini juga bisa diimplementasikan dalam dunia pendidikan di mana mahasiswa diarahkan memiliki *belief* yang memungkinkan mereka memiliki karakter luhur berkolaborasi bersama dalam mencapai tujuan akhir pendidikan. Bagaimana agar mahasiswa alfa memiliki *belief* yang sesuai?

Merancang pembelajaran untuk mahasiswa alfa harus disesuaikan dengan karakteristiknya. *University winning culture* kita harus merancang pola pembelajaran yang menanamkan budaya

pemenang pada mahasiswanya, namun tidak berkompetitif. Metode pembelajaran *teamwork* lebih diutamakan karena akan menghasilkan hal positif berupa pengembangan karakter sosial mahasiswa. *Social behavior learning* juga akan banyak memasuki pola pembelajaran karena anak alfa tidak dapat mempelajarinya dengan sendiri. Sesuai dengan karakteristiknya, literasi visual dan pendidikan karakter digunakan sebagai pendekatan pendidikan untuk mahasiswa alfa. Teknologi memiliki pengaruh pada kesempatan untuk berkembang lebih cepat, namun juga memiliki dampak pada karakter personal. Disinilah kita harus fokus pada pendidikan karakter. Terutama pada masa awal masuk perkuliahan.

Pembelajaran visual memiliki peran sebagai sarana untuk memberikan sebuah ide, kata-kata tidak dapat mewakili dan menyuarakan objek karena sifat visual yang ikonik (tanpa kata sudah menunjukkan makna). Beberapa manfaat pembelajaran visual antara lain dapat memotivasi mahasiswa dengan cara menarik perhatiannya, mempertahankan perhatiannya dan respon-respon emosionalnya. Selain itu, juga dapat menyederhanakan informasi visual yang sulit dijelaskan dengan kata-kata, dengan kata lain peran visual dalam pembelajaran mereka penting untuk mendukung informasi termasuk informasi tertulis dan lisan. Pendekatan utama dalam pengembangan literasi visual meliputi; pertama strategi *Input*, membantu mahasiswa alfa untuk memecahkan kode, atau "membaca" visual mahir dengan latihan keterampilan analisis visual. Kedua adalah strategi *output*, membantu peserta didik untuk mengkodekan, atau "menulis", visual,

untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan orang lain (misalnya, melalui perencanaan dan pembuatan presentasi foto dan video suatu kasus).

Terakhir, strategi *decoding* dan *encoding* dengan melihat suatu tampilan secara visual tidak secara otomatis menjamin bahwa mahasiswa akan belajar dari tampilan tersebut, sehingga harus dibimbing untuk dapat merepresentasikan pemikiran yang jelas dan benar tentang tampilan visual. *Encoding* menciptakan literasi visual yang sama seperti menulis dapat merangsang membaca, memproduksi media bisa sangat efektif dalam memahami media.

Ada banyak bentuk grafik visual untuk meningkatkan pemahaman melalui literasi visual yang menggabungkan ilustrasi serta teks untuk menggambarkan konsep pola dan ide berfungsi sebagai kerangka berpikir dalam proses pembelajaran. Kerangka kerja untuk membantu mahasiswa dalam memvisualisasikan bagaimana ide dan pengetahuan/penjelasan saling berhubungan dengan informasi dari sumber lain. Menggunakan grafik sebagai bahasa untuk mengidentifikasi masalah dan tantangan yang kompleks dengan memperluas gaya linier tradisional yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran ke format non-linier yang memperluas pemrosesan informasi.

Hal penting lainnya yang harus dimasukkan ke dalam metode pembelajaran adalah metode yang memungkinkan mahasiswa alfa kelak harus bergerak aktif. Generasi Z sangat dikenal dengan stereotipe generasi rebahan. Generasi alfa dikatakan lebih aktif dari

pada generasi Z. Kita sungguh tidak menginginkan apa yang terjadi pada manusia-manusia di film animasi Wall-E adalah generasi alfa. Oleh karena itu. Kegiatan aktif bergerak adalah metode yang wajib diaplikasikan. Hal tersebut bisa dilakukan dengan kerja lapangan, pembelajaran yang melibatkan metode kinestetik, atau menjadikan olah raga sebagai bagian dari *university winning culture*.

Sarana institusi pendidikan tinggi pun harus menyesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa alfa kelak. Perkuliahan dalam kelas akan dikurangi atau membuat kelas yang cerdas (*smart classroom*). Setiap ruangan harus sepenuhnya *online* dan mampu *cloud*, yang berarti tidak ada lagi wi-fi *lemot*. Mahasiswa alfa akan membawa perangkat sendiri seperti hal nya kita membawa alat tulis ke sekolah pada jamannya, maka panel interaktif dan teknologi lain yang digunakan harus mendukung *Bluetooth*. Penataan fisik interior kelas juga harus berubah. Desain kelas tradisional yang kaku dan agak ramai tidak akan berfungsi dengan baik. Lebih banyak ruang untuk mobilitas dan interaksi diperlukan, sehingga meja harus ditempatkan lebih jauh, dan juga dengan cara di mana mahasiswa saling berhadapan daripada semua menghadap dosen.

Penutup

Saat ini calon mahasiswa alfa sebagian besar masih belajar berjalan atau yang tertua sedang sibuk menyiapkan diri menghadapi ujian kelulusan pendidikan dasarnya. Namun hal tersebut bukan alasan kita tidak menyiapkan diri dari sekarang. Bukankah sekarang

sudah banyak keluhan dari dosen-dosen generasi X bahwa komunikasi dengan mahasiswa sekarang sudah tak seperti dulu lagi?

Gagasan Inovasi Pendidikan Indonesia Program Inspiring Lecturer Paragon 2021

Dian Eka Ramadhani, S.Pi, M.Si

Sekolah Vokasi, IPB University

Pendidikan akan terus berkembang untuk memenuhi tantangan globalisasi yang cepat berubah dan tidak dapat diprediksi. Menghadapi berbagai tantangan tersebut tentu saja kita harus berupaya untuk berinovasi dalam pendidikan. Apa itu inovasi dalam pendidikan? “saya selalu memikirkan ungkapan, “jangan memasukkan air baru ke dalam kolam lama” ketika berbicara tentang inovasi dalam pendidikan. “Dunia saat ini sedang berubah, Dunia saat ini terus berkembang, terus maju, dan akan terus maju, namun kebanyakan orang-orang masih mengajar dan belajar dengan cara lama. Itu tidak berfungsi lagi.”. Inovasi dalam pendidikan melibatkan kolaborasi terus menerus. Kini perkembangan teknologi cepat sekali berubah, mulai dari smartphone, berbagai aplikasi untuk online course, belanja, konsultasi dan sebagainya. Perubahan-perubahan ini membuat kita semua harus bisa beradaptasi. **Inovasi dalam pendidikan lebih dari sekedar teknologi. Namun tentang bagaimana kita dapat menggunakan teknologi** untuk mengajarkan mahasiswa menjadi pembelajar seumur hidup yang merupakan agen perubahan. Inovasi memiliki tempat sangat penting dalam pendidikan. Bahkan beberapa Universitas memiliki

Departemen/Kantor/Divisi khusus di bidang Inovasi dan Pengembangan.

Apa itu inovasi dalam pendidikan? Sebetulnya banyak sekali yang keliru dengan definisi inovasi yang selalu dihubungkan dengan penggunaan teknologi terbarukan. Padahal sejatinya inovasi sendiri membutuhkan pendekatan, proses dan strategi yang jitu baik untuk membuat sesuatu yang baru atau perbaikan dari sistem sebelumnya. Proses pendekatan kepada mahasiswa itu sangat penting dan startegi jitu bila kita ingin menerapkan inovasi pendidikan. Saya selalu mengatakan “bila kita ingin memahami orang lain dan sebaliknya, maka kita perlu memahami diri kita terlebih dahulu”. Tak ayal saya selalu memberikan personality test pada mahasiswa tingkat pertama supaya mereka dapat memahami dirinya sendiri dan orang lain. Ada banyak cara dalam mengajar, namun kita bukanlah robot yang kaku dan tidak bisa memasuki dunia mahasiswa zaman now. Justru bila kita bisa masuk ke dalam dunia mahasiswa, kita dapat menemukan metode pengajaran dan inovasi baru dalam mengajar. Saat evaluasi belajar, tak jarang kita merasa kecewa dengan nilai mahasiswa yang cenderung rendah. Hal ini ada 2 faktor penyebabnya, yang pertama bisa jadi mahasiswa tidak mengerti, dan yang kedua adalah metode pembelajaran kita yang salah. Dari sini kita perlu mengkaji ulang rencana mengajar. Kita perlu merancang sedemikian rupa agar lebih relevan dan responsif untuk mahasiswa zaman now.

Inovasi dalam pendidikan mendorong Dosen dan Mahasiswa untuk mengeksplorasi, meneliti, dan menggunakan semua

alat untuk melakukan sesuatu yang baru. Tak hanya mahasiswa, Dosen pun **harus melek teknologi** agar lebih mudah menerapkan inovasi dalam pendidikan. Inovasi bukan berarti menciptakan sesuatu dari ketiadaan. Inovasi meningkatkan kualitas pendidikan karena ini akan memaksa mahasiswa menggunakan tingkat pemikiran yang lebih tinggi untuk memecahkan masalah. Melalui proses pemecahan masalah ini akan membantu mahasiswa mengembangkan kreativitas dan keterampilan memecahkan masalah mereka. **Contoh inovasi dalam pendidikan** : Mahasiswa membuat Public Camp tentang konsultasi budidaya ikan melalui aplikasi di android untuk mendukung dan membantu para pembudidaya tradisional untuk meningkatkan produktivitas kolam maupun tambak. Para mahasiswa tidak hanya membuat aplikasi dan jasa konsultasi saja, mereka dapat terjun langsung ke lapangan. Disini mereka dapat mengidentifikasi masalah, meneliti solusi dan membuat rencana periklanan untuk mempromosikan solusi mereka dengan bantuan dari mahasiswa lain program studi atau dari universitas lain.

Penerapan pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan lain untuk memacu inovasi dan pemikiran kreatif. Alih-alih mengerjakan 1 proyek, mahasiswa dapat berkolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu lainnya. Ini akan menjadi pembelajaran yang aktif dan efektif. Selain itu penilaian terhadap mahasiswa tidak lagi berdasarkan *paper based* saja namun lebih kepada progress dan keberhasilan mengerjakan proyek. Melalui proses pembelajaran ini harapannya pendidikan semakin maju dan berkualitas.

■ *Inspiring Lecturer Paragon*

Menjadi Dosen yang “Melintasi Batas”

Novika Grasiaswaty

Universitas YASRI

Bekerja atau segala keputusan terkait pekerjaan menjadi salah satu hal penting dalam kehidupan manusia. Keputusan yang terkait pekerjaan, misalnya pemilihan karir atau tempat kerja seseorang, akan mempengaruhi bagaimana pemilihan jurusan, apakah bertahan pada jurusan tertentu dan menentukan pilihan karir selepas dia bekerja. Keputusan ini menjadi salah satu hal penting karena bekerja akan terus mempengaruhi kehidupan individu. Mengingat bekerja menjadi akan berdampak pada sebagian besar kehidupan inividu, maka memiliki pengalaman bekerja yang menyenangkan menjadi penting agar individu tetap memiliki kesejahteraan mental dalam bekerja.

Salah satu faktor yang memiliki peran terhadap pengalaman bekerja adalah kesesuaian pekerjaan dengan minat dan karakteristik individu (Antony, 2016). Berdasarkan *fit theory*, ketika individu mendapatkan pekerjaan sesuai dengan karakteristiknya, maka ia akan mendapatkan pengalaman positif yang berdampak pada kesejahteraannya. Sebaliknya, Ketika pekerjaannya tidak sesuai dengan karakteristiknya, maka individu dapat merasa tidak nyaman hingga memutuskan untuk keluar (Shropshire & Kadlec, 2012).

Bagi mahasiswa ataupun alumni ini, ketidaksesuaian pekerjaan dimulai dari ketidakpahaman mereka akan potensi dan

minat mereka sehingga memilih jurusan atau program studi yang kurang tepat. Ketidaktepatan ini dapat terus berlanjut hingga memilih pekerjaan. Para angkatan kerja baru ini tidak paham kekuatan diri mereka dan melamar kerja pada suatu karir yang kurang cocok dengan diri mereka. Selain itu, seringkali juga mereka melamar pekerjaan pada institusi yang kurang sesuai dengan value. Penelitian lain juga mengungkapkan kecemasan mahasiswa atau *freshgraduate* saat melamar pekerjaan disebabkan oleh kurang pahamnya mereka akan pekerjaan itu sendiri (Nurjanah, 2018).

Ketidaksiapan para mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja dan tantangan global hamper selalu dikeluhkan oleh perusahaan yang menggunakan jasa mereka. Mahasiswa dianggap belum siap untuk ‘bekerja’ sementara perusahaan telah mengeluarkan dana untuk mempekerjakan mereka. Ketidakmampuan tenaga kerja baru di dunia kerja ini sedikit banyak juga disebabkan oleh pengajar yang dianggap kurang mampu menyampaikan materi. Beberapa mahasiswa juga mengeluhkan pengajar mereka yang masih menggunakan slide lama untuk mengajar.

Dari sudut pandang seorang pengajar, saya pribadi mengalami bagaimana cepatnya perubahan industri dan seringkali tidak diimbangi oleh akademisi. Melihat hal tersebut, sebagai seorang akademisi, ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meminimalisir gap antara industri dan akademisi, yaitu dengan menjadi part-time praktisi dan belajar mata kuliah di luar program studi.

Part-time praktisi adalah istilah untuk menjelaskan seorang praktisi yang ‘cabutan’. Biasanya, pihak industry menyebutnya sebagai “*associate*”. Bagi perguruan tinggi, setiap dosen yang telah menjadi dosen tetap diwajibkan untuk mengabdi sesuai dengan jam kantor, yaitu 40 jam per minggu. Menjadi part-time praktisi adalah upaya memaksimalkan jatah 40 jam perminggu tersebut dengan mengalokasikan Sebagian jam menjadi seorang praktisi.

Misalnya, seorang dosen psikologi yang juga merupakan psikolog, maka ketika menjadi *part time* praktisi, dia akan mengalokasikan 8 jam waktunya untuk berpraktek di sebuah klinik atau rumah sakit, Dengan cara demikian, maka psikolog ini tetap akan *up to date* dengan permasalahan nyata yang terjadi di lapangan dan akan dapat membantu mahasiswanya untuk lebih memahami pengalaman langsung di lapangan.

Cara selanjutnya adalah mempelajari mata kuliah di luar prodi. Saya pribadi merasa kurang setuju jika seorang dosen pada program studi tertentu harus memiliki latar belakang sarjana dan master yang sama. Justru perbedaan program studi antara sarjana dan master dapat memberikan warna sendiri bagi mahasiswa untuk melihat dari sudut pandang yang berbeda dan lebih luas.

Akhir kata, seyogyanya pendidikan di perguruan tinggi tidak hanya untuk mencari ‘pekerjaan’ tetapi juga untuk mengubah sudut pandang dan memperkaya wawasan agar mahasiswa siap terjun ke masyarakat. Dengan menjadi dosen “melintasi batas”, maka proses ini akan lebih mudah dilakukan dan diterima oleh mahasiswa.

■ *Inspiring Lecturer Paragon*

Strategi Pembelajaran Digital di Perguruan Tinggi Indonesia Era Pandemi COVID-19

Rizka Ayu Setyani, SST, MPH

Universitas Sebelas Maret

COVID-19 memperluas kesenjangan pendidikan di Indonesia. Pada tahun 2020, pandemi mengakibatkan penutupan langsung 530.00 sekolah dan pergeseran cepat ke pembelajaran jarak jauh untuk 68 juta siswa. Pandemi membawa banyak inovasi pembelajaran digital dan investasi dalam teknologi pendidikan (*EdTech*), tetapi juga memperluas ketidakadilan yang ada dalam pendidikan bagi banyak anak.

Banyak mahasiswa dan dosen berpenghasilan rendah tidak memiliki perangkat digital atau keterampilan yang diperlukan untuk pembelajaran berbasis rumah. Pada tahun 2020, 67 persen dosen melaporkan kesulitan dalam mengoperasikan perangkat dan menggunakan platform pembelajaran online. Penyandang disabilitas paling terpengaruh karena banyak yang tidak dapat mengakses layanan yang diperlukan untuk pembelajaran pribadi mereka.

Kepulauan Indonesia yang luas mengakibatkan kendala infrastruktur dan koneksi Internet yang buruk bagi banyak siswa dan guru di daerah pedesaan dan terpencil. Empat dari lima pengguna internet di Indonesia tinggal di Jawa dan Sumatera. Untuk mengidentifikasi hambatan yang membatasi pemerataan perluasan dan efektivitas pembelajaran digital, kami melakukan analisis

pembelajaran digital di Indonesia. Studi ini menyelidiki ketersediaan, kualitas dan penggunaan platform pembelajaran digital; kesenjangan keterampilan digital bagi guru dan siswa; dan konektivitas internet komunitas sekolah. Setelah tinjauan pustaka dan wawancara ahli, temuan divalidasi dengan percakapan dengan mahasiswa, dosen, dan orang tua.

Hasil penelitian ini menyajikan temuan studi dan rekomendasi praktis untuk tiga tindakan berikut:

1. Memperkuat konten dan platform pembelajaran digital

Pemanfaatan platform pendidikan online oleh mahasiswa dan dosen masih terbatas karena kurangnya kesadaran dan persepsi kualitas rendah. Pandemi telah menyebabkan peningkatan jumlah dan penggunaan platform pendidikan. Namun, banyak dosen belum mengintegrasikan platform ini ke dalam pengajaran mereka. Dalam sebuah survei menyebutkan bahwa platform media sosial dan aplikasi konferensi lebih popular. Facebook, WhatsApp, LINE; dan aplikasi konferensi Google-meet dan Zoom adalah pilihan paling populer untuk komunikasi dan berbagi tugas mengajar. Mereka lebih mudah digunakan, terjangkau dan tidak memerlukan kecepatan internet yang tinggi. Platform EdTech swasta biasanya secara eksklusif menargetkan penyediaan pendidikan sektor swasta. Platform EdTech pribadi tidak memiliki adaptasi untuk siswa penyandang disabilitas. Jangkauan dan dukungan terbatas untuk kebutuhan pembelajaran digital khusus. Selain itu pergeseran pendidikan di luar kelas telah menyebabkan tantangan untuk memantau aktivitas belajar mengajar.

Kesulitan dalam memantau mahasiswa saat belajar dari rumah mengakibatkan turunnya hasil belajar, dan siswa putus sekolah. Pada tahun 2020, banyak mahasiswa yang mengaku tidak menerima masukan dari dosen tentang tugas atau ujian. Dengan keterampilan digital yang terbatas, guru tidak dapat memantau pembelajaran siswa atau berkomunikasi secara efektif. Mahasiswa dilaporkan kurang berusaha dalam mengerjakan tugas, tidak mampu memahami materi pembelajaran dan 'mencontek' dengan menggunakan Google atau meminta keluarga untuk menyelesaikan tugas. Pembelajaran jarak jauh mengurangi interaksi sosial, kesejahteraan mahasiswa, dan keterlibatan antara mahasiswa dan dosen, terutama di daerah pedesaan dengan koneksi internet yang buruk. Mahasiswa melaporkan perasaan cemas karena pergeseran tiba-tiba ke pembelajaran digital. Pendidikan online juga merupakan risiko potensial bagi keselamatan dan kesejahteraan siswa dengan memaparkan mereka pada konten yang tidak pantas, penindasan maya, dan perawatan seksual. Kesadaran dan pengetahuan tentang keamanan digital masih rendah, sehingga meningkatkan kerentanan terhadap kejahatan dunia maya.

Adapun rekomendasi yang dapat dilakukan untuk memperkuat konten dan platform pembelajaran digital, antara lain mendorong kesadaran masyarakat yang lebih besar dan penyerapan pembelajaran digital dan platform EdTech; menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan tidak menggunakan pendekatan 'satu ukuran untuk semua' untuk siswa

penyandang disabilitas dan masyarakat terpencil atau kurang terlayani; mengembangkan konten pembelajaran digital yang meningkatkan keterlibatan siswa dan pembelajaran aktif; membangun mekanisme penilaian di platform Edtech yang memantau dan mengevaluasi kinerja dosen dan mahasiswa; menilai dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran digital secara berkala; serta membangun kesadaran dan menciptakan mekanisme perlindungan untuk meningkatkan keamanan online.

2. Mengembangkan keterampilan digital mahasiswa dan dosen

Terlepas dari peluncuran banyak inisiatif pendidikan oleh pemerintah dan sektor swasta untuk meningkatkan keterampilan digital mahasiswa dan dosen, literasi digital di Indonesia tertinggal dari negara-negara lain di Asia Tenggara. Sikap dosen, umur, keterampilan digital, dan konektivitas internet merupakan faktor keberhasilan penting bagi pengalaman belajar digital mahasiswa.

Mahasiswa memiliki potensi yang kuat untuk pembelajaran digital tetapi tidak memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk ekonomi digital tenaga kerja. Ada kesenjangan yang signifikan antara keterampilan digital yang dimiliki kaum muda versus keterampilan yang mereka butuhkan untuk memasuki tempat kerja. Orang Indonesia adalah salah satu warga dunia yang paling aktif di media sosial tetapi kapasitas dan kesiapannya rendah untuk mengadopsi teknologi digital di tempat kerja. Penggunaan media sosial yang aktif

oleh kaum muda tidak diterjemahkan ke dalam literasi digital tingkat tinggi.

Banyak mahasiswa berjuang untuk menyesuaikan diri dengan pembelajaran digital, dan orang tua tidak memiliki kapasitas untuk mendukung mereka. Transisi ke pembelajaran digital telah membuat banyak orang kewalahan, terutama mahasiswa yang berasal dari komunitas yang terpinggirkan. Orang tua membutuhkan lebih banyak bimbingan tentang bagaimana mengelola pembelajaran berbasis rumah, terutama keluarga di daerah pedesaan atau dari latar belakang sosial ekonomi yang lebih rendah. Kurangnya interaksi mahasiswa dan dosen telah menggeser banyak beban mengajar dari dosen ke mahasiswa dan orang tua mereka.

Selain itu, masih adanya ketidakseimbangan gender dalam keterampilan digital pria dan wanita, terutama di daerah pedesaan. Perempuan memiliki lebih sedikit akses ke perangkat digital atau media sosial yang membatasi kesempatan mereka untuk bergabung dengan komunitas online. Hal ini semakin diperkuat oleh persepsi masyarakat yang mengklaim bahwa perempuan adalah technophobic, kurang minat dan kemampuan teknologi.

Banyak dosen tidak memiliki keterampilan digital yang diperlukan untuk pendidikan online dan menerima pelatihan secara terbatas. Sebagian besar inisiatif EdTech sektor swasta memprioritaskan pembangunan kapasitas dan keterampilan digital mahasiswa, bukan dosen. Perguruan tinggi telah memberikan dukungan terbatas untuk menyesuaikan rencana pembelajaran online,

atau membuat kurikulum yang mencakup konten di berbagai platform, yang mengakibatkan beban kerja dosen yang menantang. Kurangnya pedoman telah mengakibatkan frekuensi kelas yang tidak teratur, penugasan tugas yang tiba-tiba atau beralih diantara beberapa platform online.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, rekomendasinya antara lain mengembangkan sesi pelatihan untuk meningkatkan keterampilan digital mahasiswa yang lebih muda, terutama perempuan dan mahasiswa dari daerah pedesaan; membuat panduan orang tua untuk pembelajaran digital; membekali dosen dengan keterampilan untuk melakukan program pembelajaran digital; serta meningkatkan penyelarasan konten EdTech dengan keterampilan kerja ekonomi digital untuk kaum muda.

3. Memperluas konektivitas digital di perguruan tinggi seluruh Indonesia

Terlepas dari upaya pemerintah untuk meningkatkan konektivitas internet, banyak mahasiswa yang tidak memiliki akses yang memadai konektivitas untuk belajar online. Tingginya biaya internet dan kurangnya konektivitas 4G yang andal juga membuat pembelajaran digital tidak dapat diakses oleh sebagian besar mahasiswa dan keluarga mereka. Sebanyak 62% dosen menggunakan anggaran pribadi mereka untuk membayar akses internet yang meningkat sebesar 69% per bulan. Akses terbatas ke internet yang terjangkau dan perangkat digital yang sesuai membuat belajar dari rumah dirasa sulit bagi sebagian besar mahasiswa, terutama mereka

yang berada di daerah terpencil dan pedesaan. Banyak anak berbagi smartphone dengan saudara, orang tua, atau teman untuk berbagi tugas sekolah.

Upaya pemerintah untuk menyediakan paket internet gratis menghadapi tantangan dalam distribusi dan implementasi sehingga mengurangi penyerapan. Koordinasi yang terbatas antara pemerintah telah mempersulit pemetaan konektivitas perguruan tinggi secara efisien dan bekerja sama dengan perusahaan EdTech sektor swasta. Sistem kuota untuk akses internet belum digunakan secara efektif karena tidak cukup mencakup platform media sosial yang digunakan oleh mahasiswa dan dosen. Beberapa rekomendasi yang dapat ditawarkan sebagai strategi pemecahan permasalahan tersebut, antara lain meningkatkan akses pembelajaran digital bagi mahasiswa di daerah terpencil dan komunitas terpinggirkan lainnya; meningkatkan akses ke internet melalui kolaborasi sektor swasta; memungkinkan implementasi lokal dari program infrastruktur sekolah untuk menargetkan investasi dan penjangkauan; mendukung wilayah dengan jangkauan internet terbatas dengan metode pembelajaran offline; serta meningkatkan koordinasi antar kementerian untuk penyampaian pembelajaran digital dan program penyampaian kuota yang efektif.

Inovasi Pendidikan Berbasis Proyek

Emmi Silvia Herlina

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir pertama menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha sadar dan terencana dapat diartikan bahwa penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan secara sadar dan memiliki perencanaan yang matang. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata sadar dapat diartikan dalam beberapa pengertian seperti siuman, insaf, tahu, dan mengerti. Sementara kata terencana dapat diartikan sudah direncanakan, kata rencana dapat diartikan konsep. Berarti terencana dapat diartikan sudah dikonsep, tidak terjadi tiba-tiba. Jadi dapat disimpulkan pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar (tidak pingsan), tahu, mengerti dan usaha yang dilakukan ini dilakukan dengan terlebih dahulu direncanakan atau dikonsep dengan tujuan agar suasana belajar dan proses pembelajaran itu membuat siswa aktif (tidak pasif) mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kehidupan spiritual yang baik, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian (tidak

mudah terpengaruh hal-hal negatif), memiliki kecerdasan intelektual, berakhhlak, memiliki keterampilan yang bermanfaat terutama bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Hasil dari pendidikan itu adalah peserta didik atau sumber daya manusia memiliki kehidupan spritual yang baik, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian (tidak mudah terpengaruh hal-hal negatif), memiliki kecerdasan intelektual, berakhhlak, memiliki keterampilan yang bermanfaat terutama bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Yang paling berperan dalam menyukseskan proses pendidikan di sekolah dan kelas adalah guru. Untuk menyampaikan materi pembelajaran apa pun seorang guru harus menyelenggarakan pembelajaran secara sadar seratus persen. Agar proses pembelajaran berhasil dan mencapai hal yang diharapkan, seorang guru harus sudah merencanakan proses pembelajaran secara matang dan baik, tidak diberikan secara tiba-tiba dan seadanya atau diberikan sesuai ingatan saja. Perencanaan dalam pendidikan sangat diperlukan agar pembelajaran mencapai hasil sesuai dengan harapan.

Dalam merencanakan pembelajaran seorang guru diharapkan tidak sekedar merencanakan kegiatan pembelajaran yang cendrung sama dari tahun ke tahun. Untuk peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, perlu dibuat terobosan baru pada proses pembelajaran. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan pembelajaran, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan materi ajar, serta paradigma pembelajaran baru dengan menerapkan model-model

pembelajaran yang inovatif. Materi pembelajaran boleh sama namun diperlukan inovasi dan kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Inovasi dalam kamus besar bahasa Indonesia dapat diartikan pembaharuan; penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya. Inovasi dalam pendidikan diperlukan agar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tidak bosan, pembelajaran lebih menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Jika proses pembelajaran menarik tentunya membuat peserta didik senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mengerti materi yang dipelajari, bahkan ilmu yang dipelajari dapat dikembangkan oleh siswa dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Semuanya ini tentunya akan menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kehidupan spiritual yang baik, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian (tidak mudah terpengaruh hal-hal negatif), memiliki kecerdasan intelektual, berakhlak, memiliki keterampilan yang bermanfaat terutama bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

(Sawyer, 2006) menyatakan bahwa pendidikan merupakan cara untuk melakukan inovasi ekonomi, untuk itu sekolah juga harus melakukan inovasi salah satunya dengan memberi kesempatan pada siswa untuk terlibat dalam kegiatan membangun pengetahuan kolaboratif, melalui improvisasi yang disiplin. (*to educate for the innovation economy, schools must provide students with opportunities to engage in collaborative knowledge building activities, through disciplined improvisations*). Jika selama ini guru

dalam menyampaikan pembelajaran hanya dengan ceramah dan monoton maka guru perlu mengubah cara mengajar yang monoton ini dengan metode yang interaktif, melibatkan siswa mencari berbagai sumber ilmu. Inovasi dalam pendidikan dapat berupa inovasi metode yang diberikan dalam pembelajaran. Beberapa contoh pembelajaran yang dapat dilakukan agar siswa aktif dengan melakukan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*). (Sawyer, 2006) menyatakan bahwa kurikulum sekolah menyediakan pijakan untuk melakukan improvisasi kelas kolektif termasuk desain berbasis inkuiri, berbasis proyek desain, dan banyak sistem perangkat lunak yang dikembangkan oleh peneliti ilmu pembelajaran.

Menurut Buck Institute for Education (BIE, 1999) dalam (Al-Tabany, 2014) *project-based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik. Selanjutnya menurut Berenfeld (1996); Marchaim (2001, dan Asan (2005) (1999) masih dalam (Al-Tabany, 2014) menyatakan bahwa *project-based learning* merupakan suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara peserta didik dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru. Selanjutnya, bahwa belajar berbasis proyek (*Project Based learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang bersifat kontekstual dan membutuhkan suatu

pendekatan pengajaran yang komprehensif di mana lingkungan belajar siswa didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi dari suatu topik pengajaran. Pembelajaran berbasis proyek juga merupakan salah satu materi yang disampaikan dalam kegiatan *Paragon Inspiring Lecturer (ILP)* yang diseleggarakan oleh Paragon Corp. tahun 2021. Materi ini disampaikan oleh Bapak Bukik Setiawan. Menurut Bapak Bukik, pembelajaran Proyek adalah strategi pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa menguasai suatu kompetensi melalui proyek berbasis riset yang menyelidiki persoalan yang otentik, kompleks dan kontekstual untuk menghasilkan solusi dalam bentuk karya/layanan.

Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek atau yang dikenal dengan istilah PBP (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran di mana peserta didik diberi kesempatan memecahkan masalah dengan melakukan suatu proyek, dalam proyek ini siswa didorong untuk menyelidiki, berpikir kritis, menggunakan pengetahuan hingga akhirnya menghasilkan produk karya siswa. Setiap kegiatan yang dilakukan siswa dalam proyek tersebut merupakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek merupakan inovasi dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang sebelumnya membosankan, dimana pembelajaran di dalam kelas berpusat pada guru (*teacher center*) kini telah berubah dengan pendidikan yang berpusat pada siswa (*student center*). *Project Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis proyek yang berpusat

pada siswa. Walaupun pembelajaran berbasis proyek ini berpusat pada siswa bukan berarti pembelajaran berbasis proyek ini tidak butuh perencanaan. Guru perlu merencanakan proyek-proyek yang akan dikerjakan oleh siswa selama satu tahun ajaran, mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan dan materi-materi yang akan didiskusikan untuk diangkat menjadi proyek. Selain mengerjakan proyek-proyek yang direncanakan, guru perlu berdiskusi dengan peserta didik tentang proyek-proyek yang diinginkan oleh peserta didik untuk dilakukan sebagai proyek bersama.

Inovasi model pembelajaran berbasis proyek ini pun, perlu dikembangkan terus menerus sehingga menghasilkan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan. Majunya perekonomian suatu negara tidak dapat dipisahkan kemajuan pendidikan. Pendidikan akan maju jika melahirkan inovasi-inovasi terbaru dalam bidang pembelajaran, baik dalam kurikulum, metode mengajar, penilaian, sumber daya manusia, dan lain-lain. Jika pendidikan mengalami pembaharuan dan inovasi yang terus menerus maka mendapatkan sumber daya manusia yang memiliki kehidupan spiritual yang baik, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian (tidak mudah terpengaruh hal-hal negatif), memiliki kecerdasan intelektual, berakhhlak, memiliki keterampilan yang bermanfaat terutama bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara merupakan suatu keniscayaan.

Strategi Pembelajaran dalam Inovasi Pendidikan Indonesia

Rayna Kartika

Universitas Andalas

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting untuk meningkatkan kesejahteraan hidup individu baik dalam konteks finansial maupun non finansial. Semakin tinggi literasi pendidikan suatu penduduk maka akan semakin tinggi budaya yang dimiliki oleh suatu negara. Disamping itu, pendidikan yang baik juga akan mengakibatkan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik. Untuk membangun bangsa yang tangguh, sumber daya yang dimiliki juga harus menggambarkan literasi pendidikan yang baik pula.

Mengutip dari apa yang pernah disampaikan oleh Tan Malaka mengenai tujuan pendidikan adalah untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan, serta memperhalus perasaan. Begitu banyak faktor kontribusi dari pentingnya peningkatan pendidikan untuk mengembangkan dan menggali potensi diri seseorang. Selain untuk individu itu sendiri dalam menambah kompetensi diri agar bertambah pengetahuan dan wawasannya, pendidikan juga dapat memperkuat kemauan, dimana kerasnya belajar untuk dari sekedar tahu berlanjut menjadi pribadi yang gigih dan mau berusaha untuk mencapai tujuan dan keinginan. Terlebih lagi, Tan Malaka juga mengemukakan bahwa pendidikan dapat memperhalus perasaan. Menurut pendapat saya, tingginya pendidikan seseorang dapat mempengaruhi tingkat budaya yang dimilikinya, termasuk dalam hal berempati dan melihat dari

sudut pandang orang lain. Aspek ini sangat penting untuk menciptakan keharmonisan dan keluwesan dalam pergaulan.

Pada masa disruptif teknologi saat ini, dimana akses pembelajaran dapat dilakukan dan didapatkan dimana saja, pendidikan seharusnya menjadi hak setiap individu untuk mengenyam dan menikmatinya. Beberapa kemudahan dan akses pembelajaran dalam aplikasi, website, maupun tutorial telah banyak beredar di dunia maya. Pergeseran metode pembelajaran dari tatap muka dan sederhana menjadi pembelajaran online dan kompleks telah merubah paradigma pendidikan, khususnya di saat pandemic ini. Model-model pembelajaran yang terjadi saat ini perlu ditingkatkan dan dipetakan agar tidak terjadi kebosanan dalam interaksi antara pengajar dan mahasiswa. Oleh karena itu, inovasi dalam bentuk pembelajaran di dunia maya perlu dilakukan dengan lebih seksama.

Bentuk inovasi dalam pembelajaran yang dapat dilakukan adalah meningkatkan keterlibatan peserta atau mahasiswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Mahasiswa yang hanya mendengar, mencatat, atau menonton secara visual cenderung bosan dan mendapatkan ilmu hanya untuk 30-40 menit pertama. Tetapi jika mahasiswa ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran, mahasiswa merasa lebih aktif dan lebih mengerti. Keterlibatan langsung ini memiliki dampak yang lebih signifikan untuk pembelajaran yang dilakukan secara daring. Melalui pembelajaran synchronous, mahasiswa umumnya berinteraksi melalui media conference seperti Zoom, Google Meet, Webex, dan Microsoft Team. Jika dosen hanya

mengajarkan dengan sistem lecturing, maka suasana pembelajaran akan menjadi lebih monoton dan dosen seolah-olah berbicara sendiri. Beberapa bentuk keterlibatan yang bisa dilakukan adalah memberikan kuis online, presentasi oleh mahasiswa, diskusi interaktif dan lain sebagainya.

Walaupun demikian, bukan berarti dosen tidak bisa memberikan kuliah dengan sistem lecturing. Lecturing untuk 30-50 menit pertama, dimana mahasiswa masih memiliki konsentrasi penuh dalam menangkap apa yang dijelaskan, masih dirasa efektif diberikan dan dilaksanakan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk kegiatan lecturing yang bisa dilakukan dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan integrated learning, yaitu integrasi antara tulisan, gambar, gerakan suara, dan tindakan. Dengan cara seperti ini, dimana ada video pembelajaran, penjelasan, dan tulisan atau catatan maka pembelajaran yang dilakukan akan lebih efektif.

Pembelajaran berbasis komunitas juga dapat dilakukan dalam kegiatan kelas. Peran komunitas dapat membantu mahasiswa dalam mencapai kesamaan tujuan dan pembelajaran. Sebagai contoh, mahasiswa yang mempelajari tentang pembuatan proposal penelitian, maka komunitas yang bergerak dibidang riset penelitian dan penulisan ilmiah dapat menjadi contoh komunitas yang diikuti. Keikutsertaan mahasiswa dalam kegiatan komunitas tersebut dapat memberikan semangat dan pemahaman tentang pelajaran yang diikuti.

Bentuk lain yang juga dapat diterapkan adalah game based learning, dimana dalam pembelajaran tersebut, dosen dapat melakukan role play atau simulation terhadap topik yang akan dibahas. Simulasi akan berguna menambah pemahaman mahasiswa terhadap apa yang akan dipelajari. Hal ini disebabkan mahasiswa terjun langsung terhadap permasalahan atau topik pembelajaran yang akan dibahas atau didiskusikan. Dari simulasi yang telah diberikan kepada mahasiswa, pembelajaran yang dilakukan secara daring ataupun tatap muka lebih bermanfaat dan dapat dipahami oleh mahasiswa dengan lebih mudah.

Dari beberapa strategi metode pembelajaran yang ditawarkan di atas, dosen dapat menggabungkan atau memilih mana yang cocok dan dapat diterapkan dalam kegiatan kelas yang dilakukan baik secara daring ataupun luring. Beberapa proses penilaian untuk mahasiswa pun seharusnya dapat dibuat lebih kompleks dan jelas untuk masing-masing aktivitas yang diberikan, sehingga rubrik penilaian per kegiatan pun dibutuhkan. Sebagai contohnya, untuk kegiatan simulasi yang akan dilakukan oleh mahasiswa, dosen harus menjelaskan terlebih dahulu bagaimana penilaian akan dilakukan. Setiap peserta yang terlibat dalam kegiatan simulasi akan mendapatkan nilai sesuai dengan peran, tanggung jawab, dan keterlibatanya. Aspek-aspek seperti clarity, ilmu pengetahuan, kesesuaian, dan isi dari simulasi yang dilakukan haruslah ditentukan nilainya terlebih dahulu dan dikomunikasikan dengan mahasiswa sebelum kegiatan simulasi dimulai.

Dalam hal peningkatan kurikulum dan silabus mata kuliah, pembelajaran menggunakan *project based learning* atau *case based method* dapat membantu pemahaman mahasiswa dalam memahami konsep dan ilmu yang didapatkan. Hal ini dikarenakan *project based learning* dan *case based method* bersumber dari kasus yang benar-benar akan dihadapi oleh mahasiswa, sehingga mahasiswa jauh akan lebih siap dengan diberikan pembelajaran tidak hanya teori tetapi juga kegiatan praktik.

Dengan beberapa gagasan dan ide untuk inovasi pendidikan yang telah dipaparkan di atas, mahasiswa dan dosen diharapkan dapat lebih meningkatkan performa dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik secara daring maupun luring. Disamping itu, suasana kelas juga lebih hidup dan tidak membosankan baik bagi dosen dan mahasiswa.

Inovasi Pendidikan Indonesia

Dr. Rokiah Kusumapradja, SKM, MHA

Universitas Esa Unggul

Berawal pada tanggal 2 Maret 2020, Presiden Joko Widodo (Jokowi) menyebutkan ada 2 warga negara Indonesia (WNI) yang positif terjangkit virus corona. Keduanya merupakan warga Depok, Jawa Barat.

Dalam konferensi pers saat itu, Jokowi menyebut dari hasil penelusuran Tim dari Kementerian Kesehatan, dua orang tersebut terjangkit corona setelah kontak dengan warga negara Jepang. Setelah dilakukan pengecekan dan pemeriksaan, dua orang yang kontak dengan warga negara Jepang tersebut pun dinyatakan positif corona. Dua pasien kasus pertama COVID-19 (Corona Virus Disease yang ditemukan pada 31 Desember tahun 2019) di Indonesia, yaitu seorang perempuan bernama ST (31 tahun) dan ibunya MD (64 tahun). Pada akhir Maret 2020, positif corona Indonesia telah mencapai 1.528 kasus. Dari jumlah itu, korban meninggal mencapai 136 orang, dengan jumlah yang sembuh 81 orang. Saat ini kasus Covid 19 sudah mencapai 4.158.731 (9 September 2021) dan kasus kematian mencapai 138.431.

Sejak terjadinya peningkatan kasus COVID 19 dan dinyakatan PANDEMI oleh *World Health Organization (WHO)* karena telah menyebar ke 132 negara. Maka pemerintah Indonesia telah membuat kebijakan untuk *work from home* (WFH) yang berdampak ditutupnya

sekolah, kantor – kantor dan semua kegiatan menjadi lumpuh. Namun disisi lain sistem pembelajaran anak bangsa harus tetap berjalan. Keadaan tersebut telah memicu inovasi pembelajaran yang tidak melakukan tatap muka, yaitu melalui tatap maya (daring), yang membuat sejarah baru dalam pendidikan dasar, menengah maupun perguruan tinggi. Sebetulnya di perguruan tinggi pembelajaran melalui tatap maya (on line) sudah diperkenalkan sejak 10 (sepuluh) tahun lalu, walaupun masih *blended learning* yaitu 50% on line dan 50 % tatap muka. Namun tidak berjalan mulus karena masih ada penolakan dari dosen senior yang gagap teknologi. Namun dengan adanya PANDEMI COVID 19, maka terpaksa pembelajaran dilakukan melalui *daring* / media pembelajaran *on line* dari mulai tingkat taman kanak- kanak sampai perguruan tinggi, yang menyebabkan kebingungan baik guru, murid maupun orang tua.

Apa sebetulnya inovasi pembelajaran itu. Berbagai literatur menyebutkan bahwa Inovasi (*innovation*) ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invention maupun diskoveri. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Sebagai gambaran inovasi adalah “*An innovation is any idea, practice, or mate artifact perceived to be new by the relevant unit of adopt. The innovation is the change object. A change is the altera in the structure of a system that requires or could be required relearning on the part of the actor (s) in response to a situation. The requirements*

of the situation often involve a response to a new requirement is an inventive process producing an invention. However, all innovations, since not everything an individual or formal or informal group adopt is perceived as new.” (Zaltman & Duncan, 1977)

Inovasi selalu dikaitkan dengan modernisasi. Inovasi dan modernisasi keduanya merupakan perubahan sosial, perbedaannya hanya pada penekanan ciri dari perubahan itu. Inovasi menekankan pada ciri adanya sesuatu yang diamati sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau masyarakat sedangkan modernisasi menekankan pada adanya proses perubahan dari tradisional ke modern, atau dari yang belum maju ke yang sudah maju. Sedangkan Inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi inovasi pendidikan ialah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik berupa hasil invensi atau diskaveri, yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah Pendidikan.

Pendidikan itu sendiri adalah sistem yang menyangkut berbagai aspek dari mulai personalia, fasilitas fisik, kerangka waktu, perumusan tujuan, wawasan, peran dan prosedur. Baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Seperti disebutkan oleh Mattew B. Miller menjelaskan pengertian inovasi pendidikan sebagai berikut: *“To give more concreteness to the universe called “educational innovations” some samples are described below. They are organized according to the aspect of a social system which they appear to be*

most clearly associated. In most cases social system involved should be taken to be that of a school or cell although some innovations take place within the context of many larger systems.”

Pada kesempatan ini hanya ingin mengulas tentang fasilitas fisik yang relevan dengan situasi dan kondisi saat ini. Sistem sosial termasuk juga sistem pendidikan mendayagunakan berbagai sarana dan hasil teknologi untuk mencapai tujuan. Inovasi pendidikan yang sesuai dengan komponen ini misalnya: perubahan bentuk tempat duduk (satu anak satu kursi dan satu meja), perubahan pengaturan dinding ruangan (dinding batas antar ruang dibuat yang mudah dibuka, sehingga pada diperlukan dua ruangan dapat disatukan), perlengkapan perabot laboratorium bahasa, penggunaan CCTV (TVCT- Televisi Stasiun Terbatas), yang didukung prosedur dan perumusan tujuan pembelajaran.

Gambaran invovasi pendidikan yang sedang berlangsung saat ini merupakan implikasi adanya pembatasan pergerakan manusia dan pemecahan masalah pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui pembelajaran daring yang terpaksa harus dilakukan pada awalnya baik pemaksaan kepada guru, dosen, maupun siswa, orang tua bahkan anak taman kanak- kanak. Walaupun banyak kendala internet, alat media (HP, komputer) namun dapat berjalan dengan baik.

Inilah yang disebut hikmah penderitaan Pandemi COVID 19 telah membawa berkah bagi pengembangan inovasi pendidikan yang melek teknologi.

Inovasi Pendidikan Melalui Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

Devi Agustia, S.P, M.Si

Universitas Teuku Umar

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini telah membawa perubahan yang besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pula dalam pendidikan. Kondisi dunia saat ini dikenal dengan VUCA atau volatility, uncertainty, complexity, dan ambiguity dimana menghendaki perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan yang menciptakan sumberdaya manusia harus merespon secara cepat dan tepat terhadap kondisi ini. Adanya pekerjaan dan cara menjalankan pekerjaan telah berubah, lapangan pekerjaan dibutuhkan bergeser dan memunculkan peluang pekerjaan lain yang belum pernah ada dan juga banyak bermunculan inovasi yang sebelumnya tidak terpikirkan merupakan ciri dari era yang dikenal sebagai era disrupsi (Buku Panduan MB-KM, 2020). Oleh karenanya diperlukan cara pikir baru untuk memahami kompleksitas permasalahan masa yang akan datang sehingga terwujudnya transformasi pembelajaran dalam menyiapkan sumber daya manusia agar menjadi generasi yang unggul yaitu generasi yang tanggap dan siap menghadapi tantangan zamannya.

Keterampilan Abad 21

Menurut framework 21-st Century Education yang dikembangkan oleh World Economic Forum (WEF), terdapat 16 keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh pembelajar. Enam belas keterampilan itu terbagi menjadi 3 kelompok besar, yaitu foundational literacies (literasi dasar) , competencies (kompetensi), dan character qualities (pendidikan karakter). Adapun keterampilan berdasarkan kelompok tersebut sebagai berikut:

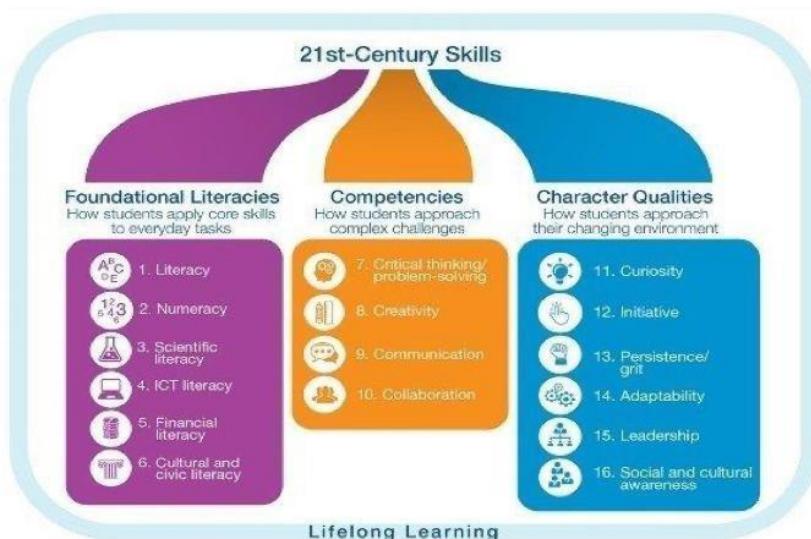
1. *Foundation literacies* (literasi dasar) adalah keterampilan yang terkait dengan kemampuan menerapkan keterampilan inti dalam kegiatan sehari-hari. Keterampilan terkait literasi dasar terdiri dari:
 - a. *Literacy* (literasi, keterampilan terkait teks dan bahasa)
 - b. *Numeracy* (numerasi, keterampilan berkaitan dengan angka)
 - c. *Scientific literacy* (literasi saintifik, keterampilan berkaitan dengan cara berfikir ilmiah)
 - d. *ICT literacy* (keterampilan berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi)
 - e. *Financial literacy* (literasi keuangan, keterampilan terkait dengan pengambilan keputusan terkait keuangan pribadi)

- f. *Cultural dan civic literacy* (keterampilan terkait dengan pemahaman budaya dan hak-kewajiban sebagai warga negara)
2. *Competencies* (kompetensi) adalah keterampilan terkait dengan kemampuan menghadapi dan menangani tantangan kompleks yang ada dihadapannya.
 - a. *Critical thinking/ problem solving* (keterampilan berfikir kritis dan memecahkan masalah-masalah yang ada dihadapannya).
 - b. *Creativity* (kreativitas, keterampilan menggunakan sudut pandang dan solusi baru untuk menyelesaikan tantangan)
 - c. *Communication* (Keterampilan berhubungan dengan kapasitas komunikasi dengan beragam orang yang berbeda)
 - d. *Collaboration* (keterampilan berhubungan dengan kapasitas melakukan sinergi dan kolaborasi dengan anggota untuk mencapai tujuan bersama) .
3. *Character Qualities* (Kualitas karakter) adalah keterampilan yang terkait dengan diri, antara lain:
 - a. *Curiosity* (keterampilan berkaitan rasa ingin tahu alamiah untuk mencari tahu hal-hal yang baru terjadi disekitarnya).

- b. *Initiative* (keterampilan terkait dengan kapasitas memulai sebuah hal atau berinisiatif tanpa menunggu perintah dari orang lain)
- c. *Persistence/grit* (keterampilan berkaitan dengan manajemen diri yang mampu mengatasi masalah hingga mampu bertahan dan bisa menyelesaikan masalah)
- d. *Adaptabilitas* (keterampilan berkaitan dengan kapabilitas menyesuaikan diri dengan dan kelenturan menghadapi perubahan eksternal yang terjadi)
- e. *Leadership* (keterampilan untuk memimpin kelompok menuju tujuan bersama)
- f. *Social and cultural awareness* (keterampilan mengenali dan menyikapi keragaman fenomena sosial dan budaya)

Dengan demikian dapat disimpulkan keterampilan abad 21 menghendaki seseorang yang mampu berfikir kritis, pekerja keras, karena yang dibutuhkan adalah sumberdaya manusia yang harapkan mampu mendefinisikan permasalahan kompleks, tidak jelas domainnya; menggunakan keahlian dan perangkat yang tersedia baik manusia maupun elektronik untuk analisis dan riset; mendesain jenis tindakan dan solusi; mengatur implementasi solusi tersebut; menilai hasil; kemudian secara terus-menerus meningkatkan variasi solusi ketika kondisi berubah. Sumberdaya manusia abad 21 harus kreatif mampu menciptakan solusi baru untuk permasalahan lama,

menemukan prinsip baru dan penemuan baru, menciptakan cara baru untuk mengkomunikasikan gagasan baru, menemukan cara kreatif untuk mengatur proses kompleks. Sumberdaya manusia abad 21 harus mampu kerjasama kelompok untuk memecahkan masalah .



Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) Sebagai Upaya Pencapaian Keterampilan abad 21

Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, pada Pasal 18 disebutkan bahwa pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan: 1) mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam program studi pada perguruan tinggi sesuai masa dan beban belajar; dan 2) mengikuti proses pembelajaran di dalam

program studi untuk memenuhi sebagian masa dan beban belajar dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di luar program studi. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya.

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka sebagaimana tujuannya merupakan langkah strategis dalam kebijakan penyelenggaraan pendidikan dalam memfasilitasi berkembangnya potensi mahasiswa secara maksimal sehingga mampu membentuk karakter profesional dalam bidang kerja yang menjadi *passion*-nya. Capaian yang diharapkan adalah kualitas SDM Indonesia yang makin tangguh dan responsif terhadap perubahan dengan kemanfaatan maksimal dapat dibangkitkan dalam setiap karyanya bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran dalam MBKM merupakan salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*) yang sangat penting. Pembelajaran dalam kampus merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan kreativitas, kapabilitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan ril, interaksi sosial,

kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya (Buku Panduan MB-KM, 2020).

Konsep merdeka belajar ini juga selaras dengan Prinsip pokok pembelajaran Abad ke-21 yang disampaikan oleh Nichols (2013) dimana Nichols menyederhanakan prinsip pembelajaran abad ke-21 menjadi empat hal berikut:

- a. *Instruction should be student-centered* yaitu menggunakan pendekatan yang berpusat pada mahasiswa. mahasiswa sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif mengembangkan minat dan potensinya. mahasiswa tidak dituntut menghafal materi tetapi mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, sesuai dengan kapasitas dan tingkat perkembangan berfikirnya, serta diajak berkontribusi untuk memecahkan masalah-masalah nyata yang terjadi di masyarakat. Dosen berperan sebagai fasilitator yang berupaya membantu mengaitkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang telah dimiliki mahasiswa dengan informasi baru yang akan dipelajarinya, memberi kesempatan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan cara dan gaya belajarnya masing-masing, dan mendorong mahasiswa untuk bertanggung jawab atas proses belajar yang dilakukannya. Dosen juga berperan sebagai pembimbing yang berupaya membantu mahasiswa

ketika menemukan kesulitan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya.

- b. *Education should be collaborative* mahasiswa harus dibekali pengetahuan berkolaborasi dengan orang lain, yang berbeda latar budaya dan nilai-nilai yang dianutnya. mahasiswa perlu didorong untuk bisa berkolaborasi dengan tim work dalam menggali informasi, menghargai kekuatan dan talenta setiap anggota tim work serta bagaimana mengambil peran dan menyesuaikan diri secara tepat dengan mereka.
- c. *Learning should have context*, materi perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari karena pembelajaran tidak akan banyak berarti jika tidak memberi dampak terhadap kehidupan mahasiswa di luar kampus. Dosen perlu mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa terhubung dengan dunia nyata (*real word*). Dosen juga perlu membantu mahasiswa agar dapat menemukan nilai, makna dan keyakinan atas apa yang sedang dipelajarinya serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari harinya.
- d. *Schools should be integrated with society* memfasilitasi mahasiswa untuk terlibat dalam lingkungan sosialnya, dalam upaya mempersiapkan mahasiswa menjadi warga negara yang bertanggung

jawab. Mahasiswa dapat dilibatkan dalam berbagai pengembangan program yang ada di masyarakat, seperti: program kesehatan, pendidikan, lingkungan hidup, dan sebagainya.

Selanjutnya, metode pembelajaran berbasis proyek dan metode pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang ideal untuk memenuhi ketercapaian keterampilan abad 21, karena melibatkan prinsip 4C yaitu *critical thinking, communication, collaboration dan creativity* (berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas). Hasil penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut memberikan keuntungan pembelajar secara faktual dibandingkan pembelajaran di kelas yang lebih tradisional. Woods (2014) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah pada akhirnya memerlukan perubahan dalam dosen dari menjadi 'sumber pengetahuan' menjadi pelatih dan fasilitator untuk memperoleh pengetahuan. Model pembelajaran ini memerlukan kolaborasi, kemampuan berkomunikasi secara aktif, adaptif dalam memaknai pemecahan permasalahan dan menuntut kemampuan belajar secara mandiri (Capraro, 2013).

Adapun implikasi dari prinsip pembelajaran untuk ketercapaian keterampilan abad 21

pada kegiatan di luar program studi/ kampus sebagaimana terdapat dalam Buku Panduan MBKM meliputi bentuk kegiatan sebagai berikut:

1. Pertukaran Mahasiswa yaitu mengambil kelas atau semester di perguruan tinggi luar negeri maupun dalam negeri berdasarkan perjanjian kerjasama yang sudah dilakukan.
2. Magang/Praktik kerja yaitu memberikan pengalaman yang cukup kepada mahasiswa, pembelajaran langsung di tempat kerja (*experiential learning*). Selama magang mahasiswa akan mendapatkan *hardskills* (keterampilan, *complex problem solving*, *analytical skills*, dsb.), maupun *soft skills* (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.)
3. Asistensi mengajar di satuan Pendidikan yaitu Kegiatan pembelajaran dalam bentuk asistensi mengajar dilakukan oleh mahasiswa di satuan pendidikan seperti sekolah dasar, menengah, maupun atas. Sekolah tempat praktik mengajar dapat berada di lokasi kota maupun di daerah terpencil . Kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang pendidikan untuk turut serta mengajarkan dan memperdalam ilmunya Membantu meningkatkan pemerataan kualitas pendidikan, serta relevansi pendidikan dasar dan menengah dengan pendidikan tinggi dan perkembangan zaman.

4. Penelitian/ Riset yaitu bagi mahasiswa yang memiliki *passion* menjadi peneliti, merdeka belajar dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan penelitian di Lembaga riset/pusat studi. Melalui penelitian mahasiswa dapat membangun cara berpikir kritis, hal yang sangat dibutuhkan untuk berbagai rumpun keilmuan pada jenjang pendidikan tinggi
5. Proyek Kemanusiaan yaitu melatih mahasiswa memiliki kepekaan sosial untuk menggali dan menyelami permasalahan yang ada serta turut memberikan solusi sesuai dengan minat dan keahliannya masing-masing
6. Kegiatan Wirausaha memberikan mahasiswa yang memiliki minat berwirausaha untuk mengembangkan usahanya lebih dini dan terbimbing
7. Studi/ Proyek Independen yaitu kegiatan yang memerlukan kesempatan bagi mahasiswa untuk mewujudkan gagasan nya dalam mengembangkan produk inovatif yang menjadi gagasannya
8. Membangun Desa memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang dimilikinya bekerjasama dengan banyak pemangku kepentingan di lapangan dan membantu percepatan pembangunan di wilayah pedesaan.

Kedelapan bentuk kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dalam kurikulum MBKM merupakan upaya pemerintah melalui perguruan tinggi untuk menyiapkan mahasiswa menjadi sarjana yang tangguh, relevan dengan kebutuhan zaman yaitu keterampilan abad 21, dan siap menjadi pemimpin dengan semangat kebangsaan yang tinggi (Buku Panduan MB-KM, 2020).

Penutup

Semakin berkembangnya zaman maka semakin kompleks pula tantangan yang dihadapi khususnya perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan yang memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Kebijakan Merdeka Belajar- Kampus Merdeka merupakan suatu solusi untuk mewujudkan kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa dalam menghadapi era disruptif ini yaitu “The 4Cs”- *communication, collaboration, critical thinking, dan creativity* atau disebut juga sebagai keterampilan/talenta abad 21.

Mencari Solusi Inovasi Bagi Dunia Pendidikan Indonesia dengan Belajar dari Kasus Negara Lain

Syahrul Ganda Sukmaya, M.Si.

Universitas Jenderal Soedirman

Pendidikan tidak pernah lepas dari semua negara sebab pendidikan adalah jalan utama untuk memajukan kehidupan generasi penerus bangsa. Menurut (Altbach, 1989), pendidikan tinggi menjadi sangat penting karena di situlah individu ditempa menjadi seorang profesional di banyak bidang, berbagai macam ilmu dihasilkan dan dikembangkan, dan sekaligus tempat berbagai macam dinamika bangsa dimulai. Oleh karenanya, negara-negara di dunia menaruh perhatian khusus untuk terus meningkatkan kualitas institusi pendidikan tinggi yang dimilikinya.

Pendidikan mempunyai tugas untuk menghasilkan generasi yang baik, manusia–manusia yang lebih berbudaya, manusia sebagai individu yang memiliki kepribadian yang lebih baik. Tujuan pendidikan di suatu negara akan berbeda dengan tujuan pendidikan di negara lainnya, sesuai dengan dasar negara, falsafah hidup bangsa, dan ideologi negara tersebut.

Inovasi dalam pendidikan adalah masalah yang sangat diperdebatkan. Berbicara dengan menteri pendidikan seseorang dengan cepat mendapat kesan bahwa sistem pendidikan pada umumnya sangat enggan untuk berinovasi, dan bahwa ada perlawanan yang kuat terhadap perubahan di antara guru. Pendidikan

kadang-kadang dianggap sebagai salah satu sistem sosial yang paling konservatif dan bidang kebijakan publik. Tetapi berbicara dengan guru memberi satu ide yang berlawanan - bahwa ada terlalu banyak perubahan yang dikenakan pada mereka tanpa banyak konsultasi atau prasyarat yang diperlukan untuk berhasil menerapkan perubahan. Di beberapa negara, perubahan inovatif telah dilaksanakan tanpa perawatan dan ketekunan yang diperlukan atau pengujian, eksperimen, dan evaluasi sebelumnya yang tepat. Kontroversi ini seharusnya tidak menghalangi kita untuk melihat fakta. Dan fakta-fakta dengan jelas menunjukkan bahwa sistem pendidikan berjalan melawan masalah yang sangat serius yang, jika dibiarkan tak tersentuh, dapat mengakibatkan risiko serius tidak hanya untuk pendidikan itu sendiri tetapi juga untuk pertumbuhan ekonomi masa depan, kemajuan sosial dan kesejahteraan.

Sejak pertengahan abad ke-20, sistem pendidikan telah berkembang pesat dan populasi manusia tidak pernah lebih berpendidikan tinggi daripada saat ini. Negara-negara berkembang dan negara-negara berkembang sekarang juga tanpa henti memperluas sistem pendidikan mereka, melihat pendidikan sebagai bahan modernisasi dan kemajuan yang sangat diperlukan. Memang, manfaat bagi individu dan masyarakat dari pendidikan yang semakin banyak tetap sangat mengesankan. Namun, meskipun banyak pembuat kebijakan dapat mempertimbangkan ekspansi terus dalam jumlah sebagai rute terbaik ke depan, melihat lebih dekat ke dalam data mengungkapkan bahwa ini mungkin juga membawa kita ke

dalam kesulitan. Masalah yang dihadapi pendidikan terutama merupakan salah satu produktivitas dan efisiensi.

Di sini, efisiensi berarti keseimbangan antara sumber daya yang diinvestasikan dan hasil dalam hal kinerja dan ekuitas siswa. Selama beberapa dekade terakhir semakin banyak sumber daya telah diinvestasikan dalam pendidikan. Melihat hanya pada pendidikan sekolah, pengeluaran rata-rata per siswa di seluruh negara OECD meningkat tidak kurang dari 17% antara tahun 2005 dan 2013 dalam harga konstan (OECD, 2016). Tetapi selama kira-kira periode yang sama, data Programme for International Student Assessment (PISA) dari survei 2003 dan 2012 tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai tes. Sebaliknya, di sebagian besar negara persentase pemain top telah menurun. Dan, sementara data PISA menunjukkan beberapa kemajuan dalam ekuitas, kesenjangan besar tetap dalam kesetaraan kesempatan dan hasil pendidikan antara berbagai kelompok sosial (OECD, 2013). Masalah produktivitas dan efisiensi dalam pendidikan bahkan lebih mencolok ketika pendidikan dibandingkan dengan sektor kebijakan publik lainnya, yang telah menyadari keuntungan produktivitas yang sangat besar dalam beberapa dekade terakhir. Di sektor-sektor seperti kesehatan, teknologi telah menjadi pendorong utama peningkatan produktivitas dan efisiensi dengan hasil yang jauh lebih baik bahkan jika biayanya juga naik. Banyak pengamat bertanya-tanya mengapa kemajuan besar dalam teknologi belum menyebabkan peningkatan serupa dalam pendidikan. Hal ini pun terjadi pada dunia pendidikan di Indonesia.

Menurut Yusrin Ahmad Tosepu (2020), setidaknya ada enam kendala mendasar yang ada dalam dunia pendidikan tinggi di Indonesia yaitu:

1. **Masih rendahnya kualitas pendidik.** Masalah ini merupakan persoalan krusial yang harus segera diatasi, karena akan berdampak signifikan terhadap lulusan yang dihasilkan. Salah satu yang akan terdampak adalah indeks pembangunan manusia (IPM) Indonesia yang selama ini dinilai masih rendah. Terkait dengan ini, dibutuhkan perhatian yang serius dalam rangka meningkatkan kualitas pendidik. Para dosen harus secara berkelanjutan melakukan update kemampuan dan ilmunya, sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berjalan.
2. **Belum memadainya fasilitas pendidikan.** Hingga kini masih banyak pendidikan tinggi yang belum memiliki fasilitas pendidikan yang lengkap, sehingga proses pembelajaran dan hasil lulusan menjadi kurang optimal. Perlu diingat bahwa tanpa fasilitas yang memadai dan relevan dengan kebutuhan, maka hasil pendidikan tidak akan optimal. Hal ini pada umumnya terjadi di berbagai fakultas yang membutuhkan alat peraga dan alat praktik dalam proses pembelajaran.
3. **Masalah efektivitas pendidikan.** Efektivitas pendidikan terkait erat dengan kualitas sumber daya

manusia yang dihasilkan oleh pendidikan tinggi. Namun kenyataan yang sangat memprihatinkan adalah, bahwa di Indonesia, hingga kini masih banyak penyelenggaraan pendidikan tinggi yang belum efektif, sehingga hanya sedikit pendidikan tinggi Indonesia yang masuk pada ranking atas pendidikan tinggi di tingkat dunia dan bahkan tingkat Asia. Kenyataan ini menunjukkan betapa rendahnya kualitas pendidikan tinggi di kebanyakan pendidikan tinggi Indonesia, dan tentu saja hal ini berimplikasi pada sumber daya manusia yang dihasilkan.

4. **Mahalnya biaya pendidikan.** Sebagaimana kita ketahui bersama, hingga kini masyarakat masih harus menanggung banyak biaya, sehingga hanya golongan masyarakat mampu yang dapat membiayai pendidikan anaknya di jenjang pendidikan ini. Meskipun Pemerintah menyediakan beasiswa untuk mahasiswa dari keluarga tidak mampu, namun jumlahnya hanya sedikit. Dampak akhir dari kenyataan ini adalah ketidakadilan dalam memperoleh hak atas pendidikan.
5. **Masalah pengangguran terdidik.** Pengangguran terdidik terkait dengan kualitas pendidikan tinggi. Banyaknya lulusan pendidikan tinggi yang tidak dapat segera memasuki dunia kerja, apalagi menciptakan lapangan kerja sendiri, merupakan permasalahan

krusial dalam pendidikan tinggi di Indonesia. Berdasarkan pengamatan penulis, pengangguran terdidik di Indonesia terus mengalami peningkatan sejak beberapa tahun terakhir, sementara jumlah penganggur tidak terdidik makin turun. Dengan melonjaknya jumlah pengangguran intelektual maka tugas pemerintah untuk menciptakan lapangan kerja juga akan semakin susah.

6. **Link and match antara pendidikan tinggi dan kebutuhan akan sumberdaya manusia di lapangan kerja.** Pendidikan tinggi bagai berjalan dengan iramanya sendiri, sementara kondisi riil di lapangan kurang diperhatikan secara matang. Akhirnya pendidikan tinggi tidak mampu menjadi faktor yang penting dalam upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat. Pendidikan tinggi belum mampu sepenuhnya melahirkan sumberdaya manusia yang layak diterima di lapangan kerja yang ada, dan pendidikan tinggi juga belum mampu menghasilkan entrepreneur yang memiliki keberanian dan kemandirian.

Kerangka strategi inovasi umum untuk Pendidikan

Selama beberapa dekade terakhir, mengakui kebutuhan mendesak untuk inovasi dalam pendidikan, beberapa inisiatif telah mencoba untuk mengembangkan kerangka kerja umum, prinsip dan pedoman untuk strategi inovasi dalam pendidikan. Misalnya, Uni Eropa telah mengakui pentingnya pendidikan khusus dan strategi inovasi berorientasi keterampilan sebagai komponen mendasar dari strategi inovasi umum. Manifesto 2009 untuk Tahun Kreativitas dan Inovasi Uni Eropa mencakup bagian khusus tentang strategi yang dibutuhkan dalam pendidikan.

Contoh kasus Manifesto 2009 untuk Tahun Kreativitas dan Inovasi Uni Eropa

Manifesto Tahun Kreativitas dan Inovasi Eropa, 2009 Sekolah dan universitas perlu diciptakan kembali dalam kemitraan dengan guru dan siswa sehingga pendidikan mempersiapkan orang untuk masyarakat belajar. Melatih kembali guru dan melibatkan orang tua sehingga mereka dapat berkontribusi pada sistem pendidikan yang mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk dialog antar budaya, pemikiran kritis, pemecahan masalah dan proyek kreatif. Berikan penekanan kuat pada desain dalam pendidikan pada tingkat yang berbeda. Membangun upaya penelitian dan pengembangan utama di seluruh Eropa tentang pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas di semua tingkatan.

1. Memelihara kreativitas dalam proses pembelajaran seumur hidup di mana teori dan praktik berjalan beriringan.
2. Buat sekolah dan universitas tempat di mana siswa dan guru terlibat dalam pemikiran kreatif dan pembelajaran dengan melakukan.
3. Ubah tempat kerja menjadi situs pembelajaran.
4. Mempromosikan sektor budaya yang kuat, independen dan beragam yang dapat mempertahankan dialog antar budaya.
5. Mempromosikan penelitian ilmiah untuk memahami dunia, meningkatkan kehidupan masyarakat dan merangsang inovasi.
6. Mempromosikan proses desain, berpikir dan alat-alat, memahami kebutuhan, emosi, aspirasi dan kemampuan pengguna.
7. Mendukung inovasi bisnis yang berkontribusi terhadap kemakmuran dan keberlanjutan.

Contoh lain adalah studi terbaru yang menyimpulkan proyek Lingkungan Belajar Inovatif OECD / CERI yang menyelidiki bentuk, prinsip, kondisi dan kebijakan untuk "mendesain ulang" sekolah di tingkat mikro, meso dan meta. Kerangka kerja ini, berdasarkan studi ekstensif tentang kasus dan sistem inovatif, juga dapat dilihat sebagai strategi inovasi sektor pendidikan yang komprehensif.

Kondisi untuk desain ulang sistem pendidikan dalam proyek OECD / CERI ILE Innovative Learning Environments:

1. Mengurangi standarisasi, mendorong inovasi, memperluas kelembagaan
2. Akuntabilitas dan metrik yang tepat untuk pembelajaran abad ke-21
3. Mempromosikan kepemimpinan pembelajaran, kepercayaan dan lembaga pembelajar.
4. Profesionalisme ahli kolaboratif yang luas
5. Pembelajaran profesional di mana-mana
6. Konektivitas dan infrastruktur digital yang luas
7. Berkembang budaya jaringan dan kemitraan
8. Sistem pengetahuan yang kuat dan budaya evaluasi.

Pesan utama untuk kebijakan inovasi dalam Pendidikan

Sebagai sebuah sistem, pendidikan akan mendapat manfaat dari memiliki strategi inovasi yang dirancang dengan baik. Bertentangan dengan kepercayaan umum, pendidikan tidak menghindari inovasi: jumlah perubahan dalam pendidikan sebanding dengan sektor publik yang sama, dan profesional pendidikan menganggap tempat kerja mereka sama inovatifnya dengan ekonomi pada umumnya. Meskipun demikian, pendidikan belum berhasil memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan produktivitas, meningkatkan efisiensi, meningkatkan kualitas dan mendorong kesetaraan dengan cara yang dimiliki sektor publik lainnya.

Kebijakan inovasi dalam pendidikan sering berfokus pada isu-isu terfragmentasi atau pada tujuan yang salah, kadang-kadang didorong oleh kekhawatiran untuk kemenangan cepat, tetapi tanpa keuntungan yang berkelanjutan dalam jangka panjang. Strategi inovasi yang dirancang dengan baik dalam pendidikan dapat memanfaatkan potensi teknologi baru dan, dengan jenis campuran kebijakan yang tepat, dapat berkontribusi pada lebih banyak efisiensi dan hasil yang lebih baik untuk kualitas dan kesetaraan. Peningkatan pengukuran harus menjadi dasar inovasi dalam pendidikan. Berdasarkan definisi yang solid dari "perbaikan" pada tingkat yang berbeda dalam sistem, pengumpulan data reguler harus menilai perubahan dari waktu ke waktu dalam praktik pedagogis dan organisasi yang lebih baik. Pendidikan membutuhkan sistem penciptaan dan difusi pengetahuan yang kuat dan efisien, mulai dari penelitian ilmiah ke dalam pengajaran dan pembelajaran, hingga badan pengetahuan yang lebih terapan dalam profesi pengajaran dan entitas pengetahuan dalam sistem.

Sementara inovasi dalam pendidikan tidak identik dengan pengenalan teknologi digital, strategi inovasi harus mencakup implementasi cerdas dan penggunaan teknologi dengan cara yang memanfaatkan potensi mereka untuk praktik pengajaran dan pembelajaran yang lebih baik. Ini akan dibahas dalam bab-bab berikutnya dari buku ini. Strategi inovasi yang efektif dalam pendidikan harus mencakup model tata kelola yang tepat: mengidentifikasi agen kunci perubahan dan juara, mendefinisikan

peran pemangku kepentingan, mengatasi kantong perlawanan, dan menyusun pendekatan yang efektif untuk meningkatkan dan menyebarkan inovasi. Akhirnya, inovasi dalam pendidikan membutuhkan evaluasi yang kuat. Tanpa budaya evaluasi yang luas dan banyak dibagikan, inovasi dalam pendidikan akan tetap terjebak pada tingkat upaya perintis yang dimaksudkan dengan baik tetapi terisolasi. Mencari tahu apa yang benar-benar berhasil, apa yang tidak dan mengapa adalah kunci untuk mengembangkan tubuh pengetahuan yang dapat memandu inovasi masa depan. Selain menjadi bidang inovasi dalam dirinya sendiri, pendidikan juga memiliki hubungan kunci dengan inovasi pada umumnya: sebagai sistem yang mengembangkan keterampilan untuk inovasi di ekonomi dan masyarakat. Laporan terbaru tentang strategi inovasi dan inovasi telah menekankan pentingnya keterampilan yang dibutuhkan untuk memulai, menyebarkan dan menerapkan inovasi. Berpikir kritis, kreativitas dan imajinasi, di atas keterampilan berbasis subjek, dan sosial dan emosional yang kuat, adalah kunci keberhasilan inovasi. Kebijakan pendidikan perlu mencakup pengembangan keterampilan ini sebagai masalah penting. Pendidikan kewirausahaan adalah contoh yang baik dari pengaturan di mana keterampilan tersebut dapat dipupuk dan dipelihara.

Inovasi Pendidikan Sebagai Wadah Intelektual Mahasiswa/Mahasiswi Indonesia

Ishom Muhammad Drehem

Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

Era zaman disrupsi kini banyak sekali yang berkembang, baik dari sisi teknologi dan sumber daya manusia (SDM), perkembangan tersebut berbanding lurus dengan kapasitas dan kapabilitas manusia yang didukung dengan peran serta teknologi. Seperti contoh absent kantor sekarang tidak perlu menggunakan tangan atau kertas lagi di kantor tapi menggunakan handphone atau gadget yang kita miliki dan semua nya terdata di dalam satu database/server.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan pada berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam kehidupan ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Perubahan tersebut banyak membawa manfaat, tetapi di sisi lain juga membawa manusia ke persaingan global yang semakin ketat. Karena itu agar mampu berperan dalam persaingan global, perlu diupayakan pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). SDM merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan bangsa.

Inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi, inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau kelompok orang

(masyarakat), baik berupa hasil intervensi (penemuan baru) atau discovery (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah pendidikan nasional.

Inovasi pendidikan adalah ide atau gagasan berupa barang dan metode pembelajaran dalam lembaga pendidikan yang dapat dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil intervensi (penemuan baru) atau discovery (baru ditemukan orang), yang dimanfaatkan agar tujuan pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal dapat tercapai dan permasalahan pendidikan pun dapat terpecahkan.

Adapun untuk contoh inovasi dalam bidang pendidikan yang sudah terapkan, diantaranya;

1. Pendidikan Berbasis Kompetensi

Konsep di balik pendidikan berbasis kompetensi yaitu pembelajaran paling baik diukur dari dari penguasaan siswa terhadap pembelajaran, bukan jumlah jam yang dihabiskan di ruang kelas. Pendidikan berbasis kompetensi adalah perubahan besar dalam arti budaya sekolah, struktur, dan pedagogi yang berfokus untuk memastikan bahwa semua siswa berhasil dan mengatasi kekurangan mendasar dari model pendidikan tradisional.

Pendidikan berbasis kompetensi dilaksanakan pada tingkat yang lebih dalam di lebih banyak sekolah dan kabupaten setiap tahun,

dan negara bagian mulai menyesuaikan kebijakan untuk memungkinkan inovasi pendidikan berbasis kompetensi.

2. Flipped Classroom (Pembelajaran Terbalik)

Pembelajaran terbalik adalah jenis blended learning (pembelajaran campuran) di mana materi pembelajaran diperkenalkan kepada siswa ketika di rumah dan berlatih mengerjakannya di sekolah. Ini adalah kebalikan dari praktik yang lebih umum yaitu memperkenalkan konten baru di sekolah, kemudian menugaskan pekerjaan rumah dan proyek untuk diselesaikan oleh siswa secara mandiri di rumah.

Dalam pendekatan pembelajaran campuran ini, interaksi tatap muka dicampur dengan studi independen – biasanya melalui teknologi. Dalam skenario Flipped Classroom yang umum, siswa dapat menonton video di rumah, kemudian datang ke sekolah untuk mengerjakan pekerjaan rumah dengan membawa pertanyaan dan setidaknya beberapa latar belakang pengetahuan.

3. E-Learning

E-learning, juga disebut sebagai pembelajaran online atau pembelajaran elektronik, adalah perolehan pengetahuan yang terjadi melalui teknologi dan media elektronik. Dalam bahasa sederhana, e-learning diartikan sebagai “pembelajaran yang diaktifkan secara elektronik”.

Biasanya, e-learning dilakukan di Internet, di mana siswa dapat mengakses materi pembelajaran mereka secara online di mana saja dan kapan saja.

4. Buku Teks Digital (Digital Text Book)

Buku teks digital adalah buku digital atau e-book yang dimaksudkan sebagai buku teks dalam proses pembelajaran. Buku teks digital juga dikenal sebagai buku teks elektronik atau e-teks. Digital text books menjadi komponen utama dalam reformasi pendidikan berbasis teknologi.

Ada banyak keuntungan potensial dari buku teks digital, karena menawarkan biaya yang lebih rendah, membuatnya lebih mudah untuk memantau kemajuan siswa, dan lebih mudah serta lebih murah untuk diperbarui bila diperlukan.

Namun, transisi ke buku teks elektronik mahal, rumit dan kontroversial. Siswa masih mengungkapkan preferensi yang kuat untuk buku tercetak dalam banyak survei dan lintas budaya. Banyak faktor yang saling berhubungan, mulai dari akses perangkat, literasi digital, hingga metode pengajaran memengaruhi penerapan buku teks digital di kelas.

5. Kurikulum Terbuka

Kurikulum terbuka adalah salah satu di mana terdapat;

Sangat sedikit (mungkin satu atau dua) atau tidak ada persyaratan mata pelajaran/mata kuliah tertentu tertentu. Kita memilih mata pelajaran/mata kuliah (dengan beberapa batasan) dan semuanya diperhitungkan sesuai tingkatan kita. Hal ini

mempermudah siswa/mahasiswa dengan reputasi akademis yang baik untuk lulus tepat waktu.

Tidak ada persyaratan distribusi. Sebagian besar perguruan tinggi membutuhkan satu, dua, terkadang tiga semester Matematika, Sains, Bahasa Asing dan Ilmu Sosial memasukkan mata kuliah ini untuk mendapatkan gelar diploma.

Tidak ada persyaratan untuk memiliki jurusan. Siswa atau mahasiswa yang ingin merancang sendiri program akademik tidak perlu berkomitmen pada jurusan yang ditawarkan oleh perguruan tinggi. Kurikulum Terbuka membuatnya sangat mudah untuk merancang jurusan kita sendiri.

6. Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi

Dalam 2 tahun terakhir proses belajar – mengajar berubah secara signifikan akibat adanya pandemi covid-19. Sebelum adanya pandemi murid dan guru dapat belajar dengan cara tatap muka sedangkan namun kini proses tatap muka mulai dibatasi bahkan dihentikan. Hal ini pula yang mengakibatkan adanya dorongan kepada pemerintah di Indonesia untuk membuat inovasi di bidang pendidikan yang lebih cocok pada masa pandemi.

Saat ini, inovasi pun berkembang dari berbagai sektor dari sektor kehidupan, tak terkecuali pun sektor pendidikan. Sebagaimana diketahui bersama, untuk mencegah penyebaran Covid-19, Pemerintah menganjurkan sekolah hingga universitas untuk melakukan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau remote learning.

Di sinilah pentingnya orangtua, guru, dan murid bersinergi untuk mengoptimalkan pembelajaran melalui penggunaan teknologi.

Murid bisa belajar secara daring dengan pendampingan guru, sementara orang tua bisa membantu memonitor perkembangan belajar anak. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online.

Walau begitu, inovasi tak selalu berjalan mulus alias ada saja kendalanya—mulai dari guru maupun orang tua yang gagap teknologi sampai dengan kesenjangan akses internet dan terbatasnya media belajar.

Untuk mengatasinya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan inovasi dan memberikan bermacam perbaikan sistem pembelajaran, di antaranya, kebijakan penggunaan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dan penayangan program Belajar dari Rumah yang disiarkan di TVRI bagi guru-murid dengan keterbatasan internet.

Sistem PJJ masih terus dikaji agar lebih fleksibel dan sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar—reformasi sistem pendidikan yang belum lama ini dicanangkan Kemendikbud. Konsep ini memberikan kemerdekaan bagi tiap unit pendidikan untuk berinovasi, salah satunya, ya melalui teknologi.

Kepribadian Itu Penting: Ciptakan Tempat Untuk Semua Siswa

Nurul Laili Fittriya

Universitas Maarif Hasyim Latif Sidoarjo

Dalam buku Susan Cain, *Quiet: The Power of Introverts in a World That Can't Stop Talking*, salah satu perbedaan penting antara introvert dan ekstrovert adalah bahwa ekstrovert cenderung mendapatkan energi mereka dari interaksi sosial dan introvert mendapatkan energi dari ruang yang sunyi dan waktu untuk berpikir dan merenung sendiri.

Oleh karena itu, ketika kelas hanya berfokus pada kerja kelompok – yang menekankan pada diskusi kelompok secara keseluruhan, kerjasama dalam kelompok kecil, mengumpulkan umpan balik dari teman (semua yang membutuhkan banyak interaksi sosial), ekstrovert di kelas dapat tumbuh dan mendapatkan energi, sementara siswa introvert akan merasa kurang termotivasi untuk berpartisipasi.

Juga, ketika sebuah proyek hanya berfokus pada refleksi yang tenang atau penelitian individu, hal yang sebaliknya mungkin terjadi. Introvert dapat berkembang dengan baik, sedangkan membuat siswa ekstrovert merasa gelisah dan tersesat.

Dengan begitu maka model pembelajaran apa yang harus dilakukan, pertama saat kita memulai sebuah kelas kita tidak bisa mengenal karakter dari setiap anak maka kita juga tdk bisa

menentukan model pembelajaran untuk ekstrovert atau introvert. Maka jangan pernah sekalipun menghardik mereka, karena ketidak sesuaian itu mungkin berasal dari kita sebagai guru yang tidak bisa melihat karakter mereka para siswa siswi kita.

Maka solusi dari hal ini adalah memulai segalanya dari siswa dan siswi, tawarkan system pembelajaran atau pengerojaan tugas seperti apa yang mereka inginkan dan ikuti alurnya. Contoh untuk siswa yang extrovert menereka akan senang dengan pengerojaan tugas secara kelompok karena mereka bisa memimpin dan interaksi dengan temanya sedangkan untuk introvert mereka akan cenderung melakukan tugasnya sendiri atau kelompok kecil yang membuat mereka nyaman.

Tidak menjadi masalah system yang berbeda yang terpenting adalah hasil yang kita inginkan capaian pembelajaran bisa tercapai. Sebagai guru kita harus bisa menfasilitasi bukan menggurui dan memaksakan harapan kita kepada murid, karena dunia terus berkembang murid yang kita didik berasal dari latar belakang yang bermacam macam dan keahlian mereka dalam belajar pasti berbeda bahkan mereka mungkin lbh update dari gurunya. Maka tidak patut jika guru melakukan model pembelajaran yang terpaku pada satu model atau berpendapat guru tahu segalaanya.

Saya ingin membagi metode pembalaran discovery learning untuk dapat menfasilitasi extrovert dan introvert. Berikut Prosedur Pengaplikasian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Untuk dapat mengamplikasikan model pembelajaran discovery learning kepada para siswa, terdapat beberapa hal atau prosedur yang harus dilakukan dalam kegiatan belajar. Berikut 6 bagian dalam prosedur pengaplikasian model pembelajaran *discovery Learning*.

1. Stimulation

Guru akan menjelaskan inti dari materi yang disampaikan melalui contoh kasus. Yaitu, akan membuat para siswa merasa bingung sehingga akan mendorong mereka untuk mencari tahu atau menyelidikinya sendiri untuk dapat memahami materi.

Untuk membantu para siswa agar dapat lebih mudah memahami materi. Kemudian guru akan memberikan beberapa pertanyaan serta beberapa buku yang akan menjadi panduan bagi para siswa. Hal ini untuk mempermudah dalam mencari jalan keluar atau solusi dari masalah tersebut.

Stimulasi memiliki peran penting yang akan membuat para siswa untuk mengembangkan dan mengekplorasi materi yang disampaikan secara mandiri. Stimulasi dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada para siswa dan untuk menjawab pertanyaan tersebut para siswa harus menggali informasi lebih mendalam untuk dapat menemukan jawaban yang tepat.

2. Problem Statement

Berdasarkan pertanyaan yang diberikan kepada para siswa. Guru mendorong para siswa untuk dapat mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut. Dengan cara melakukan identifikasi dan

membuat hipotesis atau jawaban sementara untuk pertanyaan tersebut.

Problem statement akan mendorong para siswa untuk melakukan proses mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan. Bertujuan untuk dapat menemukan jalan keluar yang tepat. Tujuan dari problem statement adalah untuk melatih para siswa agar terbiasa pada saat menghadapi sebuah masalah. Sehingga dapat menemukan solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang sedang dihadapi.

3. Data Collection

Siswa harus mengumpulkan berbagai macam informasi yang di dapatkan dengan cara membaca dan memahami literature, mengamati objek, wawancara dengan beberapa narasumber. Melakukan uji coba yang nantinya data tersebut akan menentukan benar tidaknya hipotesis yang dibuat.

Untuk dapat membuktikan bahwa hipotesis yang dibuatnya benar, maka para siswa secara aktif akan berusaha untuk menemukan segala sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapinya. Untuk dapat mencari jalan keluar, siswa akan menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang dimilikinya.

4. Data Processing

Semua data yang didapatkan dari berbagai macam sumber akan diolah dengan cara melakukan klasifikasi atau pengelompokan. Dilakukan perhitungan dengan menggunakan cara tertentu, sehingga data akan menjadi sebuah informasi yang mudah dipahami oleh orang lain.

Data processing juga disebut sebagai tahap pengkodean atau kategorisasi. Yang nantinya ini akan membentuk suatu konsep yang membuat para siswa memiliki pengetahuan baru, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif jawaban atau jalan keluar dari masalah yang dihadapinya. Namun sebelum benar-benar digunakan, data processing perlu dilakukan pembuktian secara logis untuk menentukan layak tidaknya untuk dijadikan jalan keluar.

5. Verification

Data yang telah di kategorisasikan selanjutnya akan melalui proses pembuktian untuk menentukan benar atau tidaknya hipotesis. Selanjutnya, dibuat dengan apa yang ditemukan dimana. Kemudian akan kembali dihubungkan dengan data processing.

Verification bertujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan. Dimana guru akan memberikan kesempatan untuk para murid dalam menemukan konsep, teori, aturan serta pemahaman. Ini akan didapat melalui contoh kasus yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

6. Generalization

Hasil yang diperoleh dalam verifikasi akan dijadikan sebagai prinsip dasar dari generalisasi. Dimana generalisasi disebut sebagai tahap akhir untuk menarik kesimpulan yang dijadikan sebagai prinsip utama. Sehingga, dapat digunakan disemua kejadian yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasinya terlebih dahulu.

Penerapan model discovery learning akan dapat menfasilitasi siswa dalam melakukan pembelajaran karena konsep dasar yg

digunakan adalah melakukan pembelajaran dengan mencari, hal tersebut menfasilitasi siswa extrovert maupun introvert karena mereka dapat melakukan pembelajaran dengan cara dan model bertualang. Extrovert akan tertarik karena hal tersebut membuat mereka lebih melakukan kegiatan interaksi dengan bnyk orang sedangkan introvert akan memilih melakukan penggalian pembelajaran dengan menantang dirinya sendiri untuk bereksperimen lebih jauh.

Inovasi Pendidikan Indonesia

Afriyanti Dwi Kartika, S.Pd., M.T.

Universitas Andalas

Telah dua tahun kita mengalami Pandemi Covid-19 yang memaksa kita untuk mengubah bagaimana kita menjalani kehidupan sehari-hari. Mau tidak mau, perubahan akan terus terjadi, namun dengan hadirnya pandemi Covid 19 di dunia, maka perubahan seakan-akan diakselerasi dengan sangat cepat. Covid-19 membatasi ruang gerak kita, seperti tidak bisa berdagang ke pasar, tidak bisa bekerja ke kantor, tidak bisa menikmati shalat di masjid, tidak bisa menikmati indahnya taman kota dan keterbatasan lainnya. Termasuk dari keterbatasan tersebut adalah tentu saja di dunia kampus. Mahasiswa tidak bisa menikmati suasana kampus, tidak bisa berinteraksi langsung dengan dosen dan mahasiswa lain, serta tidak bisa duduk di kelas memperhatikan penjelasan dosen.

Sebelum adanya pandemi, dosen memanfaatkan komputer dan projektor sebagai pendukung pelaksanaan perkuliahan, sebagai media untuk menjelaskan bahan perkuliahan. Namun sekarang, hal tersebut tidaklah cukup. Dengan adanya situasi pandemi yang masih tidak menentu ini, sistem perkuliahan di hampir seluruh universitas di Indonesia mengalami perubahan yang signifikan. Tidak ada lagi perkuliahan di kelas, di ruang laboratorium, dan tidak ada lagi lingkaran-lingkarang diskusi yang memeriahkan kampus.

Perkuliahan dengan terpaksa harus dilaksanakan secara jarak jauh (online).

Pada awal pandemic ini, beramai-ramai dosen menggunakan layanan konferensi online, seperti Zoom, Ms.Teams, dan juga Google Meet, untuk melaksanakan perkuliahan. Namun, sangat disayangkan, bahwa pelaksanaan perkuliahan ini masih menggunakan metode yang sama seperti perkuliahan tatap muka di kelas, dimana dosen menjelaskan, dan mahasiswa akan lebih banyak mendengarkan. Sehingga, perkuliahan dilaksanakan seolah-olah hanya memindahkan dari ruang kelas ke ruang virtual. Mahasiswa juga banyak yang mengeluh bahwa dosen hanya memberikan tugas saja kepada mahasiswa tanpa menjelaskan materi perkuliahan, yang pada akhirnya mahasiswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang baik. Akibatnya, perkuliahan menjadi menjemuhan ditambah lagi terjadi berbagai permasalahan dalam pelaksanaan perkuliahan dengan bantuan layanan konferensi ini. Misalnya, permasalahan jaringan, kuota internet yang masih mahal, dan mudahnya terjadi pengalihan dari lingkungan sekitar dan juga dari layar monitor yang memungkinkan penggunanya untuk membuka multi aplikasi dalam satu waktu. Pelaksanaan perkuliahan seperti ini, tentu saja menjadi tidak efektif.

Tantangan penggunaan teknologi pada awal pandemic adalah pada keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dosen dalam penggunaan teknologi. Kemudian, tantangan lain yang hadir tentu saja adalah waktu yang singkat untuk bisa beradaptasi dengan

berbagai teknologi tersebut. Hal ini juga menjadi penanda bahwa masih terjadi *digital divide* pada dosen, yaitu kesenjangan pada dosen mengenai pengetahuan dan juga kemampuan dalam mengakses segala bentuk teknologi informasi dan komunikasi. Bagi mereka yang telah terbiasa dengan mengakses teknologi, maka melaksanakan kuliah secara online tidak terlalu menjadi permasalahan. Dosen yang telah

melek teknologi dapat memanfaatkan teknologi untuk proses perkuliahan dengan sangat baik. Namun, masih terdapat dosen yang literasi teknologinya rendah dan akses terhadap teknologi itu sendiri masih juga masih terbatas, sehingga tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi dan belum bisa memanfaatkan teknologi secara maksimal. Tentu saja banyak hal yang bisa menjadi penyebab terjadinya perbedaan kemampuan ini. Seperti masih terdapatnya

kekurangan infrastruktur teknologi kampus atau daerah untuk mendukung perkuliahan secara online, kampus belum memiliki visi dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan perkuliahan, serta masih kurangnya kesadaran dosen itu sendiri untuk melek teknologi.

Namun, banyak juga dosen yang menyadari bahwa “pemaksaan” perkuliahan secara online saat ini, menghadirkan kesempatan-kesempatan yang baru untuk perkuliahan dan Pendidikan di masa depan. Dengan dibatasinya pertemuan secara fisik pada saat pandemi ini, maka penggunaan teknologi untuk pelaksanaan pendidikan merupakan opsi yang tidak dapat dihindari. Para pendidik, termasuk di dalamnya adalah guru dan dosen, mau tidak mau harus belajar ekstra, melakukan upgrade kemampuan penggunaan

teknologi untuk melaksanakan proses belajar-mengajar. Maka mulailah para dosen untuk mencari alternatif untuk pelaksanaan perkuliahan yang lebih baik. Dosen-dosen mulai menggunakan berbagai teknologi untuk menyampaikan materi perkuliahan mereka kepada mahasiswa. Kolaborasi penggunaan *Learning Management System* (LMS), program perangkat lunak telekonferensi video, dan pemanfaatan platform berbagi media sangatlah meningkat bahkan hingga saat ini.

Pertama pembuatan video tutorial ataupun video perkuliahan. Dosen mulai membuat tutorial video untuk dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri yang bisa dibagikan melalui e-learning kampus ataupun layanan berbagai konten yang gratis. Jumlah video perkuliahan yang telah diunggah ke situs berbagi konten sangatlah banyak. Mungkin pada saat ini, kualitas video tersebut belum lama terlalu baik, namun patut kita apresiasi karena dengan banyaknya video perkuliahan yang dibuat oleh dosen, maka mahasiswa akan mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan terbimbing dimanapun dan kapanpun. Selain itu, dengan adanya video tutorial ataupun video perkuliahan, maka semakin banyak konten-konten bermanfaat yang tersebar yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk belajar. Konten-konten ini tidak hanya berasal dari dalam negeri, namun juga dari universitas terkemuka dunia.

Kemudian, yang kedua adalah pemanfaatan LMS atau *Learning Management System*, yaitu sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur

penyampaian materi pembelajaran. Dosen dapat membuat kegiatan perkuliahan menjadi lebih terstruktur dengan bantuan LMS. Selain itu, kegiatan mahasiswa pada LMS dapat terpantau dengan baik dan lebih mudah diukur sehingga kegiatan perkuliahan online menjadi lebih efektif dan efisien.

Ketiga adalah MOOC (*Massive Open Online Courses*), yaitu perkuliahan yang diselenggarakan secara online melalui internet dengan biaya yang kecil bahkan gratis. MOOC dapat dimanfaatkan kapan saja sehingga mahasiswa memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Dengan pemanfaatan MOOC ini, mahasiswa dapat mengakses berbagai materi ilmu pengetahuan dengan kualitas tinggi dari universitas ternama seluruh dunia. Selain itu, MOOC memungkinkan mahasiswa untuk berkolaborasi dengan mahasiswa dari universitas lain di Indonesia bahkan dunia.

Dosen dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat mengakses materi perkuliahan yang telah diunggah secara online sebelum hari perkuliahan dimulai, sehingga mahasiswa masuk ke dalam kelas tidak dalam keadaan “kosong”. Kelas dijadikan tempat mahasiswa untuk mengkonfirmasi pengetahuan-pengetahuan yang telah didapatkannya selama di luar jam perkuliahan. Kelas merupakan lingkungan yang aman bagi mahasiswa yang dapat dijadikan sebagai laboratorium untuk berkesperimen, sebagai wadah untuk bertukar pikiran, membagikan ide, memecahkan permasalahan dan menghasilkan terobosan untuk masa depan. Tugas dosen kemudian adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mahasiswa

tersebut menjadi lebih berarti dengan memberikan berbagai pembelajaran berbasis kasus, simulasi atau projek. Sehingga mahasiswa akan lebih banyak terekspos terhadap permasalahan dunia nyata dari pada hanya membahas teori atau pengetahuan.

Kelas adalah tempat dimana mahasiswa mengaplikasikan pengetahuannya untuk memecahkan berbagai permasalahan yang telah ada, merancang solusi permasalahan yang muncul di masa depan dan merancangan kehidupan manusia yang lebih baik. Sehingga, perkuliahan tidak lagi hanya sebagai transfer pengetahuan, namun sebagai wadah untuk memberikan pengalaman untuk memecahkan permasalahan dunia nyata. Ditambah lagi, dengan metode ini, mahasiswa akan terbiasa dengan kegiatan diskusi, bertukar ide dan gagasan serta berkolaborasi dengan berbagai pihak, seperti mahasiswa, dosen, hingga industry. Maka, pemenuhan akan kebutuhan *future skill* atau kemampuan di masa depan akan lebih mudah tercapai dan mahasiswa akan lebih siap untuk terjun ke dunia industry.

Pada hakikatnya, yang diinginkan oleh industry adalah apa yang dapat dilakukan oleh seorang lulusan universitas dengan pengetahuan mereka. Sehingga sangat jelas, bahwa mengetahui pengetahuan saja tidaklah cukup. Mahasiswa harus dibekali dengan kemampuan untuk benar-benar memahami permasalahan dunia nyata dan dengan pengetahuan mereka dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan baik.

Dengan membuat video pembelajaran, memanfaatkan LMS dan MOOC, maka peran dosen akan berubah, begitu juga dengan mahasiswa. Mahasiswa akan lebih merdeka dan mandiri untuk belajar. Mereka bebas untuk menemukan sumber belajar yang mereka inginkan, bebas berakselerasi ke tingkat yang lebih tinggi dan juga bebas berloborasi. Peran dosen sebagai fasilitator juga akan menjadi meningkat. Dosen bukanlah hanya sebagai pengajar, namun sebagai pengubah dan pemimpin peradaban.

Peran seorang dosen bukan hanya terbatas pada penyampaian materi perkuliahan saja, namun mengajar pada hakekatnya adalah bagaimana melatih mahasiswa untuk dapat belajar (*longlife learning*), beradaptasi, dan mencapai tujuan pendidikan yang sesungguhnya.

Urgensi TPACK dalam Pembelajaran di Masa Pandemi

Shelly Efwinda

Universitas Mulawarman

Pandemi Covid 19 masih menjadi permasalahan pada berbagai bidang kehidupan dan pekerjaan di Indonesia termasuk pada bidang pendidikan (Hardinata, et al., 2020). Pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun universitas, dilangsungkan secara jarak jauh melalui online atau dalam jaringan (daring) untuk menghindari lonjakan peningkatan kasus corona. Belum dapat dipastikan kapan Pandemi ini akan berakhir, sehingga belum dapat dipastikan juga kapan pembelajaran di sekolah maupun universitas dapat berlangsung seperti sedia kala sebelum adanya Pandemi ini.

Pada beberapa daerah di Indonesia, pembelajaran tatap muka secara luar jaringan (luring) sudah diizinkan oleh pemerintah Indonesia untuk diselenggarakan. Penyelenggaraan pembelajaran secara luring ini diizinkan dengan batasan-batasan tertentu sehingga tetap perlu dikombinasikan dengan pembelajaran daring. Situasi ini menghadapkan pendidik untuk dapat beradaptasi dan terus berinovasi agar penyelenggaraan pembelajaran tetap dapat berjalan dengan efektif. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan pendidik berhubungan dengan hal tersebut adalah dengan memanfaatkan pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran.

Kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi khususnya teknologi digital menjadi semakin dibutuhkan untuk

mendukung pembelajaran daring. Setiap pendidik dituntut untuk mampu menggunakan teknologi digital tidak hanya sebatas untuk transfer pengetahuan, tetapi memanfaatkan teknologi digital untuk menyelenggarakan pembelajaran bermakna agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

Framework yang berhubungan dengan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dikenal dengan nama Technological, Pedagogical and Content Knowledge (TPACK). TPACK merupakan suatu framework yang mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran. Pengetahuan yang dibutuhkan dalam mengimplementasikan TPACK bukanlah pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten yang dipandang secara terpisah, namun pengintegrasian dari ketiga bidang pengetahuan tersebut. Framework ini dikembangkan oleh (Mishra & Koehler, 2006).

Berdasarkan framework TPACK, kemampuan teknologi ini harus disertai dengan pengetahuan pendidik di bidang pedagogi dan konten pembelajaran yang akan diajarkan. Pendidik perlu memahami perkembangan peserta didik, menguasai berbagai pendekatan, metode, dan model pembelajaran yang sesuai, menguasai materi dan karakteristik materi yang akan diajarkan, sehingga mampu memilih dan menggunakan teknologi yang tepat dan sesuai dalam mengajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Beberapa contoh implementasi TPACK dalam proses pembelajaran misalnya implementasi integrasi TPACK dan

pembelajaran STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) seperti yang dilakukan dalam penelitian (Chai, Rahmawati, & Jong, 2020) implementasi TPACK melalui penggunaan teknologi mobile game seperti yang dilakukan dalam penelitian (Pondee, Panjaburee, & Srisawasdi, 2021), serta pengembangan platform pembelajaran online seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh (Chansanam, Tuamsuk, Poonpon, & Ngootip, 2021).

Implementasi TPACK dapat dimulai dengan pemanfaatan yang sederhana, antara lain:

1. Penggunaan *Learning Management System* (LMS), baik yang disediakan lembaga pendidikan resmi maupun yang dapat diakses secara terbuka di internet untuk membagikan materi ajar, diskusi, dan aktivitas pembelajaran lainnya,
2. Eksplorasi aplikasi-aplikasi pembelajaran *online* yang dapat menambah minat peserta didik untuk belajar daring misalnya memanfaatkan game-game pendidikan, penggunaan laboratorium virtual, penggunaan zoom dengan inovasi tidak hanya digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi ajar secara ceramah, tetapi juga mengintegrasikan pemanfaatan zoom dengan berbagai model pembelajaran aktif yang biasa digunakan dalam pembelajaran luar jaringan seperti *Problem Based*

Learning, Project Based Learning, Discovery Learning, dll,

3. Pembuatan video pembelajaran oleh pendidik,
4. Pemanfaatan sosial media sebagai media pengajaran misalnya penggunaan youtube oleh pendidik yang dapat dimanfaatkan untuk membagikan materi pengajaran, dll.

Pelajar Indonesia: Raksasa Tidur di Kawah

Candradimuka Kelas Dunia

Ramadhani Eka Putra

Institut Teknologi Bandung

Indonesia merupakan negara dengan potensi luar biasa baik dalam sumber daya alam maupun sumber daya manusia yang dapat diibaratkan sebagai raksasa tidur. Walaupun sebagian besar indikator kualitas sumber daya manusia Indonesia menunjukkan bahwa rangking yang tidak membanggakan, akan tetapi penduduk Indonesia memiliki kemampuan untuk menyerap pengetahuan dengan sangat baik, tangguh dalam menghadapi kesulitan, dan memiliki kreativitas yang sangat tinggi untuk mengatasi dan menjawab setiap tantangan yang diberikan kepada mereka. Hal tersebut dapat kita lihat dari kenyataan sehari-hari dimana sangat mudah menemukan ide-ide sederhana yang dilahirkan dalam bentuk bisnis sederhana, kosakata yang sangat beragam dari berbagai sumber bahasa, dan kapasitas dari para pelajar Indonesia yang menempuh pendidikan di luar negeri yang umumnya sangat bersaing dengan pelajar lainnya. Bila melihat kenyataan ini, maka muncul pertanyaan besar mengapa kualitas sumber daya manusia di Indonesia selalu dianggap rendah? Pada tulisan ini, penulis mencoba menelaah dari berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama belajar di Indonesia, melanjutkan pendidikan di luar negeri, menjadi pengajar di Indonesia, dan menjadi murid kembali di Indonesia.

1. Semua harus benar dan harus sesuai standar

Satu hal yang sangat umum ditemukan di sebagian besar kelas di Indonesia adalah standarisasi dari pemecahan masalah. Kesalahan merupakan suatu aib besar bagi sebagian besar pelajar di Indonesia yang akan diberikan nilai berdasarkan standar. Hal ini menjadikan DNA manusia Indonesia yang menyukai penyelesaian masalah berdasarkan ide liar atau pengalaman meniru dan melakukan modifikasi (lihat saja karya otomotif dari bengkel pinggir jalan yang dianggap tidak standar) menjadi relatif tertekan. Pada kasus pelajar Indonesia, hal ini menjadikan mereka mengerjakan apa yang sudah umum dilakukan orang lain, racun utama dari proses kreativitas.

Standarisasi juga menyebabkan mata pelajaran wajib di Indonesia sangat besar porsinya dan lambat laun dapat menyebabkan penurunan kreativitas dan kemampuan untuk melihat masalah dan tantangan dari sudut pandang yang berbeda.

2. Renaissance man adalah hal yang tidak diharapkan

Renaissance man didefinisikan sebagai orang-orang dengan kemampuan beragam. Istilah ini mungkin asing, tapi mungkin kita kenal dengan salah satu contohnya, Leonardo da Vinci. Pada banyak negara di dunia, sangat umum kita menemukan orang-orang dengan bidang keilmuan yang sangat beragam hasil dari proses pendidikannya. Bukan hal aneh kita menemukan seorang ahli ekonomi yang saat pendidikan awalnya merupakan ahli fisika. Pada sebagian sistem pendidikan kita, hal ini seringkali bukan sesuatu yang

diharapkan akan dihasilkan. Siswa dan mahasiswa harus menjadi satu sosok dengan keahlian tertentu dan sangat jarang untuk dilatih memiliki beberapa sudut pandang yang berbeda. Debat intelektual sangat jarang dilakukan di kelas serta sudut pandang yang berbeda seringkali dimentahkan tanpa pendekatan dialog intelektualitas baik secara saintifik maupun humaniora. Hal ini lebih lanjut lagi mempengaruhi para pengajar yang diminta untuk menjadi ahli pada bidang tertentu dan selanjutnya akan mempengaruhi cara pandang terhadap suatu masalah.

3. Evaluasi adalah proses penghakiman

Bila kalimat evaluasi dikemukakan di Indonesia, salah satu hal yang muncul adalah saya melakukan kesalahan dan akan mendapatkan hukuman. Pada proses penjaminan mutu, evaluasi yang dapat terukur merupakan salah satu komponen untuk meningkatkan kualitas dengan mengurangi kesalahan atau meningkatkan frekuensi proses yang menguntungkan. Pada dunia pendidikan, hal tersebut dapat dilihat secara sederhana pada tugas yang seringkali tidak mendapatkan feedback dan dosen tidak mendapatkan feedback jujur mengenai kualitas dari kuliah yang diberikan. Di sisi lain, evaluasi kadang hanya ditujukan untuk mendapatkan kesalahan dan kurang melihat pada pencapaian yang telah dicapai. Kondisi ini menyebabkan lebih umum ditemukan “hukuman” dibandingkan “reward” pada sistem pendidikan yang menyebabkan sebagian besar *stakeholder* pada dunia pendidikan mencari jalan aman dengan melakukan bisnis / aktivitas seperti biasa. Di sisi lain, kondisi ini juga

menyebabkan sebagian besar komponen pendidikan mengalami penurunan dalam kemampuan untuk membangun *critical thinking*.

4. Sindrom kutu dalam kotak

Mungkin kita sering melihat orang mengatakan bahwa kenapa teknologi di kita lambat sekali dalam menemukan sesuatu yang bersifat “breakthrough”. Beberapa juga mengatakan bahwa dahulu orang belajar ke kita tapi mengapa sekarang mereka lebih maju. Saya sendiri adalah penggemar komik KungFu Boy waktu saya masih menjadi mahasiswa. Pada komik tersebut ada satu cerita dimana tokoh utama mendapatkan pelajaran tentang kutu yang ditaruh pada kotak dan kutu yang hidupnya bebas. Kutu di dalam kotak memiliki tinggi loncatan yang dibatasi oleh kotak dimana dia disimpan. Sindrom ini seringkali saya temukan pada banyak pelajar dan rekan pendidik dimana sejak awal sudah membangun pola pikir yang menyatakan bahwa target tertentu tidak dapat dicapai. Hal ini berdampak pada usaha yang diberikan dan keinginan untuk mencapai potensi maksimal.

5. Guru berada di puncak menara dan pendidik utama

Sebagian besar masyarakat yang mendudukkan guru pada posisi tinggi di masyarakat dan diberikan tanggung jawab besar untuk mendidik anak dengan standar yang diberikan oleh orang tua. Hal ini dapat memberikan kondisi negatif dimana guru memiliki perasaan sebagai orang yang paling tahu dan seringkali menganggap bahwa murid adalah penerima pengetahuan yang dikucurkan oleh guru. Kondisi ini menjadikan beban guru sangat besar dan dapat

menimbulkan kondisi konflik saat siswa menemukan hal baru yang seringkali dicoba oleh guru untuk menjelaskan berdasarkan pengetahuan yang terbatas. Di sisi lain, kebiasaan dari sebagian besar orang tua yang menganggap bahwa semua pendidikan adalah tugas guru menjadikan beban tersendiri saat standar yang diinginkan oleh orang tua tidak tercapai. Kedua hal ini menyebabkan guru kehilangan fungsi utamanya yaitu mengarahkan, menumbuhkan gairah belajar, dan membantu murid mencapai potensi tertinggi mereka.

6. Pendidikan berkualitas bukan milik semua orang

Kita seringkali melihat bahwa pendidikan berkualitas pada umumnya diberikan oleh lembaga pendidikan tertentu yang harus ditebus dengan dana yang tidak sedikit. Pendidikan murah dan berkualitas masih menjadi mimpi bagi sebagian besar orang namun hal tersebut mungkin akan menjadi sejarah di masa lalu dengan perkembangan metoda-metoda pendidikan non struktural yang mulai marak dilakukan di Indonesia (ini bukan bercanda...youtube mungkin adalah kelas terbesar di dunia dimana orang bisa belajar apapun 😊)

7. Hasil pendidikan masih terpisah dari dampak sosial

Tujuan dari pendidikan kita adalah mencerdaskan kehidupan anak bangsa namun masih relatif minim untuk dikaitkan dengan memecahkan masalah yang terdapat di sekitar mereka. Fokus utama dari pendidikan di Indonesia adalah terkait dengan masalah sains dan teknologi yang seringkali terpisah dari aspek humaniora. Hal ini seringkali menyebabkan dunia pendidikan dianggap tidak berperan dalam memecahkan masalah humaniora dan melahirkan pendidikan

terstandarisasi dan kurang melihat aspek sosial ekonomi dari lokasi dimana pendidikan tersebut berlangsung.

8. Kolaborasi masih menjadi istilah asing pada kamus pendidikan

Kolaborasi adalah hal yang seringkali digaungkan untuk mempercepat pencapaian sains dan teknologi. Namun berapa banyak bentuk kolaborasi yang dapat kita temukan. Hal ini kemungkinan berkaitan dengan kelemahan dalam menyampaikan ide dan membangun peta jalan pengembangan pendidikan secara terstruktur.

Ok, sepertinya semuanya tampak gelap dan suram bagi pendidikan di Indonesia. Tapi menurut saya ada beberapa hal yang menjadikan Indonesia itu sebagai kawah Candradimuka kelas dunia bagi pendidikan seperti

1. Keragaman, keragaman, dan keragaman

Indonesia adalah negara dengan keragaman sosial yang sangat tinggi dan ini merupakan modal besar dimana setiap kelompok masyarakat memiliki karakter berbeda. Pendedahan yang tinggi pada kelompok masyarakat ini dapat memicu kemampuan kognitif dari murid bila mereka dibaurkan dalam kondisi inklusif.

2. Sistem komunal yang kuat

Bangsa Indonesia terkenal dengan sifat sosialnya yang kuat. Hal itu dapat kita lihat dari jumlah grup media sosial dimana kita bergabung. Sistem komunal ini yang kuat ini merupakan modal besar untuk menyampaikan pengetahuan bila dimanfaatkan dengan baik. Model seperti sharing pengetahuan, *citized lab, grassroot patent* akan

sangat mudah untuk tumbuh dan berkembang pada daerah-daerah dengan sistem komunal yang sangat kuat.

3. Negara dengan kesempatan yang sangat luas

Kita seringkali melihat bahwa teknologi dengan efek wow lahir di negara-negara maju. Namun bila kita perhatikan lebih lanjut, teknologi tersebut hanya menyelesaikan beberapa masalah saja yang sangat terbatas. Indonesia di sisi lain merupakan wilayah dengan beribu-ribu masalah dan tantangan yang menunggu dipecahkan dengan gayanya sendiri. Saya bisa mengatakan bahwa Indonesia itu seperti satu lab besar yang menunggu untuk diaktifkan dan

4. Handphone bukan merupakan barang mewah

Data dari kemenkoinfo menunjukkan bahwa 83% penduduk Indonesia memiliki smartphone dan bila kita perhatikan banyak sekali informasi yang didapatkan dari produk tersebut. Hal ini dapat berperan sebagai dua sisi mata uang dimana dapat menjadi media yang dapat dengan cepat menghantarkan HOAX atau menyebarluaskan konten-konten pengetahuan yang dapat meningkatkan kapasitas sumber daya manusia Indonesia.

Sebagai akhir dari tulisan ini, saya perlu mengingatkan bahwa ini adalah pendapat pribadi saya. Tidak semua selalu benar dan mungkin hanya menambah satu titik kecil dari garis besar pendidikan Indonesia. Dan saya selalu percaya bahwa raksasa tidur ini sedang menggeliat untuk membuka matanya dan akan mengguncang dunia seperti para nenek moyangnya yang menjelajahi dunia dengan armada rempah dan cendekia wannya ☺

■ *Inspiring Lecturer Paragon*

Merancang Gagasan Inovasi Pendidikan

Lulu Setiyabudi

Universitas Al-Irsyad Cilacap

Inovasi pendidikan adalah ide atau gagasan berupa barang dan metode pembelajaran dalam lembaga pendidikan yang dapat dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil intervensi (penemuan baru) atau *discovery* (baru ditemukan orang), yang dimanfaatkan agar tujuan pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal dapat tercapai dan permasalahan pendidikan pun dapat terpecahkan.

Ada banyak inovasi pendidikan yang telah diterapkan, mulai dari pendidikan berbasis kompetensi, pembelajaran terbalik, e-learning, buku teks digital (ebook), dan kurikulum terbuka. Konsep pendidikan berbasis kompetensi yaitu pembelajaran paling baik diukur dari penguasaan peserta didik terhadap pembelajaran, bukan jumlah jam yang dihabiskan di ruang kelas. Pendidikan berbasis kompetensi adalah perubahan besar dalam arti budaya sekolah, struktur, dan pedagogi yang berfokus untuk memastikan bahwa semua peserta didik berhasil dan mengatasi kekurangan mendasar dari model pendidikan tradisional. Pendidikan berbasis kompetensi dilaksanakan pada tingkat yang lebih dalam di lebih banyak sekolah dan kabupaten setiap tahun, dan negara bagian mulai menyesuaikan

kebijakan untuk memungkinkan inovasi pendidikan berbasis kompetensi.

Pembelajaran terbalik merupakan *blended learning*. Materi pembelajaran diperkenalkan kepada peserta didik ketika di rumah dan berlatih mengerjakannya di sekolah/ kampus. Hal ini merupakan kebalikan dari system pembelajaran yang umum, yaitu pengenalan konten baru di sekolah / kampus dilanjutkan dengan pemberian tugas pekerjaan rumah atau proyek untuk diselesaikan secara mandiri di rumah. Dalam pendekatan *blended learning* ini, interaksi tatap muka dicampur dengan studi independen melalui teknologi. Dalam skenario pembelajaran terbalik, peserta didik dapat menonton video di rumah, lalu datang ke sekolah untuk mengerjakan pekerjaan rumah dengan membawa pertanyaan dan setidaknya beberapa latar belakang pengetahuan.

E-learning, pembelajaran online atau pembelajaran elektronik merupakan perolehan pengetahuan yang terjadi melalui teknologi dan media elektronik. Dalam bahasa sederhana, e-learning diartikan sebagai “*pembelajaran yang diaktifkan secara elektronik*”. Biasanya, e-learning dilakukan di Internet. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran mereka secara online di mana saja dan kapan saja. Di masa pandemi COVID-19 ini, e-learning mengalami perkembangan yang cukup pesat. Beberapa aplikasi kuliah tatap muka secara daring mulai diminati, antara lain zoom dan google meeting.

Selain e-learning, buku teks digital atau e-book digunakan sebagai buku teks dalam proses pembelajaran. Buku teks digital juga

dikenal sebagai buku teks elektronik atau e-teks. *Digital text books* menjadi komponen utama dalam reformasi pendidikan berbasis teknologi. Ada banyak keuntungan potensial dari buku teks digital, karena menawarkan biaya yang lebih rendah, membuatnya lebih mudah untuk memantau kemajuan peserta didik, dan lebih mudah serta lebih murah untuk diperbarui bila diperlukan. Akan tetapi, transisi ke buku teks elektronik mahal, rumit dan kontroversial. Peserta didik masih mengungkapkan preferensi yang kuat untuk buku tercetak dalam banyak survei dan lintas budaya.

Kurikulum terbuka menyajikan sistem tanpa syarat. Sangat sedikit atau bahkan tidak ada persyaratan mata pelajaran/mata kuliah tertentu. Kita memilih mata pelajaran/mata kuliah (dengan beberapa batasan) dan semuanya diperhitungkan sesuai tingkatan kita. Hal ini mempermudah peserta didik dengan reputasi akademis yang baik untuk lulus tepat waktu. Selain itu, tidak ada persyaratan distribusi mata kuliah. Dan uniknya, tidak ada persyaratan untuk memiliki jurusan. Peserta didik yang ingin merancang sendiri program akademik tidak perlu berkomitmen pada jurusan yang ditawarkan oleh perguruan tinggi. Kurikulum Terbuka membuatnya sangat mudah untuk merancang jurusan kita sendiri.

Dalam merancang sebuah inovasi bidang pendidikan, banyak upaya yang perlu dilakukan seorang pengajar untuk menciptakan ruang belajar yang inovatif. Antara lain;

1. Pola Pikir

Perubahan pola pikir, suasana hati, dan suasana kelas secara keseluruhan dimulai dari pengajar. Pengajar menentukan suasana kelas sejak peserta didik masuk ke gedung. Jika pengajar bersemangat dengan materi pelajaran mereka, peserta didik akan cenderung untuk mengikuti. Seorang pengajar harus memiliki minat terhadap mata pelajaran yang mereka ajarkan. Namun, pola pikir seorang pengajar tentang bagaimana merancang dan menyampaikan konten sangat penting untuk proses pembelajaran yang inovatif. Kebanyakan sarjana pendidikan dilatih untuk mendidik hanya dari sudut pandang guru. Untuk mengubah jenis penyampaian ini dan membuat kelas lebih inovatif, mereka juga perlu memikirkan peserta didik mereka, yaitu bertindak sebagai pemandu daripada mengajar konten.

2. Refleksi Diri

Refleksi diri di kelas adalah cara bagi pendidik untuk melihat kembali strategi pengajaran mereka untuk menemukan bagaimana dan mengapa mereka mengajar dengan cara tertentu dan bagaimana tanggapan peserta didik mereka. Refleksi diri dapat menawarkan kesempatan penting pada pengajar untuk melihat apa yang berhasil dan apa yang gagal di kelas mereka. Pengajar dapat menggunakan pengajaran reflektif sebagai cara untuk menganalisis dan mengevaluasi praktik pengajaran mereka sendiri sehingga mereka dapat fokus pada praktik pengajaran yang berhasil.

3. Mengajukan Pertanyaan Terbuka

Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan tanpa jawaban buku teks. Ketika pengajar mengajukan pertanyaan terbuka, terdapat

berbagai jawaban dan sudut pandang. Jawaban peserta didik dapat mengarah pada kolaborasi yang kuat, percakapan yang mengasyikkan, ide-ide baru, serta mendorong keterampilan kepemimpinan. Latihan ini juga dapat membantu peserta didik menyadari potensi yang tidak pernah mereka temukan dalam diri mereka. Melalui pertanyaan terbuka, mereka juga dapat membuat hubungan dengan kehidupan mereka sendiri, dalam cerita lane, atau ke peristiwa dunia nyata.

4. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Fleksibel

Dengan berbagai metode pengajaran, penting bagi pengajar untuk mempertimbangkan cara menggunakan ruang kelas mereka. Misalnya, ketika pengajar dapat memindahkan furnitur di sekitar kelas dengan mudah, mereka dapat menemukan bahwa itu adalah variabel penting untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik. Seiring perkembangan pengajaran, ruang kelas harus menyediakan cara bagi peserta didik untuk bekerja sendiri, berinteraksi dengan teman sebayanya, dan menyediakan area kolaborasi.

Banyak ruang kelas saat ini masih penuh sesak, berantakan, ruang bising yang tidak memiliki ruang untuk bergerak dengan mudah, menyebabkan kesenjangan sosial dan berkomunikasi dan akhirnya menimbulkan hambatan saat peserta didik perlu berkonsentrasi.

5. Kepribadian Itu Penting: Ciptakan Tempat Untuk Semua Peserta didik

Dalam buku *Susan Cain, Quiet: The Power of Introverts in a World That Can't Stop Talking*, salah satu perbedaan penting antara introvert dan ekstrovert adalah bahwa ekstrovert cenderung mendapatkan energi mereka dari interaksi sosial dan introvert mendapatkan energi dari ruang yang sunyi dan waktu untuk berpikir dan merenung sendiri.

Oleh karena itu, ketika kelas hanya berfokus pada kerja kelompok yang menekankan pada diskusi kelompok secara keseluruhan, kerjasama dalam kelompok kecil, mengumpulkan umpan balik dari teman (semua yang membutuhkan banyak interaksi sosial), ekstrovert di kelas dapat tumbuh dan mendapatkan energi, sementara peserta didik introvert akan merasa kurang termotivasi untuk berpartisipasi. Juga, ketika sebuah proyek hanya berfokus pada refleksi yang tenang atau penelitian individu, hal yang sebaliknya mungkin terjadi. Introvert dapat berkembang dengan baik, sedangkan membuat peserta didik ekstrovert merasa gelisah dan tersesat.

Jika memungkinkan, seorang dapat menawarkan kepada peserta didik pilihan untuk bekerja dalam kelompok atau secara mandiri. Peserta didik yang ekstrovert bisa menyelesaikan beberapa proyek sendirian, sedangkan peserta didik yang introvert bisa memilih untuk berkolaborasi. Kedua cara mengajar menjadi hal yang sangat penting untuk memenuhi arti kebutuhan peserta didik dengan makna karakter yang berbeda.

Seorang pengajar yang memberikan kegiatan yang paling melibatkan, menginspirasi dan mendukung kecintaan peserta didik

untuk belajar lebih cenderung melakukan upaya terbaik mereka, menikmati proses dan menemukan hasil yang positif.

Langkah Kecil Dosen Untuk Kemajuan Pendidikan Indonesia

Dwi Andi Nurmantris

Universitas Telkom

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemajuan sistem Pendidikan pada suatu negara selalu berbanding lurus dengan Kemajuan ekonomi dan tingkat kesejahteraan suatu Bangsa. Negara – negara maju didunia selalu meletakkan masalah Pendidikan sebagai prioritas utama dalam rencana rencana strategis bangsa dan negara baik dalam jangka pendek, menengah, maupun Panjang. Begitupun juga Negara kita, Negara Indonesia, dimana dalam rangka mewujudkan cita-cita menjadi negara maju, pengembangan Sumber daya manusia (SDM) mutlak perlu dilakukan. Untuk itu, segala kebuntuan dan ketidakmampuan system Pendidikan kita saat ini untuk dapat mencetak SDM – SDM yang unggul perlu dirombak total.

Melalui kebijakan – kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan yang bisa dibilang tidak popular, seperti menghapuskan Sistem Ujian Nasional dan kebijakan Kampus Merdeka, Tembok-tembok yang hingga saat ini selalu membelenggu bangsa kita untuk mewujudkan system Pendidikan yang bisa membawa dan mengangkat predikat negara kita dari negara berkembang menjadi negara maju menjadi lebih terbuka.

Untuk mempercepat terwujudnya system Pendidikan yang lebih baik dinegeri kita, maka seorang dosen yang merupakan elemen

utama dalam system Pendidikan tidak bisa hanya bersikap acuh bahkan tidak mendukung program tersebut. Kebijakan kebijakan pemerintah tersebut perlu didukung dengan semangat perubahan dari seluruh dosen dan guru di Indonesia kearah yang lebih baik.

Untuk itu, setiap dosen atau guru di Indonesia perlu melakukan Langkah-langkah kecil tetapi konsisten untuk perubahan system Pendidikan di Indonesia yang lebih baik. **Langkah pertama** adalah merubah mindset. Mindset yang diperlukan disini adalah bahwa setiap individu harus selalu menerapkan pembelajaran seumur hidup. Pun sebagai seorang dosen, figure ini tak bisa mengandalakan apa yang sekarang dia punya. Belajar dan terus belajar harus selalu dilakukan oleh dosen dan guru. Pengembangan diri harus selalu dilakukan.

Langkah kecil yang kedua adalah selalu berusaha membangun engagement/hubungan batin dengan mahasiswa dan murid. Karena hal ini merupakan kunci utama keberhasilan proses pembelajaran. Jika hubungan batin dan proses komunikasi antara dosen/guru dengan mahasiswa telah terbentuk, Pesan, materi, dan ilmu yang ingin kita sampaikan akan lebih mudah diterima mahasiswa dan murid.

Langkah kecil yang ketiga, adalah menyeimbangkan porsi materi yang kita sampaikan pada *hardskill* (sesuai bidang ilmu) dan *softskill*. Saat ini tidak bisa kita hindari lagi bahwa apa yang mahasiswa lebih butuhkan dalam mengarungi kehidupan mereka adalah *softskill*. Karena jika *softskill* mereka miliki, maka *hardskill*

bisa mereka dapatkan dengan mudah. Jika kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berkolaborasi, kemampuan berkreasi, kemampuan beradaptasi, kemampuan memimpin, kemampuan bertahan dalam tekanan, kemampuan mengelaborasi hal hal baru sudah kita berikan kepada anak didik kita, maka dengan mudah mereka akan mempelajari ilmu ilmu baru. Lebih mudah diterima ditempat-tempat baru.

Langkah kecil yang keempat adalah dengan memperkaya ragam metoda pembelajaran yang kita terapkan dikelas, Utamanya adalah metoda yang berpusat ke murid atau mahasiswa (*student centered learning*). Tujuan utama pembelajaran adalah menghadirkan pengalaman belajar yang bisa dengan mudah memberikan jalan bagi mahasiswa untuk memahami dan menguasai sesuatu. Pengalaman belajar seperti ini hanya bisa didapat dengan system pembelajaran aktif. Mahasiswa perlu aktif untuk benar benar belajar. Mahasiswa tidak cukup mendengarkan tetapi perlu juga berbicara, melakukan, dan mempraktekkan.

Langkah kecil yang kelima atau yang terakhir adalah dengan mengajak berkolaborasi teman sejawat/ dosen-dosen yang lain untuk sama sama menjalankan 5 langkah tadi. Jika proses ini dijalankan terus menerus, saya pribadi yakin kualitas system Pendidikan kita akan menjadi lebih baik. Lulusan lulusan universitas yang kita cetak akan hebat-hebat. Dan mimpi kita menjadi bangsa yang maju akan segera terwujud.

Technopreneurhip Sebagai Penggerak Inovasi Pendikan Vokasi

Kennedi Sembiring, S.Kel., M.Sc

Politeknik Kelautan dan Perikanan Pangandaran

Potret pendidikan di Indonesia dengan segala dinamika dan perkembangannya selalu menarik untuk diikuti. Globalisasi sebagai motor penggerak perubahan di berbagai berbagai sektor menuntut masyarakat untuk terus berbenah dan mengikuti perkembangan. Pendidikan di Indonesia juga merupakan salah satu sektor yang mengalami perubahan dan penyesuaian diberbagai hal. Salah satu pemicu perubahan yang paling penting adalah adanya pengaruh perkembangan teknologi. Terlepas dari dampak negatif ataupun positifnya, teknologi telah membawa pengaruh yang luar biasa bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Kehadiran teknologi secara tidak langsung menuntut lembaga penyelenggara pendidikan untuk melahirkan sumberdaya manusia yang lebih berkualitas, mengikuti perkembangan zaman, adaptif terhadap perubahan serta pelaksanaan pendidikan yang lebih efektif, efisien dan inovatif. Hal ini tentunya menjadi tantangan yang luar biasa khususnya bagi sektor pendidikan di Indonesia yang secara umum masih memiliki keterbatasan, seperti belum meratanya kualitas pendidikan, kurangnya sarana dan prasarana, keterbatasan akses pendidikan serta keterbatasan penguasaan perangkat teknologi. Selain faktor-faktor tersebut diatas, pandemic covid 19 yang saat ini tengah melanda dunia juga sangat berdampak besar terhadap dunia pendidikan di Indonesia. Seluruh

element pendidikan yang terdampak mau tidak mau harus bertransformasi dalam proses pelaksanaannya. Keterbatasan ini mengakibatkan proses belajar tertunda dan harus dilaksanakan secara online. Kondisi ini tentunya menjadi tantangan yang besar bagi pelaku pendidikan, apalagi bagi mereka yang belum memiliki akses terhadap teknologi apakah itu anak didik, lembaga pendidikan maupun pendidik itu sendiri.

Dalam menghadapi berbagai tantangan di dunia pendidikan, Perguruan Tinggi sebagai bagian dari lembaga pendidikan dituntut untuk memiliki strategi dan inovasi. Tantangan yang besar ini juga menjadi pekerjaan rumah tersendiri bagi lembaga pendidikan vokasi yang notabene lebih mengutamakan praktik daripada teori. Kebutuhan sumberdaya manusia yang terampil dan berkualitas serta siap pakai dalam Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) sangat penting. Permasalahan ini tidak hanya menjadi tanggung jawab pendidikan vokasi namun juga melibatkan pelaksana pendidikan, pemangku kepentingan serta industri itu sendiri. Kerjasama yang bersinergi antara Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) dengan pendidikan vokasi diharapkan dapat menjadi motor penggerak perekonomian terlebih di masa sulit seperti sekarang ini.

Salah satu bentuk strategi inovasi dari pendidikan vokasi adalah *technopreneursip*. *Technopreneurship* adalah usaha menciptakan dan mengembangkan usaha baru dengan menerapkan inovasi teknologi dalam penerapannya. Melalui inovasi pendidikan vokasi diharapkan mampu berkarya dengan menerapkan unsur

teknologi dalam pelaksanaan, lebih *up to date*. sekaligus menyiapkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan dalam bidang akademik namun juga memiliki kemampuan untuk menggerakkan roda usaha yakni dengan menciptakan lapangan pekerjaan.

Secara umum penerapan konsep technopreneur di pendidikan vokasi dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk. Pertama, penerapan technopreneur pada pendidikan vokasi yang berfokus untuk menghasilkan lulusan yang unggul, yang memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terapan. Lulusan yang unggul dapat dibentuk dengan menambah/menyelipkan unsur teknologi dan juga kewirausahaan dalam kurikulum pendidikan, khususnya di awal semester. Hal ini bertujuan agar mahasiswa terekspose sejak dini oleh konten kewirausahaan dan teknologi. Adapun contohnya adalah dengan memasukkan mata kuliah kewirausahaan, inovasi dan kreativitas, bisnis dan teknologi sebagai mata kuliah dasar bagi mahasiswa baru. Harapannya mahasiswa ini sejak awal sudah memperoleh bekal modal berupa pengetahuan terkait teknologi dan kewirausahaan dan juga jiwa kewirausahaan yang tinggi untuk nantinya berkecimpung sebagai technopreneur.

Kedua, pendidikan vokasi dapat menghasilkan hasil karya berupa penelitian atau produk/jasa IPTEK terapan yang dapat diterapkan kepada masyarakat luas, Sesuai dengan perannya dalam melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi, pendidikan vokasi tentunya diharapkan dapat memerlukan kontribusi yang lebih kepada

masyarakat. Peranannya dapat berupa menghasilkan produk penelitian terapan yang penerapannya mengadopsi teknologi. Dalam konteks pelaksanaannya, tentunya keterlibatan mahasiswa dengan porsi yang lebih akan memberi dampak yang baik dari sisi keilmuan, selain itu transfer ilmu pengetahuan yang terjalin secara lebih intens antara dosen dengan mahasiswa dalam menghasilkan produk yang inovatif akan memberi ruang yang lebih dalam proses belajar mengajar. Salah satu contohnya adalah melibatkan mahasiswa dalam pilot project penelitian atau terlibat langsung dalam pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Partisipasi nyata yang dilakukan ini dapat berupa upaya peningkatan produktivitas usaha ataupun penyediaan solusi terhadap permasalahan yang ada. Dari sisi kelembagaan, pendidikan vokasi dituntut memberi kontribusi nyata bagi masyarakat berupa teknologi tepat guna yang mampu memberikan solusi bagi kebutuhan dan permasalahan di masyarakat dalam lingkup yang lebih luas.

Ketiga, menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas unggul dan lulusan berjiwa *technopreneur*. Sejatinya lulusan pendidikan vokasi haruslah lulusan yang telah siap terjun ke dunia kerja dengan kemampuan akademik dan juga keahlian spesifik dalam bentuk *hardskill* dan *softskill*. Lulusan yang memiliki jiwa *technopreneur* dapat ditempa dengan berbagai pendekatan ataupun program yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan vokasi, seperti mengadakan lomba ide bisnis, pembentukan inkubator bisnis, pendampingan usaha ataupun kegiatan-kegiatan yang bertujuan

merangsang penerapan *technopreneurship* bagi mahasiswa selama mereka menempuh pendidikan. Melalui program program yang inovatif dan kreatif ini diharapkan Ketika mahasiswa lulus dari perguruan tinggi mereka telah terbiasa dan siap untuk berkarya di bidang wirausaha. Mahasiswa juga diharapkan memiliki inisiatif untuk mengembangkan diri dan meningkatkan kompetensinya, misalnya dengan menguasai bahasa atau platform digital, mengasah kemampuan dasar digital serta dukungan kemampuan berbahasa asing sehingga kedepannya diharapkan terjadi percepatan dalam penguasaan teknologi. Bentuk konkretnya dapat diwujudkan misalnya dengan menyelenggarakan berbagai pelatihan atau *workshop* secara berkala untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa.

Keempat, pendidikan vokasi juga diharapkan dapat berperan dalam menjalin kerjasama dengan instansi-instansi terkait di level nasional maupun internasional. Hal ini dapat diwujudkan dengan menjalin kerjasama antar lembaga ataupun bidang yang berfokus pada teknologi ataupun berbagai institusi atau pusat penelitian. Kolaborasi yang baik tentunya akan membuka peluang untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri serta peluang untuk menyerap lulusan. Dengan adanya kerjasama dengan sektor industri diharapkan pula dapat memecahkan permasalahan terkait tantangan di dunia kerja yang sering kali menjadi tolak ukur keberhasilan suatu lembaga pendidikan. Kerjasama yang terjalin nantinya harus menguntungkan kedua belah pihak, di satu sisi lembaga pendidikan dapat memperoleh akses pendidikan dan pelatihan bagi

mahasiswnya, sehingga dapat mengaktualisasikan dirinya dalam bentuk pengalaman kerja ataupun jejaring, sementara bagi dunia industri dapat mengembangkan perannya dalam bentuk tanggung jawab sosial perusahaan kepada masyarakat dan lingkungan sekitar atau disebut *Corporate Social Responsibility* (CSR).

Kelima, tidak dipungkiri ketersediaan sarana dan prasarana memegang peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan *technopreneur* di pendidikan vokasi. Penyediaan sarana pendukung ini dapat diwujudkan ketika ada peran dan komitemen yang tinggi dari lembaga pendidikan. Dukungan ini dapat berupa dukungan dana, dukungan perlatan ataupun sarana fasilitas pendukung kegiatan. Project atau kegiatan yang berhubungan dengan teknologi atau melibatkan teknologi dalam penggerjaanya tentunya membutuhkan dukungan finansial yang tidak sedikit baik dari sisi penyediaan alat ataupun penyediaan tenaga ahli dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Namun hal ini tentunya diharapkan tidak dilihat sebagai suata hambatan, namun justru menjadi tantangan dan invetsasi di masa depan untuk melahirkan inovator inovator muda *technopreneur*.

Penerapan inovasi *technopreneur* diatas tentunya membutuhkan usaha dan komitmen yang tinggi dari semua pihak, sehingga inovasi di bidang pendidikan khususnya di pendidikan vokasi dapat terlaksana. Pada akhirnya sesuai dengan konsep awal pendidikan tinggi vokasi untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja di industri swasta, lembaga pemerintah atau wiraswasta secara

mandiri, technopreneur tentunya dapat menjadi jawaban atas keraguan lulusan pendidikan vokasi di masa mendatang. Dengan mengembangkan berbagai metode pendidikan yang inovatif, mengembangkan kewirausahaan berbasis digital serta penyelarasan kurikulum, diharapkan dapat mengakselerasi lulusan pendidikan vokasi. Selain itu dengan terlahirnya generasi technopreneurship diharapkan dapat memberi solusi atas ketersediaan sumberdaya manusia yang berkualitas dan dapat bersaing ditengah kompetisi global.

Merdeka Selesai Ujian Masuk

Nanda Savira Ersa

Universitas Malikussaleh

Manusia diciptakan Tuhan dengan susunan yang sangat kompleks. Manusia memiliki kemampuan untuk melakukan berbagai aktivitas yang beragam selama hidupnya. Hal ini dibuktikan dari penelitian yang menyatakan bahwa terdapat sembilan kecerdasan majemuk manusia, yaitu verbal-linguistik, logika-matematika, spasial, gerak-kinestetik, musical, intrapersonal, interpersonal, naturalis dan eksistensial. Semua kecerdasan ini kedudukannya setara, tidak ada kecerdasan yang lebih agung daripada kecerdasan lainnya. Setiap kecerdasan dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Berbicara lebih spesifik di dunia pendidikan tinggi, kebutuhan ini juga merupakan tuntutan dunia industri.

Namun, ironisnya sudah jamak kita temui bahwa pendidikan kita di Indonesia masih menekankan pada pendidikan kognitif. Sering terdapat stigma bahwa anak yang memiliki kemampuan eksak yang baik merupakan anak yang lebih pintar daripada anak yang memiliki kecerdasan lainnya. Maka, tak jarang pula saat ini banyak orang tua yang memilih *Homeschooling* untuk anaknya. Salah satu motivasi orang tua melakukan ini karena sekolah dianggap tidak mampu mengobservasi minat bakat anak yang berakibat pada “learning failure”. Seorang anak yang dominan kinetik, akan mampu menerima pelajaran olahraga lebih lama dan sering dari anak lain. Namun,

karena kurikulum menuntut hal yang berbeda maka anak tersebut dipaksa untuk belajar matematika lebih sering dan lama daripada pelajaran favoritnya. Hal ini berakibat pada anak yang malas pergi sekolah. Di sekolah hanya tidur saja, menjadi “preman sekolah”, dsb. Padahal bisa jadi hal ini adalah cara si anak untuk menyalurkan energi kinetiknya atau bentuk protesnya karena keinginannya dipaksakan. Akhirnya dia dicap menjadi anak bandel, tidak akan sukses, dan lain sebagainya. Pelabelan anak merupakan suatu hal fatal yang sering dilakukan oleh orang dewasa. Energi negatif yang terus diarahkan padanya akan membuatnya percaya pada label tersebut.

Anak-anak dengan kecerdasan non-kognitif tak jarang seringkali kesulitan dalam memilih Perguruan Tinggi favorit. Hal ini karena mayoritas Pendidikan Tinggi kita menerapkan standar kognitif yang ketat untuk seleksi masuknya. Pertanyaan yang diberikan pun hampir seragam, hanya berbeda pada tingkat kesulitan. Namun, tetap sama-sama mengagungkan kognitif. Hanya satu dari Sembilan kecerdasan majemuk.

Jika kini kampus merdeka sudah mulai mencoba “memerdekan” metode belajar mahasiswa, namun sekiranya perlu pula memerdekan ujian seleksi sesuai Program Studi yang dituju masing-masing calon mahasiswa. Misalnya, jika mahasiswa memilih Program Studi Ilmu Komunikasi bisa saja ujian yang diterapkan mahasiswa harus menunjukkan portofolio berupa tulisan, videografi atau unjuk *public speaking* nya yang merupakan tujuan dari Program Studi itu sendiri. Logika memang dibutuhkan, namun jangan karena

logika kognitifnya kurang sedikit maka menggugurkan 8 kecerdasan lainnya.

Gagasan Inovasi Pendidikan Indonesia

Muhammad Sungging Pradan

Universitas Maarif Hasyim Latif

Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara. Pernyataan ini tertuang dalam salah satu pasal UUD 1945 yang merupakan dasar negara Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan merupakan sesuatu yang penting yang dapat memberikan perubahan bagi warga negara. Pemerintah bahkan juga telah memberikan program wajib belajar 12 tahun untuk menjamin kesejahteraan warganya. Saat ini pendidikan memiliki wajah baru dimana mengikuti perkembangan zaman yang serba digital.

Perkembangan zaman yang serba digital mau tidak mau harus diikuti terutama untuk bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang pesat. Hal ini tentu juga diimbangi dengan inovasi agar perubahan yang ada sesuai dengan kondisi saat ini dan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Inovasi dapat dimulai dari masing-masing guru/ dosen dimana tiap individu guru/ dosen memiliki wawasan yang luas dan informasi terkini sehingga dapat memberikan dan mengembangkan ilmu yang didapat untuk kepentingan peserta didik.

Penyampaian ilmu merupakan poin penting yang mempengaruhi kesuksesan pendidikan. Saat ini penyampaian ilmu tidak lagi dari guru/ dosen di dalam kelas, melainkan juga dapat melalui media online yang dapat diakses dengan mudah. Hal ini tentu

memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin mendapatkan ilmu. Selain kemudahan mengakses, juga perlu diperhatikan tentang isi yang disampaikan, jangan sampai menyesatkan yang pada akhirnya memberikan informasi ilmu yang salah pada pembaca.

Penggunaan media online lain yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh yang saat ini banyak dilakukan dapat mempermudah dalam proses transfer ilmu. Kelebihan lain yaitu dapat menunjukkan gambar atau video sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat menarik untuk diikuti oleh peserta didik. Ke depan, pendidikan di Indonesia dapat memanfaatkan sistem online-offline sehingga dapat melihat langsung gambaran yang ingin dicapai melalui tampilan virtual dan dapat membekali peserta didik dengan skill/kemampuan yang diasah melalui tatap muka.

Hasil dari proses pendidikan juga dapat ditampilkan sebagai bukti pendidikan telah dilakukan dan adanya timbal balik dari proses pendidikan. Hasil dari proses pendidikan tersebut dapat berupa produk maupun suatu karya ilmiah yang dapat menjadi suatu ikon bagi dunia pendidikan Indonesia sehingga dapat memberikan suatu pengaruh akan kemajuan dunia pendidikan Indonesia.

Pembelajaran yang“Memukau”

Prof. Dr. Refilda, M.S.

Universitas Andalas

Pembelajaran yang “memukau” perlu diciptakan oleh setiap pendidik di sekolah. Berikut dikemukakan beberapa hal yang sering terlupakan oleh sebahagian pendidik. Sesungguhnya hal-hal berikut perlu menjadi perhatian pendidik di sekolah

1. Penampilan Pendidik yang menyenangkan peserta didik.

Modal utama bagi pendidik untuk mewujudkan kelancaran proses pembelajaran di ruang kelas selain terampil dan profesional dalam menguasai materi pelajarannya, adalah penampilan. Penampilan merupakan salah satu kepribadian pendidik. Penampilan yang menarik, berpakaian rapi dan necis, kepribadian, tindakan, ucapan, cara bergaul, ramah dan wawasan yang luas dalam menghadapi persoalan atau masalah. Dalam proses pembelajaran pendidik harus memiliki daya tarik tersendiri sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dan bersemangat untuk memperhatikan pelajaran. Biasanya peserta didik akan merasa tertarik belajar kalau pendidik tersebut dilihatnya menyenangkan, ramah, penuh perhatian dan dapat berkomunikasi dengan baik.

2. Bangun komunikasi yang akrab antara pendidik dengan peserta didik.

Komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, yang pertama dalam proses pembelajaran bukanlah penyampaian materi

ajar, melainkan bagaimana pendidik memulai menyapa peserta didik dengan keakraban, seperti menanyakan bagaimana keadaan peserta didik saat pertemuan tersebut, apakah peserta didik sudah sarapan, sarapan pakai apa dan pertanyaan-pertanyaan lain yang bisa membuat suasana akrab. Kalau seorang pendidik sudah bisa menciptakan suasana yang akrab dalam kelas, maka untuk pengembangan komunikasi selanjutnya dalam proses pembelajaran tentunya akan mudah. Materi pelajaran yang dibahas akan diterima dan dipahami oleh peserta didik dengan senang hati dan mudah.

3. Jalin interaksi positif yang dapat meningkatkan harkat dan martabat peserta didik.

Menjalin interaksi dengan peserta didik adalah hal penting yang harus dilakukan oleh seorang pendidik. Sebagai contoh kalau ada peserta didik yang prilakunya kurang sesuai maka pendidik harus bisa memberi tahu dan menunjukkan prilaku yang benar. Sehingga peserta didik tersebut bisa berubah menjadi seorang yang punya harkat dan martabat yang lebih baik.

4. Kelas yang optimal tidak lebih peserta didiknya dari 14 orang.

Layanan pendidikan pada kelas yang jumlah peserta didiknya sedikit akan lebih optimal bila dibandingkan dengan kelas yang jumlah peserta didiknya banyak. Peserta didik yang jumlahnya sedikit akan mendapat perhatian, kesempatan untuk berdiskusi dan berlatih lebih banyak dari pendidik.

5. Pembelajaran dimulai dari materi pada tingkat yang paling mudah untuk dipahami, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Penyampaian materi oleh pendidik sebaiknya dimulai dari yang terendah terlebih dahulu, setelah itu mulai ke materi yang lebih tinggi tingkatnya. Dengan demikian materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Materi yang dipilih adalah materi yang terkait dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh pada pendidikan dasar, kalau pendidik mau menjelaskan tentang materi lingkaran dan bagaimana cara menghitung luas lingkaran, maka pendidik bisa mencontohkan pada apa yang ada di lingkungan belajar. Pendidik menyampaikan bahwa di luar kelas ada tiang bendera yang berdiri di atas dasar tembok berbentuk lingkaran. Karena peserta didik mengetahui itu semua, maka pendidik mengajak peserta didik untuk menghiasi dasar tiang bendera itu dengan kertas atau kain bewarna. Peserta didik dibawa kedekat tiang bendera dan pendidik menjelaskan bagaimana cara menghitung luas luas lingkaran, sehingga peserta didik dapat menghitung kertas atau kain untuk menutupi lingkaran dasar tiang bendera tersebut. Peserta didik langsung mengambil ukuran seperti yang diberi tahu pendidik dan menghitungnya. Dengan cara tersebut maka peserta didik akan lebih mudah memahami tentang luas lingkaran, dan mengetahui cara menghitung dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

6. Ciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran.

Lingkungan belajar harus disiapkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Disaat pendidik mau mengajak peserta didiknya ke lingkungan, maka pendidik perlu menyiapkan lingkungan belajar yang memadai. Jadi sewaktu pendidik mau memberikan materi pada peserta didik, maka pendidik harus memikirkan dan menciptakan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajarannya.

7. Presentasikan materi yang dibahas dengan cara yang “memukau” (menarik perhatian, sehingga peserta didik lupa dengan hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan materi bahasan

Materi yang disampaikan oleh pendidik harus dipresentasikan sebaik mungkin dengan cara sedemikian rupa sehingga peserta didik betul-betul tertarik pada apa yang disampaikan oleh pendidik. Mendengar penyampaian materi dan melihat bahan presentasi yang disajikan secara menarik maka peserta didik betul-betul melibatkan diri dalam proses pembelajaran tidak ada lagi perhatiannya pada hal-hal lain di luar dari materi yang sedang dibahas.

8. Metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) peserta didik.

Pendidik harus paham terhadap karakter gaya belajar peserta didik. Siapa saja peserta didik tersebut yang memiliki gaya belajar visual, auditori dan/atau kinestetik. Untuk gaya belajar visual, peserta didik dapat memahami materi ajar dari melihat secara visual yakni dengan melihat materi apa yang ditayangkan oleh pendidik atau

membaca langsung buku ajar yang diberikan. Gaya belajar auditori adalah gaya belajar bagi peserta didik yang dapat memahami materi ajar melalui indra pendengarannya, mereka tidak akan bisa paham kalau sekiranya disuruh membaca dari buku ajar ataupun secara visual. Pendidik juga harus paham dengan gaya belajar kinestetik. Bagi pendidik yang tidak memahami gaya belajar kinestetik sering merugikan pada peserta didik, karena kebanyakan pendidik menginginkan peserta didik memperhatikan dengan baik tanpa melakukan aktivitas lain dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh pendidik. Kalau terjadi hal seperti itu berarti pendidik sudah menutup jendela pada peserta didik untuk bisa belajar. Padahal untuk gaya belajar kinestetik itu biasanya peserta didik akan memahami materi kalau mereka mendengar sambil melakukan kegiatan-kegiatan lain seperti mencatat, atau membuat coretan-coretan berkaitan dengan materi yang dipelajarinya.

Disamping gaya belajar, dominasi otak kiri dan otak kanan dari peserta didik juga harus diketahui oleh pendidik. Peserta didik yang memiliki dominasi otak kiri, mereka sering melakukan hal-hal yang beraturan. Tapi untuk peserta didik yang memiliki dominasi otak kanan mereka suka yang tidak teratur. Kalau pendidik memiliki dominasi otaknya berbeda dengan peserta didik maka sulit untuk menemukan jalan keluarnya. Oleh karena itu pendidik harus bisa menyesuaikan diri dengan peserta didik. Untuk itu pendidik harus menyesuaikan metode, pendekatan dan strategi belajar dengan gaya belajar dan dominasi otak peserta didik.

9. Ciptakan pembelajaran yang membuat ingatan peserta didik sampai pada tingkat memori jangka panjang

Pendidik membahas materi dengan peserta didiknya agar peserta didik bisa memahami materi yang diberikan dengan jelas. Bagaimana pendidik bisa menyampaikan materi yang dapat diingat oleh peserta didik sampai tingkat memori jangka panjang perlu diketahui. Biasanya pendidik membuat simbol-simbol yang mudah diingat oleh peserta didik. Sebagai contoh untuk mengingat istilah gaya belajar visual, auditori dan kinestetik itu diberi simbol dua jari ke atas (V), ke bawah (A) dan ke samping (K). Penggunaan jembatan keledai atau titian ingatan untuk materi-materi ajar juga dapat membuat materi yang disampaikan masuk pada memori jangka panjang peserta didik seperti mengingat kabataku untuk pelajaran matematika, yaitu kali, bagi, tambah dan kurang.

10. Perhatikan keadaan dan libatkan emosi serta pikiran peserta didik dalam proses pembelajaran.

Emosi serta pikiran peserta didik perlu dilibatkan dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan emosi dan pikiran peserta didik tersebut dalam membaca dan menghafal puisi misalnya, maka materi yang diberikan dapat dihayati dan dibayangkannya, sehingga mereka mudah untuk memahaminya.

11. Sediakan tugas2 terstruktur dan tersusun serta diadministrasikan dengan baik.

Tugas-tugas yang diberikan pada peserta didik harus disediakan secara terstruktur sesuai dengan urutan materi yang

diberikan. Tugas-tugas tersebut harus disusun dari awal sampai akhir dan itu perlu diadministrasikan dengan baik. Pendidik bisa melihat peserta didiknya yang memiliki nilai tugas tertinggi sampai yang terendah dari hasil pengadministrasian tugas-tugasnya.

12. Berikan balikan yang bermakna, yang membuat peserta didik semakin giat untuk belajar pada masa yang akan datang.

Umpulan balik dari hasil tugas peserta didik perlu dilakukan, bagi peserta didik yang memiliki nilai tinggi perlu diberi penghargaan dan bagi peserta didik yang memiliki nilai rendah pendidik perlu mencari tau kenapa hal itu bisa terjadi. Bisa saja peserta didik itu memiliki gaya belajar tidak sesuai dengan metode mengajar pendidik, kalau hal itu yang terjadi tentu pendidik perlu menggunakan metoda mengajar sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Sehingga peserta didik akan bertambah giat belajar kedepannya.

13. Berikan pembelajaran *remedial* bagi peserta didik yang belum dapat menangkap isi pembelajaran dengan tepat menurut yang seharusnya.

Peserta didik yang belum bisa memahami materi ajar atau salah tanggap terhadap materi tertentu perlu diberi pembelajaran *remedial*. Pembelajaran *remedial* dilakukan dengan metode yang berbeda dari pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Kalau metode yang digunakan masih sama kemungkinan tidak cocok dengan gaya belajar peserta didik tersebut.

14. Berikan pengayaan bagi peserta didik yang cepat menangkap pelajaran.

Peserta didik yang mudah menerima materi ajar tentunya akan bosan kalau pendidik masih menjelaskan tentang itu lagi pada peserta didik yang lainnya. Oleh karena itu pendidik perlu memberikan pengayaan bagi peserta didik tersebut dengan memberi kesempatan kepada mereka untuk memperkaya materi di perpustakaan baik melalui membaca buku ajar maupun melalui video.

15. Kuasai teknologi informasi untuk membantu kelancaran dan kemenarikan pembelajaran, seperti menggunakan berbagai aplikasi *games*, dan video dari *youtube*. Apalagi dalam keadaan pandemi covid-19.

Teknologi informasi pada kondisi saat ini sangat memegang peran penting dalam menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan berbagai aplikasi yang tersedia seperti *games*, video dan banyak lagi aplikasi yang lain sangat membantu dalam menunjang pemahaman bagi peserta didik karena aplikasi-aplikasi tersebut menarik. Untuk itu keterampilan teknologi informasi sangat dibutuhkan baik bagi pendidik maupun bagi peserta didik.

Semoga para pendidik selalu menerapkan pembelajaran “memukau” dalam Pendidikan Indonesia.

Menggugah Karakter Peduli Mahasiswa Pada Masyarakat dan Lingkungan Sekitar

Marlya Fatira AK
Politeknik Negeri Medan

Abstrak

Tulisan ini adalah sebuah pemikiran tentang strategi yang saya lakukan sebagai pendidik dalam upaya menggugah karakter kepedulian mahasiswa pada lingkungan dan masyarakat sekitar tempat tinggalnya. Tulisan ini juga ingin membuktikan bahwa setiap mahasiswa itu memiliki kepekaan terhadap lingkungannya, dan mampu berperan dan berkontribusi untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat disekitar lingkungannya melalui pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang dimilikinya selama masa Pendidikan. Mahasiswa yang berperan dalam tulisan ini adalah mahasiswa di Program Studi D4 Keuangan dan Perbankan Syariah, pada Kampus Politeknik Negeri Medan, tempat saya mengabdikan diri sebagai pendidik. Jumlah mahasiswa yang diamati dalam kegiatan ini ada sebanyak 52 orang mahasiswa, yang menjalani perkuliahan pada semester VII (semester tujuh) untuk matakuliah Kapita Selekta Lembaga Keuangan Syariah pada tahun 2021. Dalam upaya memperoleh Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK) berupa Kemampuan mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah dan memberikan solusi sesuai keilmuan yang dimiliki terhadap permasalahan yang ada disekitar lingkungannya. Melalui

menjawab pertanyaan kunci: *Apa Peran yang dapat kamu berikan melalui ilmu sudah kamu miliki kepada masyarakat sekitar dilingkungan tempat kamu tinggal?* Melalui pertanyaan tersebut mahasiswa tergugah untuk melihat sekitarnya, hingga akhirnya mampu melaporkan dan mempresentasikan keberhasilannya dalam membantu masyarakat lingkungan sekitarnya untuk mengatasi masalah. Hasil Pengamatan terhadap seluruh mahasiswa diperoleh bahwa 100% mahasiswa memiliki kemampuan mengidentifikasi masalah, mampu memberikan solusi, dan mampu berperan serta secara aktif untuk mengatasi masalah yang ada disekitarnya, dan mampu bersinergi bersama tim untuk saling berkontribusi dan berperan aktif untuk mengatasi masalah yang ditemukan dilapangan.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Mahasiswa, Masyarakat, Interaksi sosial

Pendahuluan

Mendengar istilah mahasiswa berkarakter, apa yang terfikirkan oleh kita? Mungkin benak kita akan diisi oleh berbagai fikiran tentang karakter mahasiswa di era kekinian yang serba digital. Era Digital yang dianggap sangat memudahkan, komunikasi dan interaksi manusia dalam melakukan berbagai aktivitas kehidupannya ternyata disisi lain juga dianggap memiliki kemampuan untuk menghancurkan karakter generasi muda, yang juga merupakan aset bangsa.

Salah satu dampak buruk dari perkembangan era digital terhadap sekelompok masyarakat adalah hadirnya individu dengan karakter tidak peduli dan anti sosial. Keasyikan berinteraksi dengan teknologi dalam komunikasi digital, bermain game online, ngobrol dan menyapa melalui digital, berguru secara digital, berbelanja secara digital, ibadah secara digital dan macam-macam aktivitas kebutuhan kemanusiaan lainnya yang saat ini semua dapat dilakukan secara digital (virtual) cukup dengan interaksi didunia maya melalui pemanfaatan jaringan internet. Semua menjadi mudah, namun disisi lain menjadikan interaksi kemanusiaan yang dilakukan didunia nyata dengan menghadirkan rasa dan empati, menjadikan tegantikan, dan akibatnya muncul karakter individu gagap interaksi sosial.

Individu yang gagap interaksi sosial ini merupakan orang-orang yang memiliki masalah dalam berinteraksi atau bersosialisasi secara nyata dalam kehidupan sosial masyarakat. Kondisinya adalah dikarenakan kebiasaan hidupnya yang sebagian besar dilakukan sendiri, dengan teknologi, bermain computer, handphone, mengurung diri dirumah atau dikamarnya, fokus dengan dunianya saja, konsentrasi hanya pada kebutuhan dan keinginanya saja. Keadaan ini menjadikan orang dengan kebiasaan seperti ini akan menjadi asing terhadap lingkungan selain lingkungannya sendiri. Akibatnya menjadikan pribadi yang acuh, cuek, tidak peduli pada masyarakat atau lingkungan sekitar. Karakter demikian tidaklah baik, bahkan bisa dikatakan buruk untuk kepribadian seseorang.

Pribadi gagap interaksi sosial akan mudah rapuh bila tidak mampu mencapai keinginan atau harapannya, ketidakmampuannya mengkomunikasikan apa yang ada dalam fikiran dan perasaannya pada orang lain menjadikan orang dengan kepribadian ini menggunakan sarana berekspresi pada media sosial. Mudah Terpancing dengan sugesti “apa yang anda fikirkan saat ini?”, sehingga kemudian jari jemari sibuk mngetik dan mneguraikan berbagai kata-kata yang ada dalam fikiran untuk dituliskan di status pada media sosial. Kemudian di share. Beginilah fenomena generasi era digital, cerminan sebagian besar generasi muda, termasuk yang sedang menjalani masa pendidikan di jenjang perguruan tinggi. Ungkapan demikian mungkin sering kita dengar, namun kemudian menjadi pertanyaan apakah fenomena ini menjadi suatu generalisasi umum untuk semua generasi muda atau mahasiswa? Ataukah ini hanya menjadi bagian kecil saja yang kemudian menonjol sehingga membentuk opini publik.

Bisakah fenomena ini dibantahkan, atau dipatahkan dengan suatu fenomena lain yang sifatnya positif dan menjadi bukti nyata bahwa ada banyak karakter baik dari pemuda dan mahasiswa yang hadir di era digital.

Menghadirkan pribadi mahasiswa berkarakter yang cerdas, kreatif, mandiri, memiliki *higher critical thinking skill* serta memiliki kemampuan *problem solving* dapat dilakukan melalui masa Pendidikan. Mahasiswa pada dasarnya adalah pribadi dewasa yang telah sempurna akal dan fikirannya untuk mampu membedakan

antara yang baik dan yang buruk. Seharusnya kesempurnaan akal ini dapat digunakan untuk kebermanfaatan untuk memberi solusi pada masyarakat sosial dan lingkungan sekitar. Kebiasaan baik ini dapat dilatih dengan keterampilan berfikir kritis melalui penyampaian materi pembelajaran dan metode pembelajaran dengan metode kasus atau project base learning yang saat ini sangat dikenal sebagai pilihan metode pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk penerapan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

Melalui penerapan metode pembelajaran project base learning inilah kemudian saya implementasikan pada matakuliah Kapita Selekta Lembaga Keuangan Syariah. Melalui tujuan untuk memperoleh Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK) berupa Kemampuan mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah dan memberikan solusi sesuai keilmuan yang dimiliki terhadap permasalahan yang ada disekitar lingkungannya. Hal ini digugah dengan memberikan pertanyaan kunci berupa *Apa Peran yang dapat kamu berikan melalui ilmu sudah kamu miliki kepada masyarakat sekitar dilingkungan tempat kamu tinggal?* Pertanyaan ini tentunya disampaikan setelah dosen terlebih dahulu melakukan penyampaian materi dengan teknik coaching. Jadi dosen memposisikan diri sebagai coach untuk menggugah, menyemangati, memotivasi dan menonjolkan keunggulan potensi mahasiswa bahwa setiap mereka mampu, dan punya tanggung jawab besar sebagai individu akan kontribusinya terhadap lingkungan sekitar.

Dosen akan bertindak untuk mengingatkan mahasiswa apa tujuannya kuliah, untuk apa ilmu yang diperolehnya? Bagaimana tanggungjawabnya terhadap ilmu yang dimilikinya tersebut. Senangkan melihat diri baik-baik saja, sedangkan lingkungan sekitar runtuh, buruk, tak berdaya padahal diri punya potensi dan telah diberikan Tuhan Yang Maha Esa berupa nikmat fikiran, pengetahuan dan ilmu untuk bisa diamalkan. Hal ini digugah dengan metode coaching, ternyata mampu dan berhasil membangkitkan rasa kepedulian dan keinginan untuk berpartisipasi dan berkontribusi membantu sesama masyarakat sekitar dan lingkungan sekitar tempat tinggalnya.

Berikut ditampilkan data mahasiswa dan identifikasi masalah yang diperoleh serta kontribusi solusinya:

Tabel 1 Identifikasi Masalah oleh Mahasiswa

Identifikasi Masalah	Jumlah	Solusi
Praktik Arisan Bahan Sembako	1	Meneliti
Karakter Ibu Muslim sebagai Pendidik	2	Melakukan sosialisasi
Halal Food	3	Melakukan sosialisasi
Pemahaman Masyarakat tentang Jual Beli dalam Islam	5	Melakukan sosialisasi
Budaya Maisir	2	Melakukan sosialisasi

Persepsi Masyarakat tentang Riba	3	Melakukan sosialisasi
Remaja Masjid generasi Islam	5	Melakukan Pelatihan dan Pendampingan
Zakat Pertanian	1	Sosialisasi
Education for Society	3	Melakukan Pelatihan dan Pendampingan
Jual Beli tanah warisan	1	Meneliti
Tabungan Qurban	1	Meneliti
Pendampingan anak usia sekolah dalam pembelajaran daring	2	Memberikan pendampingan
Persepsi terhadap bank syariah	2	sosialisasi
Rentenir pilihan masyarakat Desa	2	Sosialisasi dan pendampingan
Manajemen Masjid	4	Memberikan pendampingan
Denda pada pembayaran uang sekolah	1	Meneliti
Pungutan Liar	1	Meneliti
Orang Tua dan Pembelajaran Jarak Jauh	2	Mendampingi

Bantuan Sosial masyarakat Miskin	1	Meneliti
Pendidikan Anak yatim	1	Mendampingi
Pola bertahan UMKM dimasa Covid	1	Meneliti
Prilaku Sosial	3	Mendampigi
Standar Pelayanan Bank Syariah	1	Meneliti
Prilaku Sosial Anak dan Penggunaan HP	2	Mendampingi

Sumber: Hasil Observasi

Melalui tabel 1 dapat dilihat bahwa, melalui padangan mahasiswa ditemukan berbagai masalah yang mampu di identifikasi dari masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Mahasiswa mampu membangun karakter dalam diri untuk peduli, berfikir kritis, dan memerikan solusi melalui problem solving case disekitar tempat tinggalnya.

Saat dihadapkan pada perolehan data, maka mahasiswa berlatih kemampuan komunikasi, berinteraksi dan bekerjasama dengan orang baru dan lingkungan baru. Mampu beradaptasi sehingga mencapai tujuan yang ditentukan. Saat memberikan pendampingan dan sosialisasi kepada mitra, mahasiswa dihadapkan kepada kemampuan dalam presentasi, komunikasi dan kemampuan menyampaikan ide dan fikiran dihadapan orang banyak, muncul

public speaking skill nya, serta kemampuan manajemen pengelolaan kegiatan webinar atau pertemuan kecil untuk kegiatan ilmiah, melatih soft skill dalam manajemen waktu, kedisiplinan diri, tanggungjawab, dan kemampuan bekerjasama.

Melalui hasil wawancara kepada mahasiswa yang mengidentifikasi beberapa masalah diketahui bahwa: mahasiswa menganggap bahwa masalah yang diangkatnya adalah potret terdekat dari tempat tinggalnya, keberadaan masalah tersebut dianggap meresahkan, dan masalah tersebut dianggap mampu diberikan solusi melalui interdisiplin ilmu yang dimiliki mahasiswa bersama timnya.

Metode

Tulisan ini dihadirkan dari suatu penelitian sederhana dengan metode penelitian lapangan dan kepustakaan. Penelitian mengutamakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kepustakaan dengan pendekatan kualitatif ini menggunakan pengumpulan data yang hanya pada riset-riset perpustakaan dengan kata lain berasal dari teks atau kata-kata yang selanjutnya dianalisis, hasil dari analisis digunakan penulis untuk menyimpulkan dan menguraikan dengan penelitian lain yang sebelumnya dan dituangkan dalam karya tulis atau artikel ilmiah.

Simpulan

Hasil Pengamatan terhadap seluruh mahasiswa diperoleh bahwa 100% mahasiswa memiliki kemampuan mengidentifikasi masalah, mampu memberikan solusi, dan mampu berperan serta secara aktif untuk mengatasi masalah yang ada disekitarnya, dan mampu bersinergi bersama tim untuk saling berkontribusi dan berperan aktif untuk mengatasi masalah yang ditemukan dilapangan.

Kegalauan akan Kesiapan Indonesia dalam Pandemik Menuju Endemik & Belajar Daring Menuju Luring

Eka Megawati

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Profesi Indonesia

Pandemik, sebuah kata yang mungkin asing di telinga masyarakat awam Indonesia pada awal tahun 2019, namun ketika menjelang akhir tahun 2019 dan memasuki awal tahun 2020, kata pandemik mulai terdengar familiar di telinga. Ketika virus Covid-19 pertama terdeteksi pada bulan November 2019 di Wuhan China sebagaimana penulis akses dari laman detik health (Azizah, 2020), kemudian di yakini mulai muncul di Indonesia bulan maret 2020, di depok sesuai pernyataan Presiden Republik Indonesia (RI) Joko Widodo pada 2 Maret 2020 sebagaimana informasi penulis kutip dari laman pemberitaan news.detik.com (2020), dugaan kasus pertama dimana seorang wanita (31 tahun) bersosialisasi dengan warga negara asing asal jepang disebuah klub dansa area Jakarta selatan.

Namun pernyataan Presiden RI tersebut di bantah oleh Tim pakar Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia (FKM UI) dalam artikel yang sama tentang di news.detik.com (2020) yang memprediksi virus Corona telah masuk ke Indonesia sejak minggu ke-3 Januari 2020, sebagaimana dikatakan oleh staf pengajar FKM UI Pandu Riono dalam diskusi *online* Minggu (19/04/2020), berikut ini:

"Kapan virus ini masuk ke Indonesia? Bukan bulan Maret ketika presiden laporkan keluarga positif. Sebenarnya penularan lokal

sudah terjadi, sudah ada ODP di daerah. Sebenarnya kita berasumsi virus itu sudah beredar sejak minggu ke-3 bulan Januari. Jadi ini kasus lokal, bukan penularan impor" (news.detik.com, 2020).

Sejak diumumkannya pada Maret 2020 hingga hari ini kurang lebih 1.5 (satu setengah) tahun kemudian, data per tanggal 10 September 2021 pada laman covid19.go.id (2021) mencatat bahwa 4.153.355 kasus terkonfirmasi, 127.829 kasus aktif, 3.887. 410 dinyatakan sembuh (penyintas), dan 138.116 kasus meninggal dunia akibat covid-19. Angka tersebut berdasarkan data WHO (covid19.who.int, 2021) Indonesia menduduki peringkat 13 (tiga belas) dengan jumlah kasus terkonfirmasi terbanyak setelah Italia diposisi ke-12 (dua belas) dengan angka 4.585.423 kasus.

Angka kasus yang terus meningkat ini, coba di kontrol atau ditekan oleh pemerintah tidak hanya Indonesia namun hampir diseluruh dunia dengan memanfaatkan/menggunakan vaksinasi, yang mana di Indonesia sendiri pembahasan terkait vaksinasi ini di mulai pada kisaran akhir tahun 2020, yang kemudian direalisasikan pada awal tahun 2021, tepatnya vaksinasi pertama dilaksanakan di istana Negara pada 13 Januari 2021 dimana Presiden RI Joko Widodo menjadi penerima vaksin covid-19 pertama sebagaimana di lansir pada laman www.p2p.kemkes.go.id (2021), saat itu dan hingga kini meski masih menuai pro dan kontra akan penggunaan vaksinasi sebagai salah satu alat kontrol yang dapat menekan angka penyebaran covid-19 serta menuju target pemerintah akan program kekebalan kelompok/populasi atau dikenal dengan *herd immunity* atau

population immunity, angka capaian vaksinasi sebagaimana tercatat pada laman covid19.go.id (2021) yang telah melakukan vaksinasi tahap 2 baru mencapai 40,867,993 jiwa, sendangkan angka target yang hendak dicapai dikisaran 70% (Bardan, 2021) dari total penduduk 208.265.720 (KPCPEN, KemenkesRI, 2021).

Selain vaksinasi sebagai alat menekan angka penyebaran covid-19, pemerintah juga mengumumkan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), mulai dari PPKM Mikro hingga PPKM Darurat Jawa dan Bali per-tanggal 03-20 Juli 2021 (Velarosdela, 2021), dan terus berkembang menjadi PPKM ber-level, sebagaimana dinyatakan oleh Menteri Koordinator Bidang Maritim dan Investasi Luhut Binsar Pandjaitan Minggu (20/7/2021) "Kita pakai istilah 'level' saja," sebagaimana penulis kutip dari laman www.money.kompas.com (Fauzia, 2021), saat itu praturan PPKM jawa dan bali memasuki awal level-4, terus diperpanjang menyesuaikan jumlah angka terkonfirmasi positif covid-19, dan per-tanggal 24 Agustus 2021 sebagaimana diumumkan oleh Presiden RI melalui laman Youtube Sekretariat Presiden pada 23 Agustus 2021 sebagaimana penulis lansir dari Wiryono (2021) pada laman kompas.com.

PPKM level-3 juga menandakan menurunnya angka kasus aktif Covid-19 terus menurun tercatat pada saat berita penurunan level ini diterbitkan berada pada angka 8.265, sedangkan angka kesembuhan terus meningkat di 824.958. Selain angka kasus aktif yang terus berkurang, tingkat keterisian tempat tidur atau *bed*

occupancy rate (BOR) perawatan pasien Covid-19 juga di bawah 60 persen. BOR tempat isolasi kini hanya terisi 27 persen, sedangkan ICU berada di angka 51 persen saja (Wiryono, PPKM Diperpanjang, Jakarta Turun ke Level 3, 2021). Informasi ini tentunya cukup menggembirakan, meskipun jika membandingkan dengan angka capaian vaksinasi yang belum sesuai harapan, namun hal ini memungkinkan munculnya harapan bahwa Indonesia mungkin akan mampu hidup berdampingan bersama dengan covid-19, menyusul negara tetangganya Singapura dan Malaysia, dimana Singapura telah lebih dahulu menyatakan akan memasuki era kenormalan baru (new normal) dan mempersiapkan diri untuk hidup bersama Covid-19, sebagaimana di lansir oleh Nurwigati (2021) pada laman kompas.com.

Menyusul Singapura, Menteri Kesehatan Malaysia Khairy Jamaluddin mengatakan pemerintah Malaysia akan menyederhanakan beberapa langkah jarak sosial dalam beberapa minggu mendatang guna mempersiapkan fase endemik Covid. Namun penggunaan masker masih tetap diperlukan untuk membatasi penyebaran virus corona. Perkataan tersebut diperkuat oleh Menteri Perdagangan dan Industri Internasional Malaysia Mohamed Azmin Ali pada Selasa (07/09/2021) bahwa Malaysia bakal memperlakukan Covid-19 sebagai penyakit endemik sekitar akhir Oktober mendatang (Arbar, 2021).

Seakan tak mau kalah dengan negara tetangganya, Presiden RI Joko Widodo saat meninjau vaksinasi kepada 375 pelajar SLB di SLB

Negeri 1 Yogyakarta, Kabupaten Bantul Jum'at (10/09/2021) sebagaimana di lansir dalam laman suara.com menyatakan: "Karena kita tahu, Covid ini tidak mungkin akan hilang. Oleh sebab itu, kita harus mulai menyiapkan transisi dari pandemi ke endemi dan juga mulai belajar hidup bersama dengan Covid" (Lesmana & Saleh, 2021).

Pernyataan tersebut seolah memperkuat dorongan akan kesiapan dunia Pendidikan untuk dapat memulai kembali menyelenggarakan pembelajaran secara luring atau Pembelajaran Tatap Muka (PTM) langsung di kelas, tentunya dengan tetap mematuhi protokol Kesehatan (prokes) yang telah di tentukan, mulai dari kesiapan prokes sebelum pembelajaran seperti (Mufarida, 2021): Disinfeksi Sarana Prasarana dan lingkungan Pendidikan, menyediakan cairan disinfektan dan memastikannya cukup nya fasilitas CTPS (cuci tangan pakai sabun) dan cairan pembersih tangan (*handsanitizer*), Memastikan ketersediaan masker dan atau masker tembus pandang cadangan, Memastikan thermogun (pengukur suhu tubuh tembak) berfungsi dengan baik, Melakukan pemantauan kesehatan warga satuan pendidikan: suhu tubuh dan menanyakan adanya gejala batuk, pilek, sakit tenggorokan dan atau sesak nafas.

Selain prokes diawal atau sebelum pembelajaran, prokes setelah pembelajaran juga perlu dilakukan: Melakukan disinfeksi sarana prasarana dan lingkungan satuan Pendidikan, Memeriksa ketersediaan sisa cairan disinfektan, sabun cuci tangan dan cairan pembersih tangan (*hand sanitizer*), Memeriksa ketersediaan masker

dan atau masker tembus pandang cadangan, Memastikan thermogun (pengukur suhu tubuh tembak) berfungsi dengan baik, Melaporkan hasil pemantauan kesehatan warga satuan pendidikan harian kepada dinas pendidikan, kantor wilayah Kementerian Agama provinsi dan kantor Kementerian Agama kabupaten kota sesuai dengan kewenangannya (Mufarida, 2021).

Ketatnya aturan prokes diberlakukan, dengan tanpa toleransi pelanggaran diberlakukan bagi pelanggar protokol kesehatan saat proses belajar tatap muka di sekolah, sebagaimana disampaikan oleh Kepala Bagian Humas Dinas Pendidikan DKI Jakarta Taga Radja Gah saat dihubungi melalui telepon, Selasa (07/09/2021) mengatakan ““Perlu dipahami yang disorot (pelanggar prokes) itu adalah kelas rendah (kelas 2 SD), ini hal yang manusiawi tapi kita tidak toleransi” (Wiryono, 2021).

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbud Ristek) Nadiem Makarim juga telah memberikan kelonggaran bagi perguruan tinggi untuk tatap muka secara terbatas, dengan syarat, perguruan tinggi harus menerapkan protokol kesehatan ketat sesuai SKB Empat Menteri, berikut pernyataan beliau yang dilansir dari laman youtube oleh Kompas.com (Caesaria, 2021):

“Kuncinya mengikuti SKB Empat Menteri, maka perguruan tinggi di wilayah PPKM Level 1-3 diperbolehkan mengadakan PTM terbatas. Tetapi ada aturan main yang berlaku, ada berbagai prokes yang tetap harus dilaksanakan,”

Pernyataan Menteri Nadiem tersebut di atas, memunculkan kegalauan baru dibenak civitas penyelenggara Pendidikan Tinggi, di satu sisi pemberlakuan pembelajaran tatap muka secara terbatas ini di sambut gembira, mengingat telah hampir memasuki 4 (empat) semester pembelajaran secara daring dilakukan, namun disisi lain kegalauan muncul dari sisi kesiapan sarana prasarana demi memenuhi prokes di anjurkan dalam proses belajar tatap muka terbatas ini. Khususnya kalangan perguruan tinggi swasta dengan kapasitas dan fasilitas sarana dan prasarana tidak terlalu besar, ketika angka penerimaan mahasiswa baru turut terpengaruh dampak pandemik covid-19, dan dengan mahasiswa aktif banyak mengajukan cuti atau memundurkan penyelesaian biaya administrasi dikarenakan pemasukan baik orangtua mahasiswa ataupun diri pribadinya (mahasiswa sambil bekerja/kelas karyawan) turut terkena imbas, ada yang terkena pengurangan jumlah pemasukan, penundaan pembayaran pemasukan hingga terkena pemecatan atau pemberhentian secara sepihak dikarenakan perusahaan tidak mampu membayar pekerjanya, bahkan banyak ditemukan kasus dimana mahasiswa aktif terpaksa akhirnya mengundurkan diri dikarenakan tak mampu lagi membayar uang kuliahnya.

Meskipun pemerintah telah menyediakan bantuan berupa KIPK (Kartu Indonesia Pintar Kuliah) dan UKT (Uang Kuliah Tunggal), namun hal ini masih belum menjangkau seluruh mahasiswa membutuhkan, dikarenakan kuota yang terbatas dan terdapat syarat yang terkadang ada beberapa syaratnya yang tidak dapat dipenuhi

oleh mahasiswa, maka mahasiswa tersebutpun akan tersingkir dari banyaknya mahasiswa lain yang membutuhkan, hal ini pun turut menjadi kegelisahan tenaga pendidik dimana kami berharap semua teman-teman mahasiswa dapat merdeka belajar tanpa khawatir akan biaya administrasi perkuliahan yang terkadang terasa mencekik leher tak hanya teman mahasiswa namun pula kedua orangtua.

“semoga kelak Indonesia mampu tak hanya me-Merdeka-kan Belajar semoga juga bisa me-Merdeka-kan Biaya Belajar (tanpa syarat) mulai dari Pra-Pendidikan Hingga Perguruan Tinggi”

Mengembalikan Tanggungjawab Pendidikan Ke Rumah

Mardiyah Hayati

Universitas Trunojoyo Madura

“Setiap yang berjiwa akan merasakan mati.” Demikian Allah SWT berfirman dalam QS. Ali Imraan: 185. Dan Rosulullah bersabda: "Apabila manusia mati, maka terputuslah amalnya kecuali tiga perkara: yaitu amal jariyah, ilmu yang bermanfaat dan anak sholeh yang mendoakannya." (HR Muslim).

Apa yang diharapkan oleh setiap manusia, selain mati dalam husnul khotimah dan meninggalkan anak-anak yang sholeh. Anak yang sholeh adalah anak yang baik, anak yang beriman kepada Allah SWT dan berakhlakul Karimah. Anak sholeh selalu berharap kebaikan bagi orang tuanya, sehingga hatinya selalu membimbingnya untuk beramal baik dan mendoakan kebaikan baik orang tua. Lantas bagaimana caranya melahirkan anak-anak yang sholeh? Apakah pendidikan dapat melahirkan anak yang sholeh? Pendidikan yang bagaimanakah itu?

Pagi ini dikejutkan berita, seorang siswa SMP yang secara akademik pinter, mantan ketua OSIS dan Juara Olimpiade IPA Jawa Timur melompat dari Jembatan Suramadu untuk menjemput ajalnya. Ini bukan kali pertama kita mendengar berita sejenis. Seringkali kita menjumpai, mendengar dan membaca berita masalah criminal dan masalah social lain yang dilakukan oleh orang-orang dengan

kecerdasan intelektual bagus. Apakah itu hasil pendidikan kita? Apakah itu yang kita harapkan dari anak-anak kita? Tentu saja bukan itu harapan kita.

Ki Hajar Dewantara memaknai pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakat.

UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan, bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sedangkan Kamus bahasa inggris memaknai “*education*” sebagai suatu proses penanaman pengetahuan, pengembangan intelektual dan pelatihan untuk mempersiapkan seseorang atau sekelompok orang memiliki kematangan hidup.

Jadi pendidikan bukan tentang menjadikan seseorang dapat bekerja sebagai pegawai negeri, pejabat tinggi, direktur, pengusaha sukses dan lain sebagainya. Namun pendidikan adalah bagaimana

menjadikan seseorang pembelajar sepanjang hayat yang mampu beradaptasi dalam segala situasi dan perubahan jaman. Pendidikan diharapkan melahirkan manusia dengan jiwa-jiwa yang kuat, bertanggungjawab, memiliki empati dan amanah dalam hidup bermasyarakat. Sejalan dengan Firman Allah SWT dalam QS An-Nisa ayat 9. *“Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatirkan terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.”*

Data Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah pengangguran Indonesia di bulan Februari 2021 mencapai 8.746.008 orang, dimana 11.5% diantaranya lulusan perguruan tinggi. Sementara itu Indeks Modal Manusia (*Human Capital Index – HCI*) *Indonesia tahun 2020 berada pada peringkat ke 6 (0.58 point) se Asia Tenggara* di bawah Singapura (0.88 point), Vietnam (0,69 poin), Brunei Darussalam (0,63 poin), Malaysia (0,61 poin), dan Thailand (0,61 poin). HCI digunakan untuk melihat perkembangan kondisi kesehatan dan pendidikan di suatu negara mampu membentuk produktivitas pekerja generasi selanjutnya. HCI ini juga menggambarkan bagaimana kualitas dan kuantitas pendidikan Negara kita.

Permasalahan pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan tinggi muncul dari mulai input, proses dan output. Input dalam pendidikan meliputi input mahasiswa, dosen dan juga kurikulum,

proses adalah kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan Output adalah hasil dari sebuah proses pembelajaran yaitu lulusan dengan kriteria yang telah ditentukan. Umumnya kriteria ini diukur dari indeks prestasi mahasiswa atau kecerdasan intelektual. Hal ini tidak sejalan dengan tujuan pendidikan dalam UU No. 20 tahun 2003 tersebut. Masalah input, proses dan output dalam pendidikan ini saling terkait, karena input yang baik akan memperngaruhi keberlajutan dari proses pendidikan, dan proses yang baik akan menghasilkan output yang baik pula.

Permasalahan Input dalam Pendidikan Tinggi

Pendidikan tinggi adalah pendidikan orang dewasa awal, mahasiswa yang masuk dalam perguruan tinggi sudah memiliki karakter dan pola pikir yang terbentuk dari hasil pendidikan dasar sejak dari SD sampai SMA. Bahkan apabila ditelusur, boleh jadi kesalahan pendidikan berasal dari pendidikan keluarga, karena banyak orang tua dan lingkungan keluarga yang tidak memberikan keteladanan dan nilai-nilai yang baik pada anak. Orang tua yang menyerahkan tanggungjawab pendidikan pada sekolah, tanpa menyadari bahwa tanggungjawab pendidikan anak adalah pada orang tua cenderung menyalahkan sekolah apabila didapi anaknya berperilaku menyimpang.

Pendidikan karakter yang berkualitas terbentuk pada usia dini antara 0-6 tahun, yang sering disebut masa emas pertumbuhan.

Menurut Freud, pribadi-pribadi yang bermasalah saat dewasa sebagai akibat dari kegagalan penanaman kepribadian dan karakter yang baik pada usia dini. Erikson menyatakan bahwa kesuksesan orang tua dalam membimbing anaknya mengatasi konflik di usia dini akan menentukan kesuksesan kehidupan sosial saat dewasa. Usia 0-6 tahun seorang anak umum masih dalam pengasuhan orang tua, khususnya ibu. Sehingga dalam Islam menyebut ibu adalah madrasah / sekolah pertama bagi anak-anaknya.

Dosen sebagai salah satu input perguruan tinggi juga sangat berpengaruh, dalam proses pendidikan. Dosen adalah output dari perguruan tinggi. Meskipun telah melalui seleksi sebelum jadi dosen, namun seleksinya juga masih melihat kemampuan akademik sehingga karakter dosen baru muncul ketika proses pendidikan berlangsung. Dosen dengan karakter terbuka, visioner dan selalu belajar hal-hal baru, maka akan menjadi teman belajar yang baik bagi mahasiswa. Sehingga mahasiswa dapat terinspirasi dan menjadi lebih baik karakternya.

Permasalahan input lainnya adalah kurikulum. Kurikulum, bukan saja tentang susunan mata kuliah yang akan dipelajari mahasiswa dari masuk sampai lulus. Namun kurikulum adalah tentang konten pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman. Tidak jarang susunan matakuliah sudah diperbarui, namun kontennya masih sama, literature yang digunakan ketinggalan jaman ditambah dosennya tidak mau belajar dan mencari hal-hal baru, sehingga proses pembelajaran monoton, konvensional dan tutorial

saja. Metode pembelajaran demikian hanya menciptakan manusia yang statis, tidak memiliki inisiatif dan cenderung pasif.

Permasalahan Proses dalam Pendidikan Tinggi

Proses adalah semua aktivitas, kegiatan, metode dan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Apabila tujuan pendidikan diukur dari nilai akademik maka prosesnya mudah, dengan cara tutorial, menghafal sudah cukup membuat mahasiswa mengejakaan soal-soal untuk mendapatkan nilai. Namun, pendidikan tidak hanya membuat seseorang tahu, pendidikan harus membuat mahasiswa merasa dan mengerjakan sesuatu, yang dikenal bahwa pendidikan itu harus meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan dan tantangan yang besar seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi telah mengubah dunia pendidikan secara drastis. Informasi dapat diperoleh dengan mudah, cepat dan melimpah. Sehingga metode tutorial tidak lagi relevan digunakan. Karena mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi-materi yang sudah tersedia di internet. Yang dibutuhkan mahasiswa adalah bagaimana mengolah teknologi yang ada dengan baik dan bijak sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupannya di masa depan. Jadi peran dosen bukan lagi mentransfer ilmu namun mendampingi mahasiswa untuk belajar menjadi mahasiswa yang bertanggungjawab dan berkarakter sehingga dapat menjalani hidup bermasyarakat dengan baik.

Tantangan pendidikan kembali diuji dengan pandemi Covid-19. Covid-19 memaksa manusia untuk menjaga jarak, mengurangi aktifitas di luar rumah, covid-19 merubah segala sendi kehidupan, tak

kerkecuali dunia pendidikan. Karena, kita dipaksa untuk bersekolah dari rumah dengan menggunakan media internet. Sekolah dari rumah menjadi masalah, karena selama ini orang tua menyerahkan pendidikan anak-anak pada sekolah-sekolah dan mengalihkan tanggungjawab pendidikan pada guru-guru di sekolah. Sekolah dari rumah membuat orang tua khususnya ibu menjadi tertekan dan stress. Apa yang seharusnya dilakukan oleh orang tua menghadapi masalah ini?

Covid-19 boleh jadi adalah cara Allah SWT menggembalikan tanggung jawab pendidikan pada orang tua dengan bersekolah dari rumah. Tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak tertuang dalam firman Allah SWT dalam al-Tahrim ayat 6: *Hai orang – orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka, yang bahan bakarnya manusia dan batu, penjaganya malaikat – malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai perintah kepada mereka dan selalu mengerjakan perintah-Nya.* Dan dalam hadist Rosulullah Muhammad SAW: *Kewajiban orang tua kepada anaknya ialah memberi nama yang baik, mendidik sopan santun dan mengajari tulis menulis, renang, memanah, memberi makan dengan makanan yang baik serta mengawinkannya apabila telah dewasa (HR. Muslim).*

Jadi jelaslah bahwa pendidikan adalah tanggung jawab orang tua. Beberapa metode pendidikan yang dapat dilakukan dalam keluarga diantaranya, (1) Memberi Keteladanan, yaitu metode pendidikan dengan cara memberikan contoh. Karena seorang anak

adalah peniru yang baik. Di masa awal kehidupannya, anak belajar dengan mencontoh segala perilaku orang tua dan orang – orang di sekitarnya. Oleh karena itu, orang tua harus memberi contoh yang baik, baik dalam perkataan, perilaku maupun perbuatan. Keteladanan orang tua akan berpengaruh pada kehidupan anak di masa depan. Anak-anak dengan teladan yang baik akan memiliki karakter yang baik. (2) Memberi nasehat, yaitu metode pendidikan dengan memberikan anjuran (petunjuk, peringatan, teguran) yang baik. Seorang anak dalam menjalakan kehidupannya belumlah memahami mana yang benar dan mana yang salah, sehingga perlu diberikan petunjuk, diperingatkan dan teguran bila salah. Seseorang yang tidak diberikan petunjuk dapat salah arah dan tersesat. Orang tua tidak boleh dalam memberi nasihan, karena sifat orang yang sering lupa dan lalai, maka memberi nasihan dapat dilakukan secara terus menerus dan diulang-ulang. Nasehat tidak selalu diberikan secara langsung dalam bentuk seruan atau perintah. Nasihat dapat dilakukan dalam bentuk cerita, karena anak-anak umumnya suka cerita. Sehingga orang tua dapat bercerita kisah-kisah yang mengandung nasehat. (3) memberikan penghargaan dan hukuman. Penghargaan adalah sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena melakukan kebaikan dan hukuman adalah sebaliknya. Penghargaan dapat berupa pujian atau hadiah, dapat diberikan apabila anak melakukan hal-hal baik atau mencapai pencapaian sesuatu yang unggul. Namun penghargaan ini sebaik tidak diberikan secara terus menerus, karena anak hanya berharap mendapat hadiah saat melakukan kebaikan. Apabila tidak

ada hadiah maka anak tidak akan berbuat baik dan berprestasi. Selain hadiah anak juga perlu mendapatkan hukuman apabila melakukan kesalahan.

Orang tua perlu ingat bahwa tidak ada yang instan dalam pendidikan, setiap orang tua perlu bersabar dan ikhlas dalam mendidik anak. Niatkan mendidik anak hanya untuk mencari Ridho Allah SWT. Jangan lupa selalu berdoa, karena seberapa kuat upaya kita dalam mendidik anak tanpa campur tangan Allah SWT, maka tujuan pendidikan tidak tercapai. Marilah sejenak kita panjatkan doa: Ya Allah, rahmat-Mu yang kuharapkan. Maka janganlah Engkau jadikan aku bergantung kepada diriku sendiri, walaupun hanya sekejap mata. Dan perbaikilah seluruh keadaanku. Tidak ada yang berhak diibadahi melainkan Engkau." Semoga tulisan kecil ini bermanfaat. Semoga pula Allah Ta'ala baguskan anak kita. Dan semoga Allah Ta'ala limpahkan kita semua rahmat dan husnul khatimah. Aamiin.

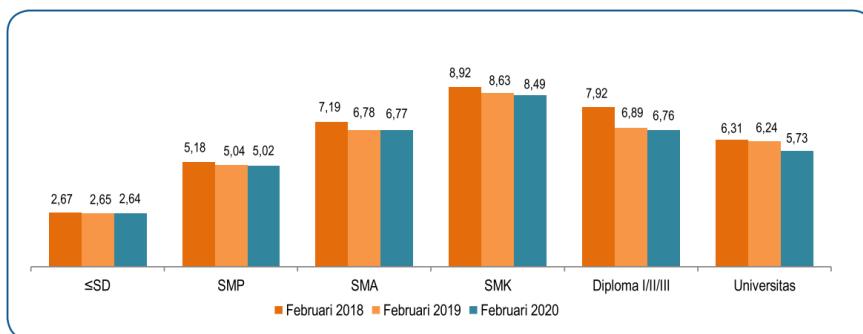
Capacity Bulding: Education, Training and Re-training Untuk Menciptakan Sustainable Education & Society Enrichment

Amrun Rosyid dan Mohd Idrus Mohd Masirin

Universitas Narotama Indonesia; Universiti Tun Husseion Onn Malaysia

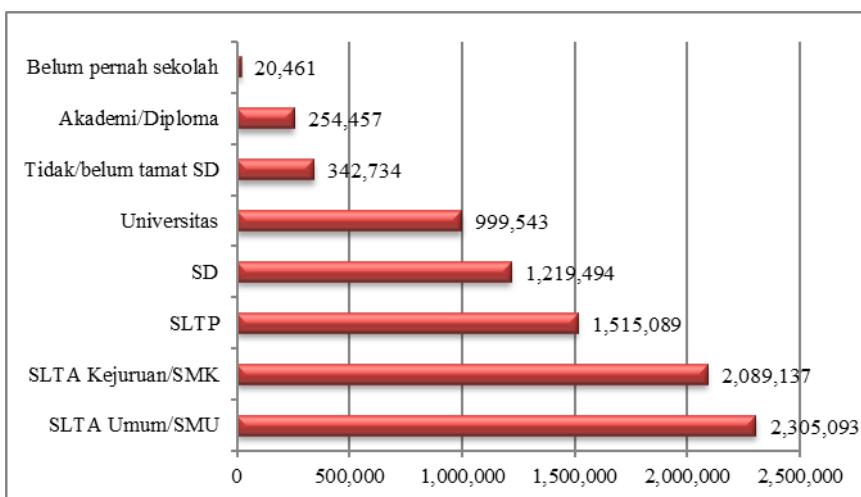
A. Pendahuluan

Pengangguran masih menjadi masalah serius di Indonesia. Pengangguran adalah sebuah keadaan yang menunjukkan seseorang tidak mempunyai pekerjaan, akan tetapi mereka aktif melakukan usaha untuk mencari pekerjaan dalam kurun waktu empat minggu terakhir (Probosiwi, 2016). Data pengangguran di Indonesia menurut pendidikan tertinggi yang ditamatkan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan (Badan Pusat Statistik, 2020)

Gambar 1 menunjukkan jumlah pengangguran jumlah pengangguran tertinggi adalah pada tenaga kerja lulusan SMK dengan jumlah mencapai 8,49% dari total seluruh pengangguran yang ada. Pengangguran dari tenaga kerja yang telah menyelesaikan pendidikan Diploma maupun Universitas cukup tinggi. Kedua jenis pendidikan ini masuk kategori pendidikan tinggi, sehingga apabila diakumulasikan, pengangguran untuk tenaga kerja yang telah menyelesaikan pendidikan di Perguruan Tinggi paling besar, Diploma sebanyak 6,76% dan Universitas 5,73%. Jumlah pengangguran yang telah menamatkan pendidikan Sarjana hampir mencapai 1 juta orang, dan pengangguran yang telah menamatkan pendidikan Diploma lebih dari 250 ribu orang (Gambar 2).



Gambar 2 Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan yang Ditamatkan, Februari 2021(Probosiwi, 2016)

Pengangguran adalah masalah makro ekonomi yang mempengaruhi manusia secara langsung dan merupakan yang paling

berat (Probosiwi, 2016), terlebih lagi ketika penganguran tersebut terjadi pada angkatan kerja terdidik dan terpelajar, angkatan kerja yang telah menyelesaikan jenjang pendidikan tinggi. Secara tidak langsung kondisi seperti ini menunjukkan kegagalan pendidikan tinggi dalam menghasilkan lulusan berkualitas, lulusan yang dapat terserah ke dalam dunia kerja.

Permasalahan lulusan Perguruan Tinggi yang tidak terserap ke dunia kerja disebabkan karena adanya gap antara kemampuan yang dimiliki oleh lulusan perguruan tinggi dengan spesifikasi yang dibutuhkan oleh dunia industry. Fakta menunjukkan bahwa 8 dari 10 perusahaan yang ada di Indonesia mengalami kesulitan mendapatkan tenaga yang bisa direkrut dengan keahlian yang tepat dan siap memasuki dunia kerja (Sapto, 2016).

Tulisan ini bertujuan memberikan rekomendasi sebuah sistem pendidikan yang dapat memperkecil gap yang ada antara perguruan tinggi dengan industri. Konsep yang dijelaskan adalah tentang *capacity building*, atau membangun kapasitas. Rekomendasi yang diberikan ini diharapkan akan memperkaya referensi bagi para pengambil kebijakan di dunia perguruan tinggi agar nantinya lulusan perguruan tinggi lebih siap untuk memasuki dunia kerja.

B. Pembahasan

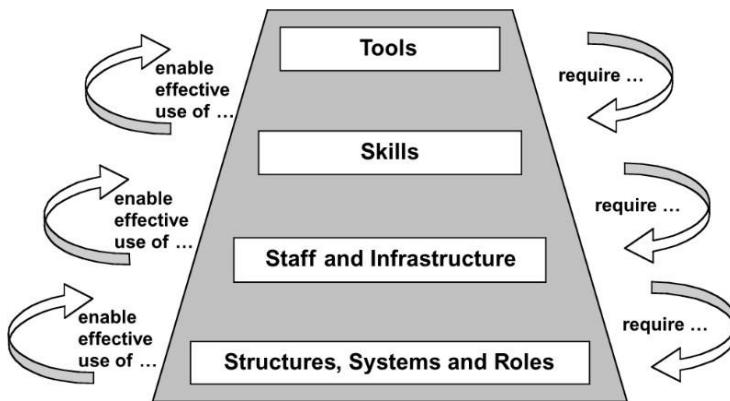
1. Apa itu *Capacity Building*?

Sebelum masuk ke bahasan, terlebih dahulu dikemukakan tentang pengertian *capacity building*. *Capacity building* adalah

praktik mengembangkan dan membangun keterampilan, sifat, kemampuan, prosedur, dan sumber daya yang diperlukan bagi organisasi dan masyarakat untuk beradaptasi dan meningkatkan kinerja karyawan di dunia yang terus berubah dengan cepat. Pengembangan kapasitas, secara umum, dianggap sebagai langkah taktis yang diterima untuk meningkatkan kecakapan karyawan, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kinerja, pengembangan aset, dan dorongan ekstra di antara orang-orang yang bekerja. Peningkatan kapasitas karyawan dalam penilaian yang baik, dapat dianggap sebagai peningkatan kapasitas karyawan untuk melakukan tugas yang benar dalam pengaturan yang lebih luas dari pedoman pelaksanaan Asosiasi (Wassem et al., 2019).

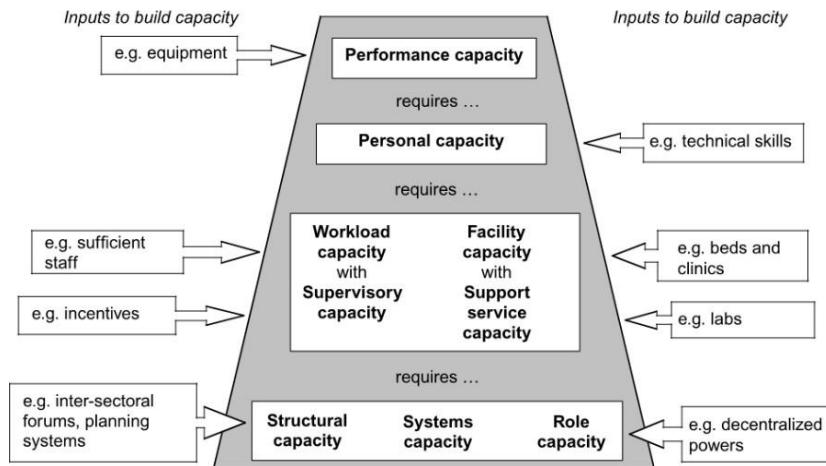
Pengertian lain *capacity building* adalah pendekatan sistematis dan terpadu yang mencakup pendidikan dan pelatihan, pengembangan sumber daya manusia, manajemen pengetahuan dan jaringan pengetahuan untuk mengembangkan dan terus meningkatkan kompetensi dan kemampuan pemerintah, organisasi dan individu yang diperlukan untuk mencapai program tenaga nuklir yang aman, terjamin dan berkelanjutan (Mehdi, 2015). *Capacity* adalah kemampuan individu, lembaga dan masyarakat untuk menjalankan fungsi, memecahkan masalah, dan menetapkan dan mencapai tujuan secara berkelanjutan, sehingga *capacity building* dapat didefinisikan sebagai proses di mana kemampuan untuk melakukannya diperoleh, diperkuat, diadaptasi, dan dipertahankan dari waktu ke waktu (Whittle, 2019).

Capacity dapat digambarkan dalam bentuk piramida, dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Piramida Efektivitas *Capacity Building* (Whittle, 2019) Bagian dalam piramida di atas menunjukkan urutan dari piramida paling bawah ke piramida di atasnya. Pada piramida paling bawah, terdapat struktur, sistem, dan aturan. Ketiga komponen ini efektif digunakan untuk mengelola staf dan infrastruktur yang ada. Berlanjut terus sampai dengan piramida paling atas. Sementara pada bagian sebelah kanan, paling atas adalah tools (peralatan). Penggunaan tools ini memerlukan skill. Cara baca berlanjut terus sampai dengan piramida paling bawah. Staf dan infrastruktur memerlukan struktur, sistem, dan aturan agar mereka dapat bekerja dan berfungsi dengan baik.

Gambar 4 mengilustrasikan komponen *capacity building*.



Gambar 4 Komponen Capacity Building (Whittle, 2019)

Gambar di atas menunjukkan sembilan komponen pengembangan kapasitas yang terpisah tetapi saling bergantung, dan bagaimana ini dapat diatur dalam hierarki logis, di mana efektivitas satu bentuk kapasitas bergantung dan dibangun di atas yang lain.

2. Kolaborasi Stakeholder dalam Program *Capacity Building*

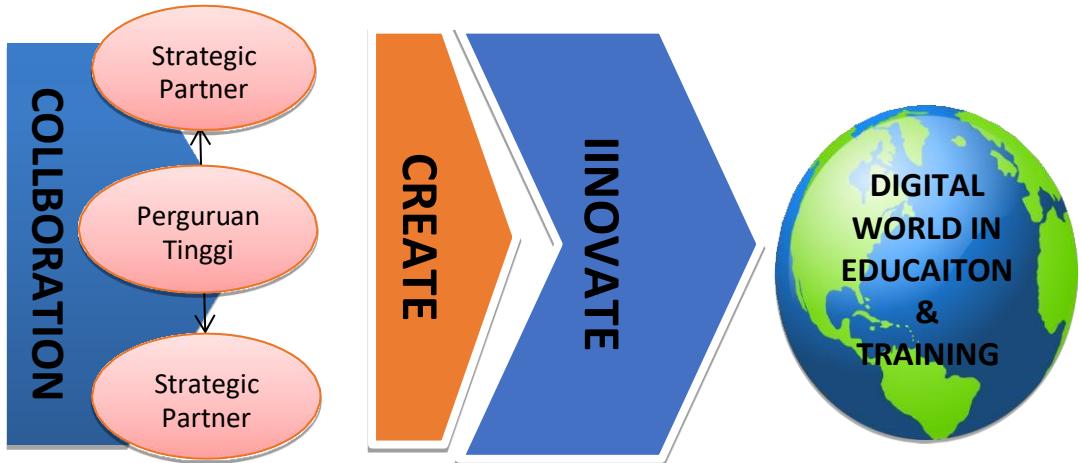
Tantangan bagi lulusan perguruan di masa yang akan datang akan semakin berat. Sarjana yang akan bekerja pada sebuah instansi atau perusahaan, akan mempunyai saingan yang juga menginginkan pekerjaan yang ditargetkan. Tidak hanya itu, akan tetapi sarjana tersebut juga akan dihadapkan pada spesifikasi pegawai yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Saat ini, spesifikasi pegawai yang ditetapkan oleh perusahaan sering berubah dengan cepat, seiring dengan perubahan pasar, perubahan persaingan, perubahan teknologi, dan berbagai perubahan yang lain. Terlebih lagi dengan adanya

digital transformation atau transformasi digital. Perubahan terjadi dengan begitu cepat. Akan tetapi satu hal yang perlu untuk terus diingat, bahwa transformasi digital ini terjadi untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Dalam kondisi seperti ini, perguruan tinggi harus mampu menghasilkan sarjana yang bisa beradaptasi (*adapt*) dengan berbagai kondisi yang ada dan juga mampu mengadopsi (*adopt*) berbagai ilmu, metode, ataupun teknologi baru yang diterapkan pada sebuah bidang kerja ataupun pada industri. Harus ada proses *capacity building*, sebuah proses untuk meningkatkan kapasitas mahasiswa agar bisa *adapt-adopt* terhadap berbagai kebutuhan, perubahan, dan tuntutan dalam dunia kerja dan dunia industri.

Kata kunci agar dapat mewujudkan proses *capacity building* agar bisa menghasilkan sarjana yang kompeten adalah kolaborasi dengan partner strategis. Kolaborasi adalah sebuah proses di mana entitas berbagi informasi, sumber daya, dan tanggung jawab untuk bersama-sama merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi program kegiatan untuk mencapai tujuan bersama. Kolaborasi melibatkan aktivitas berbagi risiko, sumber daya, tanggung jawab, dan penghargaan, yang jika diinginkan oleh kelompok juga dapat memberikan citra identitas bersama kepada pengamat luar. Kolaborasi melibatkan keterlibatan timbal balik dari peserta untuk memecahkan masalah bersama yang menyiratkan rasa saling percaya dan dengan demikian membutuhkan waktu, usaha, dan dedikasi (Matos & Afsarmanesh, 2010).

Dunia perguruan tinggi saat ini dituntut untuk berubah, mampu beradaptasi dengan keadaan dan juga mampu mengadopsi hal-hal baru yang bermanfaat dan dapat meningkatkan mutu pendidikan di Perguruan tinggi. Collaborate, create, and innovate



adalah tiga hal yang harus dilakukan agar perguruan tinggi dapat berubah. Ilustrasi perubahan bisa dilihat dalam gambar berikut ini.

Gambar 5 Collaboate – Create – Innovate untuk menghasilkan
Digital World in Education and Training

Kolaborasi dengan strategic partner tersebut dapat dilakukan dengan tahapan:

1. Menentukan tipe kolaborasi, kolaborasi riset ataupun kolaborasi industry (komersial).
2. Mengidentifikasi kebutuhan dan komitmen stakeholder.

3. Mengidentifikas PIC atau orang yang bertanggung jawab atas jalannya kolaborasi.
4. Mengidentifikasi elemen yang harus dicapai dan ukuran yang digunakan.

Tindakan yang dilakukan untuk memastikan kolaborasi dengan strategic partner bisa dijalankan adalah:

1. Melakukan proses pelaksanaan tugas antar-organisasi.
2. Mengidentifikasi aktivitas dan impaknya.
3. Menandatangani MoU, MoA (Ikatan Hukum) atau Ikatan non-formal.
4. Melakukan *follow up* dan *follow-through* untuk memastikan efisiensi, efektivitas, dan dampak kolaborasi terhadap projek *capacity building*.

Dampak kolaborasi yang dilakukan perlu dianalisis terhadap tiga komponen, yaitu:

- A – Academics, sebagai penyedia jasa pendidikan dan training
I – Industries, partner riset dan aplikasi dan juga sebagai penerima lulusan menjadi pekerja
C – Community, partner strategis dalam aplikasi, sebagai konsumen dan memberi masukan terkait dampak program *capacity building*.

Akademisi sebagai pihak yang terlibat dalam kegiatan kolaborasi ini mempunyai peran sebagai:

1. Trainer dan sumber pengetahuan
2. Memberikan input berupa pengetahuan tingkat lanjut dan Know-how

3. Mengajarkan etika dengan kepercayaan dan integritas

Mahasiswa juga merupakan salah satu pihak yang terlibat dalam program capacity building. Peran mahasiswa adalah:

1. Angkatan kerja dan Manajer di masa depan
2. Ahli di masa depan
3. Harus mempunyai komitmen, fokus, dan beretika

Beberapa tantangan dan isu dalam capacity building ini adalah:

1. Kompetensi kepemimpinan dengan disertai skil manajemen (masih kurang)
2. Pemimpin visional dengan ide baru (Perlu diidentifikasi dan direkrut)
3. Dukungan finansial dari industry
4. Program yang berimpak (mendapatkan masukan kontinu dan industry)
5. Program untuk para eksekutif – pengertian dan kemauan
6. Melakukan follow-up dan follow-through atas semua program (kurang aksi)

Implementasi dalam waktu dekat yang dapat dilakukan adalah:

1. Eksekusi program
2. Memunculkan ide
3. Kolaborasi strategis – Jangka pendek dan jangka panjang
4. Aplikasi projek dengan basis komunitas

Langkah yang harus dilakukan adalah:

1. Keberadaan Good Governance
2. Menciptakan pemimpin yang berkualitas
3. Menciptakan rasa saling percaya antar stakeholder
4. Menciptakan peneliti yang dapat dipercaya diantara akademisi yang ada
5. Sinergi kontribusi antar stakeholder, baik berupa ide ataupun pendanaan
6. Menyusun kurikulum untuk talen baru
7. Universitas tidak hanya merupakan tempat untuk mahasiswa dan akademisi, akan tetapi universitas adalah pusat komunitas untuk pengetahuan dan kompetensi.

3. Outcome yang diharapkan dari Projek Riset dan Kolaborasi dalam Capacity Building

Dampak yang diharapkan dari program capacity building adalah:

1. Sumber daya manusia yang lebih ahli dengan tingkat kepercayaan yang tinggi
2. Lulusan perguruan tinggi dapat terserap di dunia kerja
3. Meningkatkan tingkat kepercayaan industry dan komunitas terhadap universitas
4. Meningkatkan respek dari komunitas
5. Meningkatkan kepercayaan diri dalam mengeksplorasi sesuatu yang baru di antara lulusan yang ada.

C. Penutup

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa *capacity building* adalah sebuah proses yang harus dilakukan untuk meningkatkan kapasitas lulusan, meningkatkan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan dan juga kemampuan untuk mengadopsi hal-hal baru yang lebih baik.

Hasil diskusi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa: Universitas adalah institusi pendidikan dan training untuk tenaga kerja di masa yang akan datang. Universitas adalah sebuah platform yang dapat digunakan untuk menggali kesempatan riset dan pengembangan. Sebuah kesalahan yang selama ini ada di Universitas adalah perasaan bahwa Universitas dapat melakukan sesuatu yang lebih baik dibandingkan dengan industry. Pandangan ini harus dirubah. Industri dan komunitas adalah parter strategis dari Universitas, bukan pesaing.

Daftar Pustaka

- Altbach, P. G. (1989). Perspectives on Student Political Activism. *Comparative Education, Volume 25*, 97–110.
- Antony, J. S. (2016). *Personality-Career Fit and Freshman Medical Career Aspirations : A Test of Holland 's Theory Author (s): James Soto Antony Source : Research in Higher Education , Vol . 39 , No . 6 (Dec ., 1998), pp . 679-698 Published by : Springer Stable URL : http. 39(6), 679–698.*
- Badan Pusat Statistik. (2020). Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2020. *Berita Resmi Statistik*, (40), 20.
- Dinn Wahyudin, R. S. (2020). Inovasi pendidikan dan dampak berasal dari. *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 1–45.
- duta. (2019).
- Matos, L. C., & Afsarmanesh, H. (2010). Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations. In *Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations* (pp. 1–8). <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-885-7>
- Mehdi, M. A. (2015). *Capacity Building: Concept, Definition and Methodology for Self Assessment*. Tunis.
- Nurjanah, A. S. (2018). Kecemasan Mahasiswa Fresh Graduate Dalam Melamar Pekerjaan. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.24014/0.879160>
- OECD. (2018). No Title.
- Probosiwi, R. (2016). Pengangguran dan Pengaruhnya terhadap

- Tingkat Kemiskinan. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 15(02), 89–100.
- Rahmi, R. (2020). Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 30(2). <https://doi.org/10.24235/ath.v30i2.6852>
- Sapto, L. (2016). Sarjana Menganggur Akibat Gap Antara Kampus dan Dunia Kerja - MerahPutih.
- Setyowati, D. (2018). katadata.
- Sevima. (2021). No Title.
- Shropshire, J., & Kadlec, C. (2012). Where are you going? A comparative analysis of job and career change intentions among USA it workers. *Journal of Internet Banking and Commerce*, 17(2), 1–20. <https://doi.org/10.1002/job>
- tribun. (2019).
- Wassem, M., Baig, S. A., Abrar, M., Hashim, M., Zia-Ur-Rehman, M., Awan, U., ... Nawab, Y. (2019). Impact of Capacity Building and Managerial Support on Employees' Performance: The Moderating Role of Employees' Retention. *SAGE Open*, 9(3), 1–13. <https://doi.org/10.1177/2158244019859957>
- Whittle, S. R. (2019). *Capacity Building: What The Literature Tells Us*. Dublin: The Centre for Effective Services.
- Yonas, adya rosyada. (2021). kumparan.



Dian Eka Ramadhani,
S.Psi, M.Si

Sekola Vokasi, IPB University



Rizka Ayu Setyan, SST,
MPH

Universitas Respati
Yogyakarta



Rayna Kartika

Universitas Andalas



Lulu Setiyabudi

STIKES Al-Irsyad
Al-Islamiyyah Cilacap



**Dr. Rokiah Kusuma
Pradja, SKM, MHA**

Universitas Esa Unggul



**Kennedi Sembiring, S.kel.,
M.Sc**

Politeknik Kelautan dan
Perikanan



Nurul Laili Fitriya

Institut Teknologi Sepuluh
Nopember (ITS)



**Muhammad Sungging
Pradan**

Universitas Maarif Hasyim
Latif



Shelly Efwinda

Universitas Mulawarman



**Afriyanti Dwi
Kartika, S.Pd., M.T**

Universitas Andalas
(UNAND)



Marlya Fatira AK

Politeknik Negeri Medan



Eka Megawati

Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi Profesi
Indonesia



Mardiyah Hayati

Universitas Trunojoyo Madura



Ishom Muhammad

Drehem

Sekolah Tinggi Terpadu Nurul
Fikri



Nanda Savira Ersa

Universitas Malikussaleh



Emmi Silvia Herlina

Institut Agama Kristen
Negeri (IAKN)



Novika Grasiaswaty

Universitas YARSI



**Syahrul Ganda
Sukmaya, M.Si**

Universitas Jenderal Soedirman



Dwi Andi Nurmantis

STIKes Hang Tuah Pekanbaru



Devi Agustia, S.P, M.Si

Universitas Teuku Umar



Amrun Rosyid

Universitas Narotama,
Surabaya



Prof. Dr. Refilda, M.S.

Universitas Andalas

