

# BOOK CHAPTER



# INOVASI DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21



**Editor :**

**Ratna Widyaningrum, S.Pd., M.Pd.**

**Penulis :**

**Dr. Oktiana Handini, S.Pd., M.Pd.**

**Elinda Rizkasari, S.Pd., M.Pd.**

**Prof. Dr. Hera Heru Sri Suryanti, M. Pd**

**Ema Butsi Prihastari, S.Pd., M.Pd.**

**Dr. Sri Handayani, M. Hum.**

**Muhammad Rizky Nur Prakoso, S. Pd, M. Pd.**

**Dr. Feri Faila Sufa, S. Psi., M.Pd.**

**Daryono, S.Pd., S. Kom., M. Kom.**

**Arif Sutikno, S. Kom., M. Kom.**

# Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21

**Editor:**

Ratna Widyaningrum, S.Pd., M.Pd.

**Penulis:**

Dr. Oktiana Handini, S.Pd., M.Pd.

Elinda Rizkasari, S.Pd., M.Pd.

Prof. Dr. Hera Heru Sri Suryanti, M. Pd

Ema Butsi Prihastari, S.Pd., M.Pd.

Dr. Sri Handayani, M. Hum.

Muhammad Rizky Nur Prakoso, S. Pd, M. Pd.

Dr. Feri Faila Sufa, S. Psi., M.Pd.

Daryono, S.Pd., S. Kom., M. Kom.

Arif Sutikno, S. Kom., M. Kom.

**Penerbit**

Unisri Press © 2023

## **Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21**

Penulis:

**Dr. Oktiana Handini, S.Pd., M.Pd. | Elinda Rizkasari, S.Pd., M.Pd.**

**Prof. Dr. Hera Heru Sri Suryanti, M. Pd | Ema Butsi Priastuti, S.Pd., M.Pd.**

**Dr. Sri Handayani, M. Hum. | Muhammad Rizky Nur Prakoso, S. Pd, M. Pd.**

**Dr. Feri Faila Sufa, S. Psi., M.Pd. | Daryono, S.Pd., S.Kom., M.Kom.**

**Arif Sutikno, S.Kom., M.Kom.**

Editor:

**Ratna Widyaningrum, S.Pd., M.Pd.**

**ISBN: 978-623-5859-39-2**

Desain sampul: Roni Setyawan

Tata letak: Adm

**Penerbit:**

UNISRI Press

**Redaksi:**

Jalan Sumpah Pemuda No 18. Joglo,

Banjarsari, Kota Surakarta

Press.unisri.ac.id

unisripress@gmail.com

Anggota APPTI

Terbitan Pertama, Januari 2023

Copyright ©UnisriPress 2023

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang, dilarang  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin  
tertulis dari penerbit.

# Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga para penulis dari berbagai bidang kompetensi mampu menyelesaikan naskah buku kolaborasi dengan judul “Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21”, dan karya ini dapat diselesaikan dengan baik.

Buku dengan judul “Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21” ini merupakan kolaborasi pemikiran, hasil riset maupun gagasan tertulis dari para pakar di bidang keguruan dan ilmu pendidikan, di Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang meliputi bidang ilmu pendidikan dasar, bimbingan konseling, pendidikan anak usia dini, bahasa Inggris, dan teknologi informasi. Karya buku ini memuat wawasan yang begitu kaya mengenai gambaran inovasi dalam pembelajaran di abad 21 ini, sehingga layak dijadikan sebagai sumber belajar dan referensi bagi mahasiswa maupun pembaca umum. Buku ini memberikan informasi terkait inovasi pembelajaran abad 21 mencakup pendekatan, model pembelajaran, media pembelajaran, dan implementasi pembelajaran abad 21 yang berasal dari sumber terpercaya dan telah melalui proses panjang analisis.

Pokok-pokok bahasan dalam buku ini mencakup: TPACK Berbasis 4C dalam Pembelajaran Abad 21, Model Pembelajaran Abad 21, Pengembangan Aspek *Soft Skill* Melalui *Problem Based Learning* (PBL) dalam Rangka Mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul, Media Belajar Digital Interaktif, Pembentukan Jiwa Pendidik kepada Mahasiswa Calon Guru melalui Pengenalan Budaya Sekolah dan Kompetensi Guru Abad

21, Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Penerimaan Teman Sebaya Siswa, Stimulasi Kognitif melalui Permainan Kelompok di PAUD, dan Bermedia Sosial Sehat.

Tersusunnya buku ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Akhir kata, dengan terbitnya buku kolaborasi ini dapat menambah wawasan di bidang pendidikan dan dinikmati oleh pembaca dari berbagai kalangan baik dosen, mahasiswa, peneliti, maupun masyarakat.

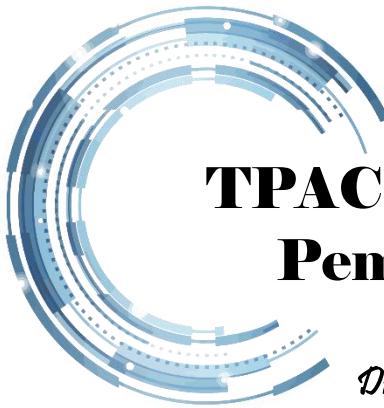
**Surakarta, 5 Januari 2023**  
**Editor,**  
***Ratna Widyaningrum, S.Pd., M.Pd.***

# Daftar Isi

Kata Pengantar _____	iii
Daftar Isi _____	v
<b>TPACK Berbasis 4C dalam Pembelajaran Abad 21</b>	
oleh Dr. Oktiana Handini, S.Pd., M.Pd. _____	1
<b>Model Pembelajaran Abad 21</b>	
oleh Elinda Rizkasari S.Pd.M.Pd. _____	13
<b>Pengembangan Aspek Soft Skill Melalui Problem Based Learning (PBL) dalam Rangka Mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul</b>	
oleh Prof. Dr. Hera Heru Sri Suryanti, M.Pd. _____	28
<b>Media Belajar Digital Interaktif</b>	
oleh Ema Butsi Prihastari, S.Pd., M.Pd. _____	41
<b>Pembentukan Jiwa Pendidik kepada Mahasiswa Calon Guru melalui Pengenalan Budaya Sekolah dan Kompetensi Guru Abad 21</b>	
oleh Dr. Sri Handayani, M. Hum. _____	53
<b>Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Penerimaan Teman Sebaya Siswa</b>	
oleh Muhammad Rizky Nur Prakoso, S. Pd, M. Pd _____	67
<b>Stimulasi Kognitif melalui Permainan Kelompok di PAUD</b>	
oleh Dr. Feri Faila Sufa, S.Psi., M.Pd. _____	75
<b>Bermedia Sosial Sehat (Perlindungan Identitas Data Pribadi dalam Platform Digital)</b>	
oleh Daryono, S. Pd, S. Kom., M. Kom. & Arif Sutikno, S. Kom., M. Kom. _____	90

# *Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21*





# **TPACK Berbasis 4C dalam Pembelajaran Abad 21**

*Dr. Okfiana Handini, S.Pd., M.Pd.*

## **Pendahuluan**

Perubahan kurikulum dan pengembangan pembelajaran di era abad 21 yang dilakukan saat ini bertujuan untuk pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia agar sesuai dengan kemajuan zaman. Mengacu pada pelaksanaan Kurikulum 2013, pembelajaran Tematik Integratif dengan pendekatan saintifik di Sekolah Dasar terdiri atas kegiatan mengamati (untuk mengidentifikasi hal-hal yang ingin diketahui), merumuskan pertanyaan (dan merumuskan hipotesis), mencoba/ mengumpulkan data (informasi) dengan berbagai teknik, mengasosiasi/ menganalisis/mengolah data (informasi), dan menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan hasil.

Pembelajaran di abad 21 merupakan suatu pembelajaran yang bercirikan *HOTS (High Order Thinking)* pengembangan *learning skills*, dan literasi. *Learning skills* yaitu kegiatan pembelajaran yang di dalamnya ditandai dengan adanya kerja sama, komunikasi, serta berpikir kritis dan kreatif. Bernie Trilling (2009: 47) menyatakan *The essential 21st century skills-problem solving, communication, teamwork, technology use, innovation, and the rest-to each and every project, the primary unit of 21st century work*. Hal ini memberikan peluang bagi guru untuk berpikir kritis dan kreatif. Sehingga membantu guru dan peserta didik berkomunikasi aktif, berkolaborasi, saling mengemukakan

gagasan, menemukan masalah, menentukan alternatif pemecahan masalah dan saling berinteraksi yang mampu meningkatkan mutu peserta didik yang memiliki daya kritis dan kreatif.

Pembelajaran di abad 21 yang saat ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan kualitas pendidikan di Indonesia yang semakin adaptif dengan perkembangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21 telah mengubah karakteristik peserta didik sehingga memerlukan cara belajar yang berorientasi dan inovatif. Penyesuaian peran guru perlu dilakukan terutama karena adanya perubahan karakteristik peserta didik sebagai generasi milenial menjadi karakteristik generasi z, sebuah istilah yang mewakili generasi abad 21 (M. Schmid, 2021).

Terjadi perubahan dalam pembelajaran abad 21 meliputi perubahan pola belajar, perubahan orientasi kebutuhan, dan perubahan kebiasaan belajar peserta didik abad 21. Hal ini memberikan kesempatan kepada guru untuk berpikir kritis dan kreatif (J. Guggemos and S. Seufert, 2020). Sehingga dapat membantu guru dan peserta didik berkomunikasi secara aktif, berkolaborasi, mengungkapkan ide, menemukan masalah, menentukan alternatif pemecahan masalah dan saling berinteraksi (H. Westbroek, et.al., 2019). Sependapat dengan Yunus Abidin (2018:95) bahwa pendidikan harus mampu meningkatkan kualitas peserta didik yang memiliki kemampuan kritis dan kreatif. Zuhdan K Prasetyo menyatakan keterampilan terbaru guru adalah (1) literasi teknologi, (2) pendalaman pengetahuan, dan (3) penciptaan pengetahuan (Zuhdan K Prasetyo 2019).

Pembelajaran abad 21 secara sederhana diartikan sebagai pembelajaran yang memberikan keterampilan abad

21 kepada peserta didik, yaitu 4C yang meliputi: (1) Komunikasi (2) Kolaborasi, (3) Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah, dan (4) Kreatif. Mengacu pada pembelajaran abad 21 yang mengarah pada 4C adalah TPACK, sebuah kerangka kerja untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan tentang pedagogi, pengetahuan tentang konten, dan pengetahuan tentang teknologi (S. Seufert, 2020).

## **Isi**

### **A. TPACK**

Pembelajaran belum mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran yang memadukan pengetahuan tentang pedagogi, pengetahuan tentang konten, dan pengetahuan tentang teknologi membuat suasana belajar di kelas menjadi tidak kondusif dan cenderung kaku (N. Suprapto, 2020). Keadaan ini menjadi masalah guru dalam proses pembelajaran, sehingga peran guru menjadi sangat dominan dalam masalah ini (J. Voogt and S. McKenney, 2017). Oleh karena itu, di era pembelajaran abad 21 saat ini sangatlah diperlukan pembelajaran dengan mengarah *student centered* yang memadukan kompetensi 4C dengan mengintegrasikan penerapan teknologi sebagai media pembelajaran yang menggabungkan TPACK yang bersubstansi pengetahuan tentang pedagogi, pengetahuan tentang konten, dan pengetahuan tentang teknologi.

TPACK sebagai pendekatan yang diformulasikan dari indikator *Pedagogy Content Knowledge (PCK)*. Hal ini dikembangkan oleh Shulman pada tahun 1986. Sesuai dengan namanya, TPACK merupakan pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan perkembangan teknologi dan pedagogik untuk mengembangkan konten-konten dalam dunia pendidikan. Hal ini dilakukan dengan

harapan mampu memberikan angin segar sekaligus arahan baru kepada pendidik terkait penggunaan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Tentunya penggunaan teknologi ini diharapkan mampu menjadikan pembelajaran berjalan dengan lebih efektif dan efisien. Terdapat 7 unsur TPACK yang kemudian disebut dengan 7 domain pengetahuan, antara lain:

1. *Pedagogical Knowledge* (PK) atau Pengetahuan Pedagogik

Unsur ini berisi pengetahuan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, seperti metode mengajar, pengelolaan kelas, perencanaan pembelajaran, penilaian kegiatan peserta didik, dan sebagainya.

2. *Content Knowledge* (CK)

CK berkaitan dengan substansi materi yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran. Penguasaan materi seorang pendidik akan berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan.

3. *Technology Knowledge* (TK)

Unsur ini menjelaskan terkait pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Teknologi yang ternyata bisa dimanfaatkan dalam proses komunikasi, pengolahan data peserta didik, kegiatan belajar, hingga alat untuk menunjang produktivitas guru.

4. *Pedagogical Content Knowledge* (PCK)

PCK fokus pada proses pembelajaran yang nantinya akan dipilih guru pada materi yang sedang diajarkan. Unsur PCK ini memuat tentang pemilihan metode mengajar, rencana pembelajaran, hingga fasilitas pendukung pembelajaran.

5. *Technological Content Knowledge* (TCK)

Unsur ini merupakan pengetahuan tentang pengaruh teknologi pada suatu disiplin ilmu pengetahuan tertentu.

Artinya, bagaimana dan sebesar apa pengaruh teknologi pada perkembangan suatu disiplin ilmu pengetahuan.

#### 6. *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK)

Unsur ini memuat hubungan antara teknologi dan proses pembelajaran. Melalui TPK ini guru bisa memahami kelebihan serta kekurangan teknologi dalam pembelajaran untuk setelahnya dijadikan bahan evaluasi

#### 7. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK)

Unsur yang terakhir adalah TPACK itu sendiri, yang merupakan integrasi antara ketiga komponen, yaitu teknologi, pedagogik, dan konten pembelajaran. Di era serba digital seperti saat ini, guru memang dituntut untuk cakap dalam mengintegrasikan ketiganya. Hal ini agar tidak ada istilah guru yang ketinggalan zaman. Terlebih, sudah banyak beredar *platform* penunjang pembelajaran yang bisa digunakan secara *online* (*e-learning*).

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan TPACK antara lain:

1. Guru mengawali menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, dan memberi motivasi sebelum pembelajaran.
2. Guru menyampaikan pokok materi kepada peserta didik berbantuan teknologi, seperti *slide power point*, media *flash* serta media audio visual.
3. Guru menyampaikan pembelajaran berbasis pada keaktifan peserta didik, sehingga diharap peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran. Guru membagi peserta didik di kelas menjadi beberapa kelompok. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk memudahkan pengelolaan kelompok, berdiskusi dan berkomunikasi.

4. Guru memulai kegiatan pembelajaran dan mempersilakan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi bersama dan berkolaborasi.
5. Guru melakukan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat keterserapan materi pembelajaran pada peserta didik
6. Guru bisa memberikan penghargaan (*reward*) kepada peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif.



Gambar 1. Komponen TPACK

## B. ***Communication, Collaborative, Critical Thinking, dan Creativity (4C)***

Komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta kreativitas dan inovasi atau lebih dikenal dengan istilah 4C, mengacu pada pembelajaran abad 21 yang mengarah pada Keterampilan abad ke-21 atau diistilahkan dengan 4C (*Communication, Collaboration,*

*Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation)* merupakan kemampuan menuju Kurikulum 2013 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Communication* (Komunikasi)

Komunikasi adalah sebuah kegiatan mentransfer sebuah informasi baik secara lisan maupun tulisan. Namun, tidak semua orang mampu melakukan komunikasi dengan baik. Terkadang ada orang yang mampu menyampaikan semua informasi secara lisan tetapi tidak secara tulisan ataupun sebaliknya. Komunikasi merupakan salah satu hal yang terpenting dalam peradaban manusia. Tujuan utama komunikasi adalah mengirimkan pesan melalui media yang dipilih agar dapat dimengerti oleh penerima pesan. Steward L. Tubbs dan Sylvia Moss (dalam Deddy Mulyana, 2005) mengatakan ciri-ciri komunikasi yaitu: 1) Peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat; 2) Peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal maupun nonverbal.

Komunikasi efektif tejadi apabila sesuatu (pesan) yang diberitahukan komunikator dapat diterima dengan baik atau sama oleh komunikan, sehingga tidak terjadi salah persepsi.supaya komunikasi antar manusia terjalin secara efektif dibutuhkan teknik berkomunikasi yang tepat. Teknik komunikasi adalah suatu cara yang digunakan dalam menyampaikan informasi dari komunikator ke komunikan dengan media tertentu. Adanya teknik ini diharapkan setiap orang dapat secara efektif melakukan komunikasi satu sama lain dan secara tepat menggunakannya. Beberapa teknik dalam komunikasi antara lain: 1) Ucapan yang jelas dan idenya tidak ada makna ganda dan utuh; 2) Berbicara dengan tegas, tidak berbelit-belit; 3) Memahami betul siapa yang diajak bicara, hadapkan wajah dan badan, pahami pikiran lawan bicara; 4) Menyampaikan tidak berbelit-belit,

tulus dan terbuk; 5) Sampaikan informasi dengan bahasa penerima informasi; 6) Menyampaikan dengan kemampuan dan kadar akal penerima informasi. Sampaikan informasi dengan global dan tujuannya baru detailnya; 7) Berikan contoh nyata, lebih baik jadikan komunikator sebagai model langsung; 8) Sampaikan informasi dengan lembut, agar berkesan, membuat sadar dan menimbulkan kecemasan yang mengcerahkan; 9) Kendalikan *noise* dan carilah umpan balik untuk meyakinkan informasi komunikator diterima. Contoh dengan bertanya atau menyuruh mengulanginya.

## 2. *Collaborative* (Kolaborasi)

Kolaborasi adalah kemampuan berkolaborasi atau bekerja sama, saling bersinergi, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab; bekerja secara produktif dengan yang lain; menempatkan empati pada tempatnya; menghormati perspektif berbeda. Kolaborasi juga memiliki arti mampu menjalankan tanggung jawab pribadi dan fleksibilitas secara pribadi, pada tempat kerja, dan hubungan masyarakat; menetapkan dan mencapai standar dan tujuan yang tinggi untuk diri sendiri dan orang lain; memaklumi kerancuan.

## 3. *Critical Thinking* (Berpikir Kritis)

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk memahami sebuah masalah yang rumit, mengkoneksikan informasi satu dengan informasi lain, sehingga akhirnya muncul berbagai perspektif, dan menemukan solusi dari suatu permasalahan. *Critical thinking* dimaknai juga kemampuan menalar, memahami dan membuat pilihan yang rumit; memahami interkoneksi antara sistem, menyusun, mengungkapkan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah.

#### **4. Creativity (Kreativitas)**

Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada yang lain; bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda. Kreativitas juga didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam menciptakan penggabungan baru. Kreativitas akan sangat tergantung kepada pemikiran kreatif seseorang, yakni proses akal budi seseorang dalam menciptakan gagasan baru. Kreativitas yang bisa menghasilkan penemuan-penemuan baru (dan biasanya bernilai secara ekonomis) sering disebut sebagai inovasi.



Gambar 2. Pola 4 C

### **Penutup**

Keterampilan abad 21 dengan TPACK, kerangka kerja untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan tentang pedagogi, pengetahuan tentang konten, dan pengetahuan tentang teknologi (H. Westbroek, et.al., 2019). Harapan dalam proses pembelajaran di kelas seluruh aspek pengetahuan dan keterampilan guru akan meningkat dan memberikan landasan keilmuan bagi guru sekolah dasar dalam memahami hakikat penerapan TPACK melalui 4C dalam

pembelajaran abad 21 yang terdiri dari *Communication*, *Collaboration*, *Critical Thinking* (berpikir kritis) dan *Creativity* (kreativitas) berbasis TPACK yang menitikberatkan pada pembelajaran konten dengan teknologi dapat memberikan kejelasan teori dan pemahaman yang lebih baik tentang pembelajaran, objek pembelajaran serta situasi dan kondisi pembelajaran di sekolah dasar.

## **Daftar Pustaka**

- A. Ahmad. (2021). Pengendalian Mutu Pendidikan : Konsep dan Aplikasi. 1, 43–50.
- A. Quddus. (2020). Implementasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Pendidikan Profesi Guru (PPG) PAI LPTK UIN Mataram,” *J. Tatsqif*, 17 (2), 213–230. doi: 10.20414/jtq.v17i2.1911
- C. F. Pasani. (2018). TPACK Untuk Mengembangkan HOTS dan Berbagai Literasi. *Senpika I*, 1–11.
- C. S. Wiguna. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Poe Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *J. Geogr. Gea*, 13 (1), 134–139. doi: 10.17509/gea.v13i1.3306
- H. Westbroek, B. De Vries, A. Walraven, A. Handelzalts, and S. McKenney. (2019). Teachers as co-designers: Scientific and colloquial evidence on teacher professional development and curriculum innovation. doi: 10.1007/978-3-030-20062-6\_3.
- J. Guggemos and S. Seufert. (2020). Teaching with and teaching about technology Evidence for professional development of in-service teachers. *Comput. Human Behav.*, 115, 106613. doi: 10.1016/j.chb.2020.106613

- J. Voogt and S. McKenney. (2017). TPACK in teacher education: are we preparing teachers to use technology for early literacy. *Technol. Pedagog. Educ.*, 26(1), 69–83. doi: 10.1080/1475939X.2016.1174730.
- M. Ali Al-Mutawah, Y. M. Alghazo, E. Y. Mahmoud, N. Preji, and R. Thomas. (2021). Designing a need-based integrated steam framework for primary schools in Bahrain,. *Int. J. Educ. Pract.*, 9(3), 602–612. doi: 10.18488/journal.61.2021.93.602.612
- M. Sailer. (2021). Technology-related teaching skills and attitudes: Validation of a scenario-based self-assessment instrument for teachers. *Comput. Human Behav.*, 115. doi: 10.1016/j.chb.2020.106625
- M. Schmid, E. Brianza, and D. Petko. (2020). Self-reported technological pedagogical content knowledge (TPACK) of pre-service teachers in relation to digital technology use in lesson plans. *Comput. Human Behav.*, 115, 106586. doi: 10.1016/j.chb.2020.106586
- N. Nuryati and D. Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *J. Papeda J. Publ. Pendidik. Dasar*, 3(2), 153–162. doi: 10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186
- N. Suprapto. (2021). Research trend on TPACK through bibliometric analysis (2015-2019). *Int. J. Eval. Res. Educ.*, 10(4), 1375–1385. doi: 10.11591/IJERE.V10I4.22062.
- N. R. Dewi. (2021). Technological, Pedagogical, Content Knowledge (TPACK) Research Trends: A Systematic Literature Review of Publications Between 2010 - 2020. *J. Turkish Sci. Educ.*, 18(4), 589–604. doi: 10.36681/tused.2021.92
- S. Rahayu. (2017). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK ): Integrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Pros. Semin. Nas. Pendidik. IPA IX*, 1–14.

- S. Seufert, J. Guggemos, and M. Sailer. (2021). Technology-related knowledge, skills, and attitudes of pre- and in-service teachers: The current situation and emerging trends. *Comput. Human Behav.*, 115, 106552. doi: 10.1016/j.chb.2020.106552.

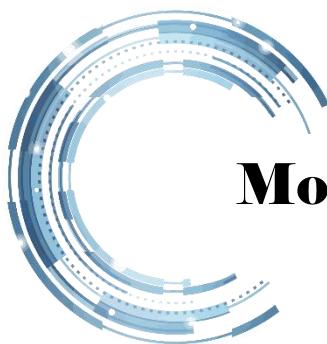
## Profil Singkat



**Dr. Oktiana Handini, S.Pd., M.Pd.**

Penulis menyelesaikan studi S3 Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret tahun 2021. Ia mengajar pada Mata kuliah Ilmu Pendidikan dan Konsep Dasar IPS pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Ia telah mengabdi sebagai dosen Program Studi PGSD FKIP Unisri sejak tahun 2014. Penulis mengikuti kegiatan penelitian yang dilakukan melalui Hibah Dikti DRPM, tentang Model Pembelajaran

Tematik Integratif pada Sekolah Dasar dalam berbagai perspektif. Selama karirnya, ia telah menghasilkan luaran berupa; buku 241 teks, Buku Ajar, berbagai Jurnal Internasional (Scopus), dan Jurnal Nasional terindex Sinta 2, juga aktif dalam Pengabdian Masyarakat melalui KKN Tematik, Seminar Internasional/Nasional, maupun sebagai presenter Seminar Nasional dan Seminar Internasional serta narasumber dalam kegiatan akademik.



# Model Pembelajaran Abad 21

*Elinda Rizkasari S.Pd. M.Pd.*

## Pendahuluan

Pendidikan Nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global. Hal tersebut dapat dicapai melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya (Junanto & Afriani, 2016).

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang menggabungkan kecakapan literasi, kemampuan pengetahuan, keterampilan, perilaku, serta penguasaan teknologi. Artinya, di abad ini peserta didik tidak hanya dituntut untuk mahir dalam ilmu pengetahuan. Lebih dari itu, peserta didik juga harus terampil dalam menggunakan teknologi, menjadi insan literat, serta berakhhlak yang baik. Itulah mengapa kompetensi yang harus dimiliki di abad 21 ini disebut sebagai 4C yang mencakup *creativity and innovation, collaboration, communication, and critical thinking and problem solving*. Pembelajaran di abad ini harus berbasis HOTS (*High Order Thinking Skill*) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi.(Redhana, 2019).

Pembelajaran inovatif Abad 21 di era saat ini berorientasi pada kegiatan pembelajaran untuk melatih

keterampilan esensial sesuai dengan kerangka dari keterampilan yang dibutuhkan pada Abad 21 yakni keterampilan hidup dan karir, keterampilan informasi media dan TIK serta keterampilan inovasi dalam pembelajaran (Priyanti, 2019). Selain itu, menurut Wagner (2010) berpendapat bahwa terdapat tujuh kompetensi dan keterampilan yang penting untuk dikuasai di abad ke-21, yakni: 1) Berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah; 2) Memiliki jiwa kepemimpinan dan kolaborasi; 3) Mudah beradaptasi dan sangat memiliki jiwa ketangkasan yang tinggi; 4) Memiliki jiwa yang inisiatif dan kewiraswastaan; 5) Memiliki Teknik komunikasi lisan dan tulisan yang efektif; 6) Mengetahui segala akses dan menganalisis segala informasi; 7) Keingintahuan (Hatami et al., 2017).

Keterampilan-keterampilan penting di Abad 21 tersebut relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup *learning to know learning to do learning to be* dan *learning to live together*. Prinsip dari masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan untuk peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan dalam pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan dalam berkomunikasi, berkolaborasi, berinovasi, berkreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan lainnya. Pencapaian dalam keterampilan Abad 21 tersebut dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, memfasilitasi peserta didik mengembangkan partisipasi, menyesuaikan sarana kebutuhan belajar, menekankan pembelajaran berbasis pada proyek maupun masalah, mendorong kerjasama dan komunikasi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, membudayakan kreativitas dan inovasi dalam belajar, menggunakan sarana belajar yang tepat, merancang aktivitas belajar yang relevan dengan dunia nyata serta

dalam kehidupan sehari-hari, memberdayakan metakognisi, dan mengembangkan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*). (Nabilah & Nana, 2020).

Peranan seorang guru di dalam mempersiapkan pembelajaran Abad 21 sangatlah penting dan menjadi garda terdepan dalam membentuk peserta didik sebagai generasi emas yang unggul, cerdas dan berkarakter. Diharapkan para *stakeholder* mampu bersinergi, bergerak bersama dalam upaya memajukan pendidikan di Indonesia baik dari skala lokal sampai di kancah global. Kemendikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerja sama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Rahman, 2021).

## Isi

### A. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah model yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan proses sistematis pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah (Kristiawan, 2019). Untuk dapat menyesuaikan model pembelajaran dengan tuntutan perubahan kurikulum, guru harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini. Model pembelajaran sangat penting untuk secara proaktif mengatur proses pembelajaran di kelas (Rani, 2020).

Pembelajaran aktif merupakan strategi yang paling populer di dunia pembelajaran saat ini dan itulah misi

pembelajaran abad 21. Asumsi yang digunakan dalam pembelajaran aktif adalah peserta didik menjadi *master body of learning*, sedangkan guru memposisikan dirinya sebagai pendamping, direktur atau fasilitator. Hampir semua pendidik percaya bahwa pembelajaran aktif menghasilkan hasil serta peserta didik yang kreatif dan mampu merespon masalah yang dihadapinya di dunia nyata, terutama di abad 21 ini. Pembelajaran eksplorasi, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis pertanyaan adalah beberapa contoh model yang menuntut peserta didik aktif. Sedangkan keempat model tersebut harus dikuasai dan diterapkan oleh guru dalam pembelajaran, menerapkan pembelajaran abad 21. Namun, masih ada guru yang belum sepenuhnya memahami model di atas (Rizkasari, 2022).

## B. Prinsip Model Pembelajaran Abad 21

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembelajaran Abad 21 yakni:

1. *Instruction should be student-centered*

Pengembangan pembelajaran sebaiknya menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik ditempatkan sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif mengembangkan minat dan potensi yang dimilikinya. Peserta didik tidak lagi dituntut untuk mendengarkan dan menghafal materi pelajaran yang diberikan guru, tetapi berupaya mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, sesuai dengan kapasitas dan tingkat perkembangan berfikirnya, sambil diajak berkontribusi untuk memecahkan masalah-masalah nyata yang terjadi di masyarakat.

## *2. Education should be collaborative*

Peserta didik harus dibelajarkan untuk bisa berkolaborasi dengan orang lain. Berkolaborasi dengan orang-orang yang berbeda dalam latar budaya dan nilai-nilai yang dianutnya. Dalam menggali informasi dan membangun makna, peserta didik perlu didorong untuk bisa berkolaborasi dengan temanteman di kelasnya. Peserta didik perlu dibelajarkan bagaimana menghargai kekuatan dan talenta setiap orang serta bagaimana mengambil peran dan menyesuaikan diri secara tepat dalam mengerjakan proyek.

## *3. Learning should have context*

Pembelajaran tidak akan banyak berarti jika tidak memberi dampak terhadap kehidupan peserta didik di luar sekolah. Oleh karena itu, materi pelajaran perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Guru harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terhubung dengan dunia nyata (*real word*). Guru membantu peserta didik agar dapat menemukan nilai, makna dan keyakinan atas hal-hal yang sedang dipelajari serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga melakukan penilaian kinerja peserta didik yang dikaitkan dengan dunia nyata.

## *4. Schools should be integrated with society*

Dalam upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung jawab, sekolah sebaiknya memfasilitasi peserta didik untuk terlibat dalam lingkungan sosial. Misalnya, mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat, sehingga peserta didik dapat belajar mengambil peran dan melakukan aktivitas tertentu dalam lingkungan sosial. Peserta didik dapat dilibatkan dalam berbagai pengembangan program yang ada di masyarakat, seperti: program kesehatan, pendidikan, lingkungan hidup, dan

sebagainya. Selain itu, peserta didik perlu diajak pula mengunjungi panti-panti asuhan untuk melatih kepekaan empati dan kepedulian sosialnya (Rahayu et al., 2022).

Selain itu perlu diperhatikan juga dalam pembelajaran Abad 21 yakni menggunakan 4C yakni:

1. *Critical Thinking and Problem Solving* (Berpikir Kritis & Pemecahan Masalah)

Berpikir kritis merupakan suatu proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi dan melakukan penelitian ilmiah. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpendapat dengan cara yang terorganisasi. Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mengevaluasi secara sistematis bobot pendapat pribadi dan pendapat orang lain. Berpikir kritis secara esensial adalah proses aktif dimana seseorang memikirkan berbagai hal secara mendalam, mengajukan pertanyaan untuk diri sendiri, menemukan informasi yang relevan untuk diri sendiri daripada menerima berbagai hal dari orang lain. Dalam konsep ini peserta didik belajar memecahkan masalah yang ada dan mampu menjelaskan, menganalisis dan menciptakan solusi bagi individu maupun masyarakat. Peran peserta didik dalam penerapan pembelajaran abad 21 adalah; belajar secara kolaboratif, belajar berbasis masalah, memiliki kemampuan *high order thinking*, serta belajar mengajukan pertanyaan.

2. *Creativity and Innovation* (Daya Cipta dan Inovasi)

*Creativity* tidak selalu identik dengan anak yang pintar menggambar atau merangkai kata dalam tulisan. Namun, kreativitas juga dapat dimaknai sebagai kemampuan berpikir *outside the box* tanpa dibatasi aturan yang cenderung mengikat. Anak-anak yang memiliki kreativitas

tinggi mampu berpikir dan melihat suatu masalah dari berbagai sisi atau perspektif. Hasilnya, mereka akan berpikiran lebih terbuka dalam menyelesaikan masalah. Pada konsep ini peserta didik akan diajak untuk bisa membiasakan diri dalam melakukan dan menjelaskan setiap ide yang dipikirkannya. Ide ini akan dipresentasikan kepada teman kelas secara terbuka sehingga nantinya akan menimbulkan reaksi dari teman kelas. Aktivitas ini bisa menjadikan sudut pandang peserta didik menjadi luas dan terbuka dengan setiap pandangan yang ada.

### 3. *Collaboration* (Kerjasama)

*Collaboration* adalah aktivitas bekerja sama dengan seseorang atau beberapa orang dalam satu kelompok untuk mencapai tujuan yang ditetapkan bersama. Aktivitas ini penting diterapkan dalam proses pembelajaran agar anak mampu dan siap untuk bekerja sama dengan siapa saja dalam kehidupannya mendatang. Saat berkolaborasi bersama orang lain, anak akan terlatih untuk mengembangkan solusi terbaik yang bisa diterima oleh semua orang dalam kelompoknya. Konsep kerjasama akan mengajak peserta didik untuk belajar membuat kelompok, menyesuaikan dan kepemimpinan. Tujuan kerjasama ini agar peserta didik mampu bekerja lebih efektif dengan orang lain, meningkatkan empati dan bersedia menerima pendapat yang berbeda. Manfaat lain dari kerjasama ini untuk melatih peserta didik agar bisa bertanggung jawab, mudah beradaptasi dengan lingkungan, masyarakat, dan bisa menentukan target yang tinggi untuk kelompok dan individu.

### 4. *Communication* (Komunikasi)

*Communication* dimaknai sebagai kemampuan anak dalam menyampaikan ide dan pikirannya secara cepat, jelas, dan efektif. Keterampilan ini terdiri dari sejumlah sub-skill, seperti kemampuan berbahasa yang tepat sasaran,

kemampuan memahami konteks, serta kemampuan membaca pendengar (*audience*) untuk memastikan pesannya tersampaikan. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk bisa menguasai, mengatur, dan membangun komunikasi yang baik dan benar baik secara tulisan, lisan, maupun multimedia. Peserta didik diberi waktu untuk mengelola hal tersebut dan menggunakan kemampuan komunikasi untuk berhubungan seperti menyampaikan gagasan, berdiskusi hingga memecahkan masalah yang ada (Redhana, 2019).

### **C. Model Pembelajaran Abad 21**

Terdapat beberapa model pembelajaran yang direkomendasikan dalam pembelajaran Abad 21 yakni;

#### *1. Project Based Learning*

Menurut Goodman dan Stivers (2010) *Project Based Learning* adalah pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang diberikan tantangan kepada peserta didik yang terkait dengan kebutuhan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok (Marzuki & Natsir, 2021).

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Pada model pembelajaran tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan masalah autentik kepada peserta didik sehingga peserta didik dituntut menjadi lebih aktif agar dapat menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru melalui penyelesaian proyek. Kemudian peserta didik dapat memecahkan masalah yang ditemukan dan didiskusikan bersama sehingga peserta didik dapat

menerima berbagai informasi yang berbeda dari peserta didik lainnya. Sehingga, informasi yang diperoleh peserta didik tidak hanya dari buku maupun dari guru saja akan tetapi mereka akan menemukan informasi baru dari berbagai sumber. Peran guru dalam hal ini, seperti disebutkan di atas yaitu sebagai fasilitator yang memberikan permasalahan kepada peserta didik dan juga mengarahkan permasalahan tersebut sehingga diskusi yang dilakukan tidak keluar dari tujuan pencapaian kompetensi (Rizkasari & Restuningsih, 2022).

Kurikulum mengharuskan guru dalam pembelajaran menggunakan model ini dalam kurun waktu tertentu. Model pembelajaran *Project Based Learning* menganut pada teori belajar konstruktivistik. Strategi pembelajaran yang menonjol dalam pembelajaran konstruktivistik antara lain adalah strategi belajar kolaboratif. Strategi instruksional untuk menghadirkan pembelajaran berbasis PjBL dapat diwujudkan melalui kegiatan laboratorium, pemecahan masalah, diskusi, brainstorming, studi kasus, dan simulasi (Mayasari et al., 2016).

## 2. *Problem Based Learning*

Menurut Duch (1995) mengemukakan bahwa pengertian dari model *Problem Based Learning* adalah pembelajaran berbasis masalah yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Djariyo, Ihtiya Kusuma Dewi, 2015).

Model pembelajaran ini mempersiapkan peserta didik agar berpikir kritis, memiliki ketajaman dalam analisis dalam mencari dan menggunakan sumber belajar yang sesuai. Peserta didik diberikan masalah-masalah dunia nyata yang berkaitan dengan konteks kehidupan peserta

didik, kemudian peserta didik diarahkan untuk bekerja sama mengurai permasalahan-permasalahan yang diajukan. *Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan sekaligus mencari informasi-informasi baru yang relevan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata sebagai sebuah konteks bagi para peserta didik dalam berlatih bagaimana cara berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, serta tak terlupakan untuk mendapatkan pengetahuan sekaligus konsep yang penting dari materi ajar yang dibicarakan.

### 3. *Cooperative Learning*

Menurut Johnson *Cooperative Learning* adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, peserta didik belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok (Ali, 2021). Model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang sistem belajar dan bekerja dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran secara berkelompok. Model ini bertujuan untuk menunjang kecakapan peserta didik dalam bekerja sama dan berkolaborasi.

Metode *Cooperative Learning* dibangun atas dasar Konstruktivis Sosial dari Vygotsky, teori Konstruktivis Personal dari Piaget dan Teori Motivasi. Menurut prinsip utama teori Vygotsky, perkembangan pemikiran merupakan

proses sosial sejak lahir. Anak dibantu oleh orang lain (baik orang dewasa maupun teman sebaya dalam kelompok) yang lebih kompeten didalam ketrampilan dan teknologi dalam kebudayaannya. Bagi Vygotsky, aktivitas kolaboratif diantara anak-anak akan mendukung pertumbuhan, karena anak-anak yang sesuai lebih senang bekerja dengan orang yang satu *zone (Zone of Proximal Development, ZPD)* dengan yang lain. Pada pandangan ini, bahwa kepribadian atau kejiwaan dari pada peserta diteropong secara keseluruhan, artinya bagian atau elemen kejiwaan tidak berdiri sendiri, melainkan terorganisir menjadi suatu keseluruhan. Oleh sebab itu, tidak mengherankan dalam pembelajaran *Cooperative Learning* sangat mengutamakan keseluruhan (holistik) dari pada bagian kecil dalam proses pembelajaran yang mengutamakan kerja kelompok.

Intruksional model *Cooperative Learning* dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa metode seperti Jigsaw, STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), TAI (*Team Assisted Individualization* atau *Team Acelerated Instruction*), TGT (*Teams Games Tournament*), NHT (*Number Head Together*), CS (*Cooperative Script*), dan lain sebagainya.

#### 4. *Discovery Learning*

Menurut Bruner (1960), teori belajar penemuan (*Discovery Learning*) adalah proses dimana siswa dapat memahami makna, konsep, dan hubungan melalui proses intuisi, sampai pada akhirnya dapat menemukan suatu kesimpulan yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik (Sundari & Fauziati, 2021). Proses pembelajaran model *Discovery Learning* melibatkan arahan guru untuk mengatur aktivitas-aktivitas yang dilakukan peserta didik seperti menemukan, mengolah, menelusuri dan menyelidiki. Peserta didik mempelajari pengetahuan baru yang relevan dengan materi atau konten tertentu dan

keterampilan-keterampilan umum seperti memformulasikan aturan, menguji hipotesis dan mengumpulkan informasi.

Prosedur atau langkah penemuan yang harus dilakukan peserta didik di kelas bisa terdiri dari beberapa langkah sistematis dan saintifik dari merumuskan masalah, mengumpulkan informasi, meniliti, menganalisis hasil, sampai menarik kesimpulan. Sebagai sebuah model pembelajaran, *Discovery Learning* memiliki banyak keunggulan seperti meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam belajar, memaksimalkan potensi mereka, meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kerja sama tim, dan masih banyak lainnya (Fransiska & Ain, 2022).

#### Penutup

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari berpusat pada guru (*teacher centred*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Terlebih dalam upaya menyiapkan generasi emas, seorang pendidik diharapkan mampu mengembangkan kompetensinya terlebih kaitannya dengan kompetensi pedagogik dimana seorang guru mutlak harus mampu menguasai salah satunya yakni keterampilan mengajar serta memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era Abad 21.

## **Daftar Pustaka**

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Djariyo, Ihtiya Kusuma Dewi, R. M. S. (2015). Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(2), 302–307. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v5i2.847>
- Fransiska, W., & Ain, S. Q. (2022). Kesulitan Guru dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. In *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* (Vol. 4, Issue 1, pp. 309–320). Omah Jurnal Sunan Giri, INSURI Ponorogo. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1333>
- Hatami, F., Tahmasbi, F., & Hatami Shahmir, E. (2017). CRITICAL THINKING SKILL: KONSEP DAN INIDIKATOR PENILAIAN. *Neuropsychology*, 3(8), 85–102. [http://clpsy.journals.pnu.ac.ir/article\\_3887.html](http://clpsy.journals.pnu.ac.ir/article_3887.html)
- Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi Digital-Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 2016–2113. <https://media.neliti.com/media/publications/173402-ID-none.pdf>
- Kristiawan, M. (2019). Analisis Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. In *UPP FKIP Univ. Bengkulu* (Issue February).
- Marzuki, K., & Natsir, N. (2021). Model Project Based Learning dalam Setting Pembelajaran Daring Pada Pebelajar Orang Dewasa ( Studi Pada Program Kesetaraan Satuan Pendidikan Nonformal ). *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2021 “Penguatan Riset, Inovasi, Dan Kreativitas Peneliti Di Era Pandemi Covid-19,”* 1954–1963.

- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- Nabilah, L. N., & Nana. (2020). Pengembangan Keterampilan Abad 21. *Science Gate*. <https://osf.io/6vwhd/>
- Priyanti, R. (2019). Pembelajaran inovatif abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 482–505. <http://digilib.unimed.ac.id/38906/3/ATP 58.pdf>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahman, M. (2021). *PERAN GURU SERTA PROSES PERENCANAAN, PENGAWASAN, DAN EVALUASI DALAM ADMINISTRASI KURIKULUM DI SEKOLAH*. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xgbm4>
- Rani, A. P. (2020). *peranan guru dalam pengembangan kurikulum di sekolah*. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7xwnp>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Rizkasari, E. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Pendagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Pendidikan Dan Konseling*, 4, 694–699. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4451>
- Rizkasari, E., & Restuningsih, A. (2022). *Optimizing the Implementation of Project-Based Learning 21st Century Learning Models for Elementary School Teachers*. 6(2), 353–357. <https://doi.org/10.32832/pkm>
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar

Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136.

<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>

## Profil Singkat



**Elinda Rizkasari** lahir di Karanganyar 13 November 1993. Pendidikan: Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang (2015), Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta (2018). Minat penelitian di bidang model pembelajaran, model pelatihan, dan kompetensi guru sekolah dasar. Pengalaman: penelitian bidang Pendidikan Dasar pada jurnal nasional bereputasi dan jurnal internasional. Saat ini menjadi Dosen di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Slamet Riyadi.



# **Pengembangan Aspek *Soft Skill* Melalui *Problem Based Learning* (PBL) dalam Rangka Mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul**

*Prof. Dr. Hera Heru Sri Suryanti, M.Pd.*

## **Pendahuluan**

Peggy Klaus (2007: 2) mengatakan bahwa: “soft skills encompass personal, social, communication, and self management behaviours. They cover a wide spectrum of abilities and traits: being self-aware, trustworthiness, conscientiousness, adaptability, critical thinking, attitude, initiative, empathy, confidence, integrity, self-control, organizational awareness, likability, influence, risk taking, problem solving, leadership, time management, and then some”. Berbekal soft skill yang cukup para sarjana akan lebih mudah mendapat kesempatan bekerja. Lebih lanjut dapat dilihat esensi soft skill dalam membekali para sarjana untuk dapat menjawab tantangan yang ada dalam masyarakat dan bisa hidup mandiri. Dalam mempelajari ilmu pendidikan akan dipelajari tentang teori dan praktik yang sarat dengan norma, etika perilaku manusia, dan cara-cara mendidik manusia agar menjadi insan yang mulia berguna bagi bangsa dan negara.

Ada lima syarat SDM Unggul yaitu: Pertama, punya kemampuan intelegensia yang baik. Kedua, punya fisik yang sehat. Kemudian yang ketiga, sejahtera. Keempat, mempunyai karakter dan perilaku yang baik. Dan yang

kelima, punya kemampuan untuk mengembangkan diri (Sonny Harry B Harmadi, 2015). *Conceptually, human resource planning is meant as a process that involves a series of activities of forecasting and estimation in the fulfillment of the needs of the workforce, as well as a strategy for human resource development in order to achieve success* (Winarti, E., 2018). Elemen dan relevansinya untuk mengembangkan mutu sumber daya manusia di era globalisasi yang penuh dengan tantangan persaingan serta menuntut keahlian.

Dari segi elemen abad 21, Membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, melalui belajar sepanjang hayat (Hasibuan, A. T., & Prastowo, A., 2019). Semodern apapun teknologi yang digunakan atau seberapa banyak persiapannya, tanpa sumber daya manusia yang profesional, semuanya tidak ada artinya. Sumber daya manusia (SDM) memegang peranan penting dalam menentukan maju atau mundurnya suatu organisasi, bisnis, instansi atau unit (Huzain, H., 2021). Apabila *soft skill* mahasiswa tinggi maka lima kriteria di atas akan dimiliki mahasiswa, hal ini akan terwujud melalui pengasahan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik mahasiswa dengan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis masalah.

Saat ini masih sering ditemukan bahwa dalam pembelajaran di perguruan tinggi, mahasiswa bersikap acuh, semaunya sendiri, kurang responsif terhadap materi pembelajaran, mencuri waktu untuk bermain *handphone*, dan kurang bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan dosen, baik tugas individual maupun tugas kelompok. Semua ini merupakan indikator rendahnya *soft skill* mahasiswa. Kesenjangan yang ada antara kondisi mahasiswa yang memiliki *soft skill* yang tinggi dengan kondisi mahasiswa yang ada di lapangan seperti di atas

dapat menimbulkan masalah diantaranya melemahnya solidaritas di antara mahasiswa, berkembangnya sikap egois, menciptakan sikap tidak bisa bekerja sama, dan perilaku *maladaptif* lainnya yang menghambat aktivitas kuliah.

Hera (2011) dalam penelitiannya tentang “Peran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan prestasi mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Slamet Riyadi Surakarta (UNISRI)”, menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan prestasi mahasiswa. Pengembangan aspek *soft skill* mahasiswa melalui PBL dapat memberikan sumbangan dalam bidang pendidikan utamanya untuk mengembangkan bidang teknologi pembelajaran yaitu konfirmasi model yang ada atau menambah pengembangan model pembelajaran yang telah ada serta dipraktikkan di kelas sebagai salah satu jalan untuk meningkatkan *soft skill* mahasiswa calon pendidik.

## Isi

### 1. Perencanaan dalam Implementasi Model PBL

Pelaksanaan model PBL dimulai dengan menyusun rencana pembelajaran semester (RPS) yang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: a) pemahaman kebutuhan dan karakteristik mahasiswa, b) penentuan indikator yang harus dicapai mahasiswa, c) pemilihan materi pembelajaran, d) pemilihan model pembelajaran, e) pemilihan media dan sumber belajar, f) pemilihan cara dan bentuk evaluasi. Hal tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Pemahaman kebutuhan dan karakteristik mahasiswa

Kegiatan pemenuhan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa ini dilakukan melalui *need assesmen* sebelum melaksanakan proses pembelajaran, sehingga kebutuhan

mahasiswa yang heterogen dapat diakomodir dalam pembelajaran, dan masalah-masalah yang terkait dengan kompetensi dasar yang akan dicapai yang mengandung peningkatan *soft skill* mahasiswa dapat dirumuskan. Hal ini akan membantu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Penentuan indikator yang harus dicapai mahasiswa

Kegiatan penentuan indikator dilakukan dengan berdasarkan pada kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Selain indikator, pada konteks perumusannya ditetapkan juga dimensi *soft skill* yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

c. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dirumuskan berdasarkan kompetensi dasar yang telah ditetapkan mencakup pengetahuan, konsep, prinsip, dan masalah-masalah yang terkait dengan KD yang disusun sesuai dengan tingkat keluasan dan kedalamannya kompetensi pembelajaran maupun aspek *soft skill* yang akan dicapai.

d. Model Pembelajaran

Model pembelajaran ditetapkan berdasarkan kajian teoretis dan temuan-temuan dalam studi pendahuluan. Dalam hal ini model pembelajaran yang akan digunakan adalah model PBL. Model pembelajaran yang menggunakan model PBL, akan memberi peluang dan kontribusi kepada mahasiswa untuk belajar meningkatkan *soft skill* dalam upaya mengatasi berbagai permasalahan dalam hidupnya, baik yang menyangkut permasalahan personal, permasalahan sosial, permasalahan akademik, maupun permasalahan vokasional. Kegiatan penerapan PBL dapat didahului dengan tugas-tugas pendalaman materi dasar dengan penerapan metode resitasi yaitu pemberian tugas memecahkan permasalahan yang terkait dengan KD yang

memuat peningkatan *soft skill* di pertemuan sebelumnya, sehingga di pertemuan berikutnya waktunya bisa efektif. Contoh daftar permasalahan yang dapat digunakan dalam penerapan metode resitasi sebagai tugas-tugas pendalaman materi dasar dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Contoh Daftar Aspek *Soft Skill* dan Permasalahan untuk Tugas Pendalaman Materi.**

<b>Indikator Mata Kuliah Ilmu Pendidikan</b>	<b>Aspek <i>Soft Skill</i> yang Akan Ditingkatkan</b>	<b>Permasalahan</b>
Menguraikan hakikat manusia dalam pendidikan	Kesadaran diri Kepercayaan Kemampuan beradaptasi Berpikir kritis Kesadaran organisasi Sikap Inisiatif <i>Emphathy</i> Integritas Pengendalian diri Kepemimpinan Pemecahan masalah, Pengambilan resiko Manajemen waktu	Peran manusia dalam proses pendidikan meliputi, sebagai pendidik, sebagai terdidik, dan sebagai sumber. Bagaimana agar peran tersebut dapat dilakukan dengan baik oleh manusia sehingga pendidikan berjalan lancar dan mencapai tujuan secara optimal?
Menginisiasi pendidikan sebagai proses pematangan manusia		Kedewasaan manusia ditentukan oleh beberapa aspek dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, bagaimana cara mencapai kedewasaan tersebut secara baik?
Menafsirkan pendidikan		Budaya merupakan hasil cipta, rasa,

sebagai proses pembudayaan		dan karsanya manusia yang bermanfaat untuk mensejahterakan manusia, bagaimana peran pendidikan dalam menciptakan budaya baru dan mengembangkan serta melestarikan budaya yang lama?
Menafsirkan makna pendidikan karakter		Mengapa pendidikan karakter perlu diselenggarakan untuk manusia?
Menafsirkan makna pendidikan Kecakapan Hidup ( <i>Life Skill</i> )		Mengapa pendidikan Kecakapan Hidup ( <i>Life Skill</i> ) perlu diselenggarakan untuk manusia?

Pembelajaran model PBL dapat dilakukan melalui lima tahap yang dalam pertemuan sebelumnya didahului dengan pemberian tugas memecahkan permasalahan yang terkait dengan KD dan *soft skill* yang akan ditingkatkan, Lima tahapan PBL dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Konsep dasar (*fundamental basic concept*)
- 2) Pendefinisian masalah (*defining the problem*)
- 3) Pembelajaran mandiri (*self learning*)

Mahasiswa melakukan tugas mandiri mencari referensi yang dapat memperjelas pendapat hasil diskusi.

- 4) Pertukaran pengetahuan (*exchange knowledge*)
- 5) Penilaian (*assessment*)

Dalam rancangan pembelajaran, model pembelajaran yang dipilih harus terlihat secara jelas di dalam rumusan

langkah-langkah pembelajaran dan disusun berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, serta aspek *soft skill* yang telah ditentukan.

e. Media dan sumber belajar

Media dan sumber belajar yang digunakan harus berorientasi untuk memperlancar mahasiswa dalam menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Adapun sumber belajar ini berupa buku, benda audio visual, manusia model, lingkungan sekitar, atau apa saja yang bisa memberikan sumbangsih bagi mahasiswa untuk menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Penentuan media dan sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, dipilih yang relevan dengan kompetensi, materi, ketersediaan media dan sumber belajar tersebut, dan karakteristik mahasiswa.

f. Evaluasi.

Dalam konteks pengembangan aspek *soft skill*, evaluasi yang dilakukan juga akan mengungkapkan seberapa jauh mahasiswa mengalami perubahan. Oleh karena itu dalam evaluasi ini digunakan berbagai teknik. Evaluasi proses pembelajaran dilakukan dengan observasi, maupun melihat hasil tugas yang disusun mahasiswa. Evaluasi hasil dari aspek akademik akan dilakukan dengan tes.

## **2. Implementasi Model PBL dalam Pembelajaran**

Implementasi pembelajaran merupakan tahap pelaksanaan proses pembelajaran berdasarkan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Tahapan ini merupakan aplikasi dari langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun, mulai tahap konsep dasar, pendefinisian masalah, pembelajaran mandiri, pertukaran pengetahuan, dan penilaian. Pada tahap ini diterapkan sejumlah metode

pembelajaran yang telah tersusun sesuai dengan model pembelajaran yang telah dipilih. Agar tahap implementasi dapat berjalan lancar sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun, dibutuhkan berbagai usaha sehingga pada saatnya proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Sebelum tahap implementasi perlu dilakukan koordinasi dengan kolaborator lapangan untuk penyamaan persepsi sehingga semua pihak yang berperan benar-benar paham mengenai hal-hal yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran tersebut. Selain itu, media dan sumber belajar yang digunakan saat implemetasi model juga harus disiapkan sehingga pada saat proses pembelajaran mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengakses media dan sumber belajar yang ditetapkan. *Setting* tempat duduk dan *setting* luar kelas juga dipersiapkan. Berbagai perangkat evaluasi, baik evaluasi proses maupun hasil juga dipersiapkan sedemikian rupa. Selain itu, petugas yang harus melakukan pengamatan proses pembelajaran yang tengah berlangsung juga dipersiapkan.

### **3. Evaluasi dan Penyempurnaan**

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang dinamis. Banyak faktor yang mungkin terjadi penambahan dan pengurangan pada hal-hal yang telah direncanakan dalam suatu rancangan pembelajaran. Penambahan dan pengurangan selama proses implementasi pembelajaran akan memperkaya proses pembelajaran itu sendiri. Kegiatan evaluasi memiliki arti yang penting dalam upaya menemukan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan *soft skill* mahasiswa. Oleh karena itu, sasaran evaluasi model mencakup evaluasi terhadap rancangan pembelajaran yang disusun dan terhadap

implementasi rancangan pembelajaran tersebut. Evaluasi rancangan pembelajaran digunakan untuk menilai komponen-komponen rancangan tersebut, baik yang berkenaan dengan isi maupun rumusannya. Adapun evaluasi implementasi pembelajaran digunakan untuk menilai materi, metode, kegiatan pembelajaran, media, dan sumber belajar yang digunakan, serta evaluasi proses dan hasil yang dilakukan. Penilaian materi melihat kedalaman, keluasan, keterperincian, dan kesukarannya. Evaluasi metode dan kegiatan pembelajaran melihat bagaimana partisipasi mahasiswa, interaksi mahasiswa baik dengan mahasiswa lain maupun dengan dosen, bagaimana proses pemecahan masalah dalam diskusi, bagaimana proses pembimbingan dosen, hambatan yang ditemukan, dan faktor pendukung yang dibutuhkan. Evaluasi media dan sumber belajar berkenaan dengan ketersediaan, kemudahan mendapatkan, kemudahan menggunakan, kesesuaian dengan kompetensi yang dicapai, dan sebagainya. Adapun evaluasi terhadap proses evaluasi berkenaan dengan variasi evaluasi *autentik* yang dilakukan, hasil evaluasi, kemudahan melakukan evaluasi, dan sebagainya.

Semua hasil evaluasi tersebut dapat dilakukan melalui *focus group discussion* yang melibatkan dosen, pengamat, dan peneliti. Dari hasil evaluasi yang telah didiskusikan diharapkan muncul perbaikan-perbaikan guna penyempurnaan model pembelajaran, baik yang berkenaan dengan rancangan model maupun implementasi model. Penyempurnaan rancangan pembelajaran dan implementasi pembelajaran diimplementasikan kembali pada pertemuan berikutnya guna mendapatkan penyempurnaan lebih lanjut.

#### **4. Keterterapan Model PBL**

Melalui *pembelajaran* yang banyak memfasilitasi kasus-kasus yang ada di kehidupan akan memberi kesempatan mahasiswa untuk banyak berlatih memecahkan masalah/mencari jalan keluar penyelesaian masalah tersebut, dengan demikian membantu pengembangan *soft skill* mahasiswa. Peningkatan *soft skill* mahasiswa melalui PBL dalam rangka mempersiapkan SDM Unggul memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan memimpin, menghargai pendapat orang lain, mengendalikan emosi, dan kerja sama, melalui diskusi kelompok, FGD, presentasi hasil pemecahan masalah. Semakin sering mahasiswa berdiskusi memecahkan masalah maka akan semakin membantu proses peningkatan *soft skill* yang dimiliki. Semakin sering model PBL diterapkan maka dapat meningkatkan *soft skill* mahasiswa.

#### **5. Keefektifan Model PBL**

Supriadi (2004: 191) menjelaskan bahwa tujuan dan cakupan *soft skill* yang luas bermuara pada pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu menyiapkan mahasiswa untuk menjalankan kehidupannya di masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, mahasiswa dituntut untuk memiliki berbagai kemampuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang diperlukan. PBL secara internal efektif untuk meningkatkan *soft skill* mahasiswa.

Agar pembelajaran berjalan lancar mencapai tujuan maka harus disusun RPP yang sarat dengan peningkatan *soft skill* mahasiswa. Hal ini relevan dengan pendapat Sagala (2005: 61), bahwa pembelajaran mengandung arti “setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru”. Begitu

pula Gagne (1998: 112) mengemukakan bahwa ada dua aspek penting dalam pengajaran (pembelajaran), yaitu perencanaan dan penyampaiannya. Perencanaan dianggap penting karena pembelajaran merupakan suatu hal yang kompleks, sehingga perlu direncanakan dalam suatu periode waktu tertentu. Sedangkan aspek penyampaian pembelajaran merupakan pelaksanaan pembelajaran dimana dosen harus mengatur situasi eksternal yang mendukung proses belajar mahasiswa, baik secara individual, kelompok maupun klasikal.

## **Penutup**

Penerapan model pembelajaran merupakan langkah implementasi dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencakup setiap tahap model pembelajaran yang telah dirumuskan. Berikut adalah tahapan PBL untuk meningkatkan soft skill mahasiswa: 1) Tahap Konsep dasar (Fundamental basic concept), 2) Tahap Pendefinisian masalah (defining the problem), 3) Tahap Pembelajaran mandiri (self learning), 4) Tahap Pertukaran pengetahuan (exchange knowledge), 5) Tahap Penyimpulan, 6) Tahap Penilaian (assessment).

Kelebihan PBL antara lain: memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih memecahkan masalah, memimpin, memanaj waktu, menghargai pendapat teman, mengatur emosi, sehingga dapat menjadi wadah serta media mempersiapkan mahasiswa sebagai SDM Unggul. Sedangkan kelemahan PBL yaitu membutuhkan waktu dan ketelatenan dosen dalam merancang perencanaan, pengimplementasian, dan pelaksanaan evaluasinya.

## **Daftar Pustaka**

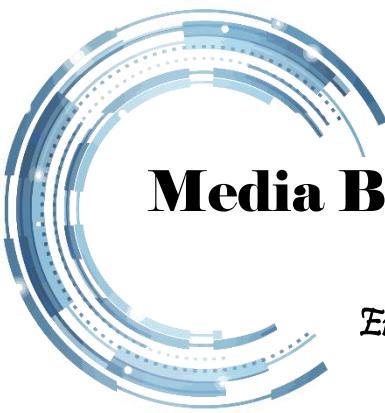
- Emzir. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gagne, M. Robert., Briggs, J. Lelie and Wager, W. Walter. (1998). *Principle of Instructional Design*. New York: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 10(1).
- H.B. Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Hera Heru SS. (2011). *Pengembangan Model pembelajaran Problem Based Learning Dalam meningkatkan Prestasi Mahasiswa*, Hasil penelitian.
- Huzain, H. (2021). Pengelolaan Sumber Daya Manusia.  
<https://osf.io/preprints/cj27d/>
- Klaus, Peggy. (2007). *The Hard Truth about Soft Skills*. New York: Harper Collins Publisher.
- Miles; A. Michael Huberman. (1992). *Analisis data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, Dedi. (2004). *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan* (editor Rohmat Mulyana). Bandung: Rosdakarya.
- Winarti, E. (2018). Perencanaan Manajemen Sumber Daya Manusia Lembaga Pendidikan. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3(1), 1-26.

## Profil Singkat



**Hera Heru Sri Suryanti** lahir di Kabupaten Sragen propinsi jawa Tengah, pada tanggal 12 Februari 1963. Pada Tahun 1982, Hera Heru Sri Suryanti melanjutkan studi pada Program Studi Pengembangan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret dan lulus Tahun 1986. Pada Tahun 1999 melanjutkan studi S2 pada Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta lulus Tahun 2001 dan pada Tahun 2007

mengikuti Program S1 Pendidikan Psikologi dan Bimbingan FKIP Universitas Bangun Nusantara Sukoharjo. Sejak Tahun 2009 hingga Tahun 2013 mengikuti Program S3 Program Studi Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Karir pekerjaan, Tahun 1986-1989 sebagai guru SMA Muhammadiyah 3 Masaran, mulai tahun 1987 menjadi dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP UNISRI Surakarta, Jabatan yang pernah dimiliki adalah sebagai Sekretaris Fakultas/ Wakil Dekan pada tahun 2002, sebagai Kepala P3AI pada tahun 2008, sebagai Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP UNISRI pada tahun 2010 sampai 2018, dan sebagai Kepala UPT-BK dari tahun 2019 sampai sekarang. Beberapa karya ilmiah yang dibuat, dipresentasikan dan dipublikasikan di beberapa Jurnal sebagian besar berkenaan dengan Teknologi pembelajaran, Bimbingan dan Konseling, dan Pendidikan. Sedangkan karya berwujud buku antara lain: Pengantar Pendidikan, Profesi pendidikan, Micro Teaching, Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan *Life Skill* Mahasiswa FKIP, dan Konseling Kelompok Berbasis Kecerdasan Komprehensif.



# Media Belajar Digital Interaktif

*Ema Butsi Prihastari, S.Pd., M.Pd.*

## Pendahuluan

*Microsoft Whiteboard* adalah salah satu aplikasi yang ada di *Microsoft 365* yang memungkinkan seseorang untuk menuangkan ide-ide dalam bentuk gambar, bentuk, grafis dan lain-lain menggunakan kanvas putih tanpa batas. Dimana ide atau konten tersebut dapat dibagi atau berbagi dengan orang lain yang ingin berkolaborasi, misalnya dalam dunia pendidikan antara pendidik dan pembelajaran dalam suatu perkuliahan. Perangkat ini sangat mendukung interaksi di kelas khususnya dalam pembelajaran secara daring maupun *hybrid*, yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Pendidik dapat mengembangkan kreativitasnya melalui menuliskan ekspresi dari pembelajaran seperti menuliskan ide, *brainstorming*, dan mengajari berbagai konsep-konsep baru bersama-sama dengan pembelajar melalui alat ini.

Papan tulis merupakan alat pembelajaran yang tidak pernah lepas dari kegiatan belajar mengajar. Di semua jenjang pendidikan, pendidik selalu menggunakan papan tulis untuk menyampaikan materi pembelajaran. Serta menggambar, menulis catatan dan menjelaskan. Meskipun tidak semua materi pembelajaran dapat tersampaikan melalui papan tulis, namun hal tersebut berdampak pada persepsi bahwa banyak manfaat yang diperoleh pembelajar melalui aktivitas pendidik melalui kegiatan menulis. Sejarah terkait papan tulis sudah ada sejak pertengahan abad ke-19, dengan pensil dan lap sebagai penghapus kemudian

berkembang menjadi papan tulis dengan kapur putih, spidol, kemudian berinovasi dengan *flipchart* hingga menjadi papan tulis interaktif.

Berdasarkan hasil *survey* pembelajaran selama daring pada materi matematika, banyak guru yang mengalami stres karena kesulitan dalam metode mengajar. Guru merasa lebih mudah ketika mengajar di kelas daripada secara daring. Hal ini berimbang dengan banyaknya tugas yang dibebankan kepada pembelajar tanpa benar-benar dijelaskan (Hariadi et al., 2021) dan *Microsoft Whiteboard* dapat meningkatkan antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (Zainuddin, 2021). Hal tersebut didukung penelitian Jannah & Sontani (2018) yang menyatakan bahwa infrastruktur yang mempengaruhi motivasi belajar salah satunya papan tulis atau *whiteboard*.

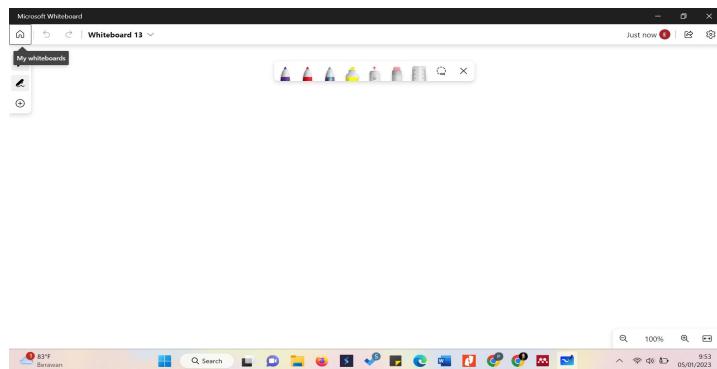
Namun, perkembangan jaman telah mengubah bentuk dari papan tulis menjadi papan tulis interaktif salah satu diantaranya yaitu *Microsoft Whiteboard* yang sangat membantu dalam pembelajaran karena saat pembelajaran membutuhkan menulis dalam papan putih maupun interaksi dengan pembelajar di kelas. Tampilannya pun sangat membantu karena mirip dengan papan tulis tetapi secara virtual. Papan tulis ini dapat digunakan bersama antara dosen dan mahasiswa layaknya seperti di pertemuan tatap muka langsung (Prihastari, Ema Butsi & Widyaningrum, 2022).

## Isi

Beberapa langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru untuk menggunakan *Microsoft whiteboard* dapat dijabarkan sebagai berikut.

### 1. Daftar akun

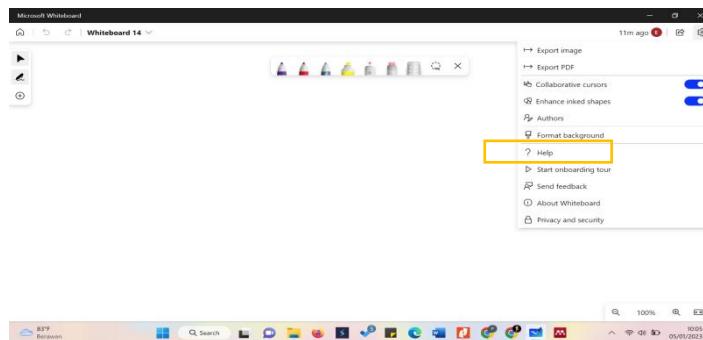
Unduh aplikasi di playstore “*Microsoft whiteboard*” untuk di android, kemudian untuk di PC silahkan bisa *download* di *Microsoft Store*. Klik aplikasi “*Microsoft Whiteboard*” – *New Whiteboard* akan muncul tampilan berikut.



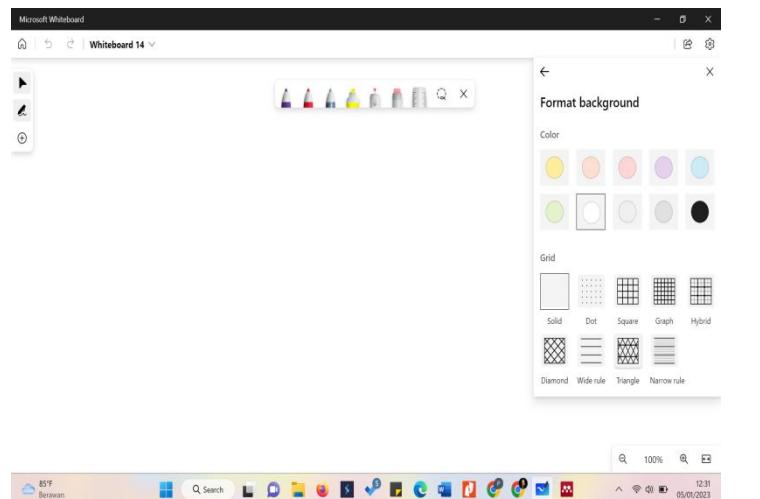
Gambar 3. Tampilan Awal *Whiteboard*

### 2. *Background*

Pada bagian kanan di Gambar 2, terdapat menu-menu untuk menambah member yang akan berkolaborasi dan mengganti *background*.



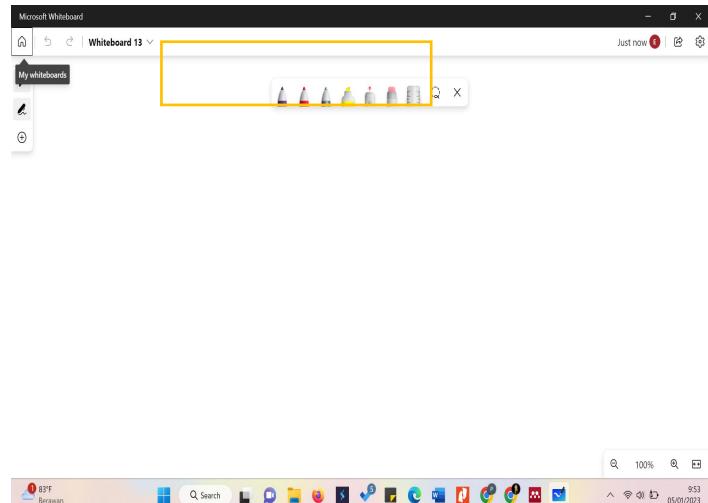
Gambar 4. Tampilan untuk Mengganti *Background*



Gambar 5. Pilihan *Background* yang Bisa Dipilih

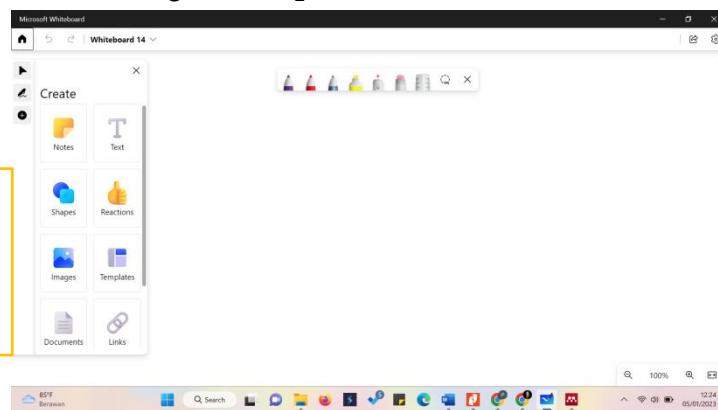
### 3. Tahap *writing* dan *drawing*

Di bagian atas terdapat menu yang digunakan untuk menulis (*writing and drawing*)



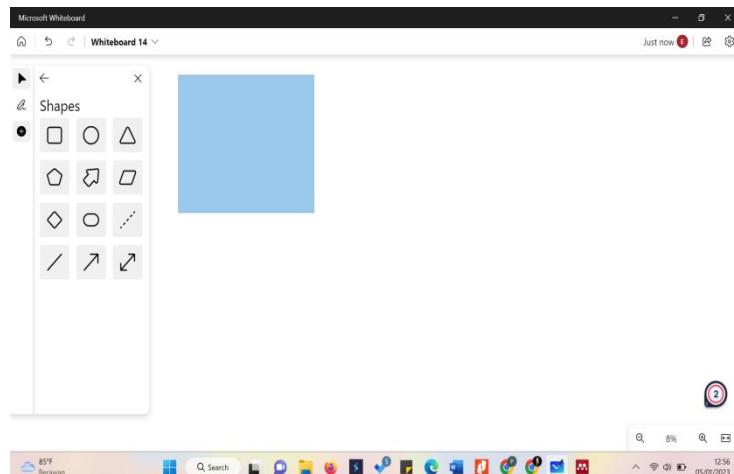
Gambar 6. Tampilan untuk *Writing and Drawing*

#### 4. Dokumen, images, shape, line, and link

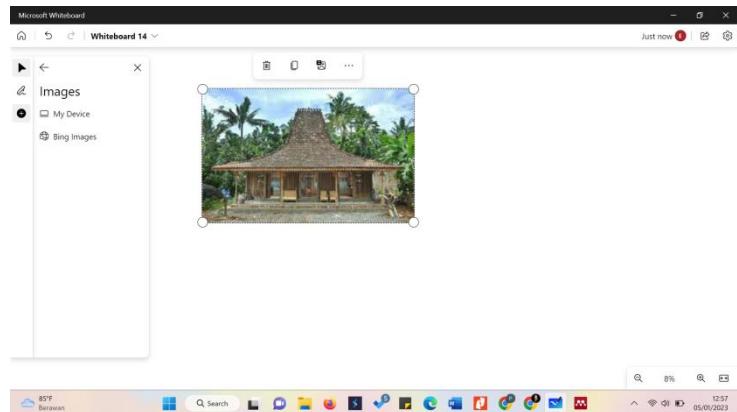


Gambar 7. Tampilan Menu yang Ada di Microsoft Whiteboard

Di bagian menu sebelah kiri terdapat *shapes*, *images*, *documents*, *templates*, and *links* yang membantu pengajar maupun pembelajar dalam menjelaskan materi yang akan diberikan.

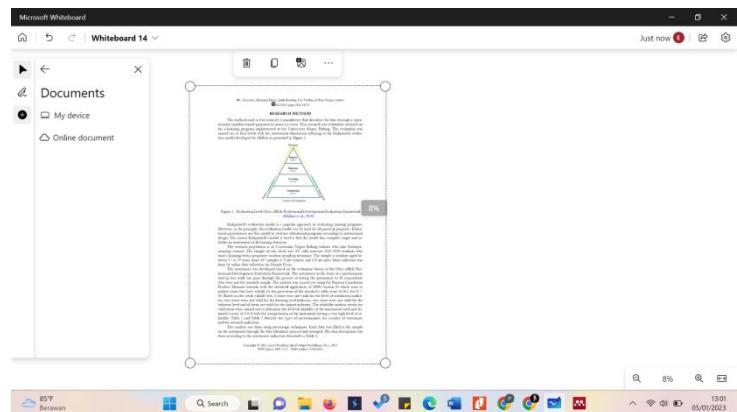


Gambar 8. Tampilan Pilihan *Shapes*



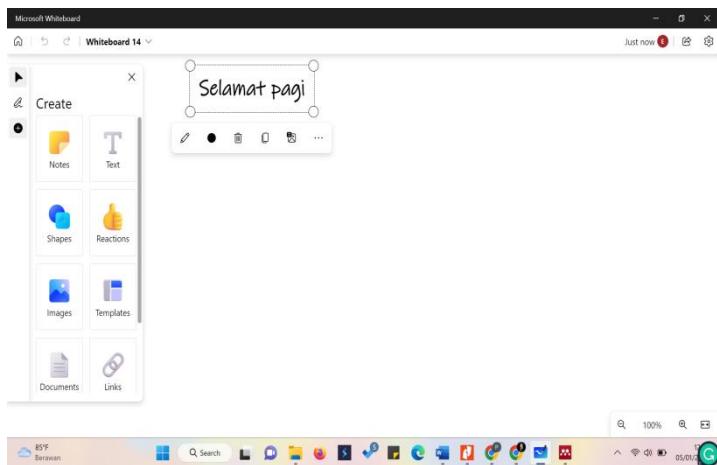
Gambar 9. Tampilan Pilihan Unggah *Images*

Pendidik dapat menampilkan gambar yang tersimpan dalam *device* atau *search di file online (clouds atau one drive)* pada *whiteboard*. Sehingga sangat memperjelas materi yang diajarkan agar lebih kontekstual.



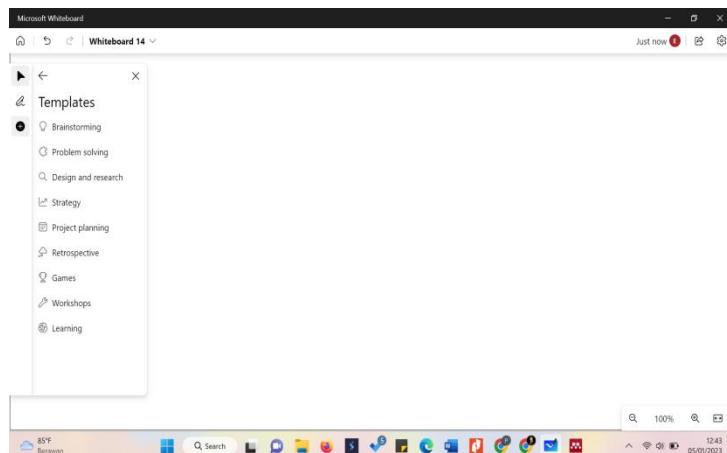
Gambar 10. Tampilan Pilihan Unggah Dokumen

Dokumen yang ditampilkan bisa dipilih halamannya sesuai bagian yang ingin dijelaskan. Kemudian, bisa menampilkan file *online* yang tersimpan dalam *clouds* atau *one drive*.

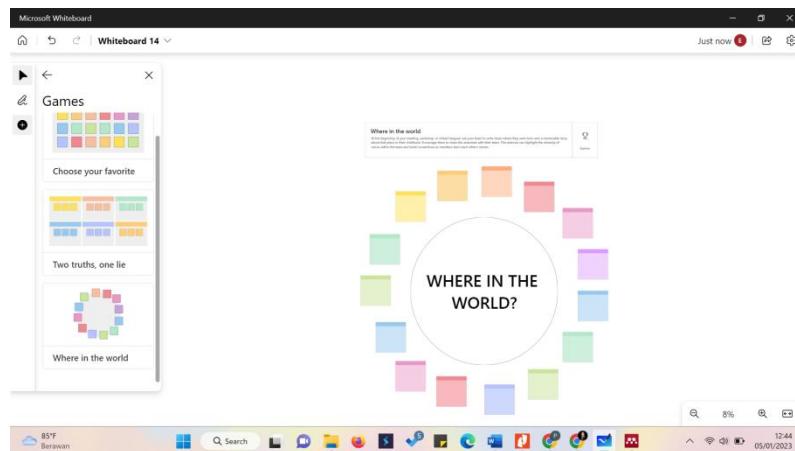


Gambar 11. Tampilan *Text*

Jika, klik *text* kemudian klik di kanvas putih tadi maka, bisa digunakan menulis menggunakan *keyboard* bukan *stylus* atau *mouse*.

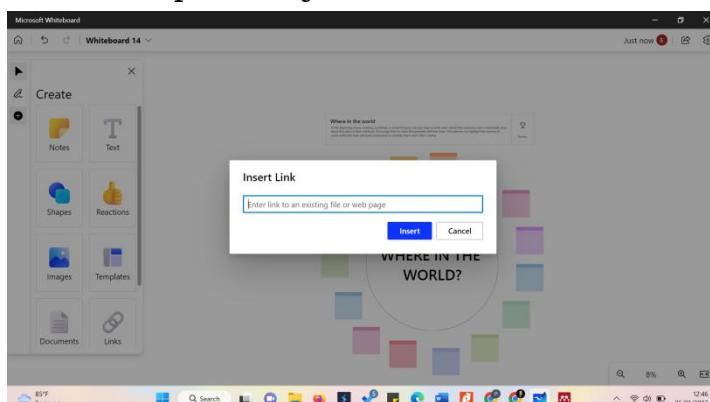


Gambar 12. Tampilan *Templates*



Gambar 13. Tampilan salah satu *template*

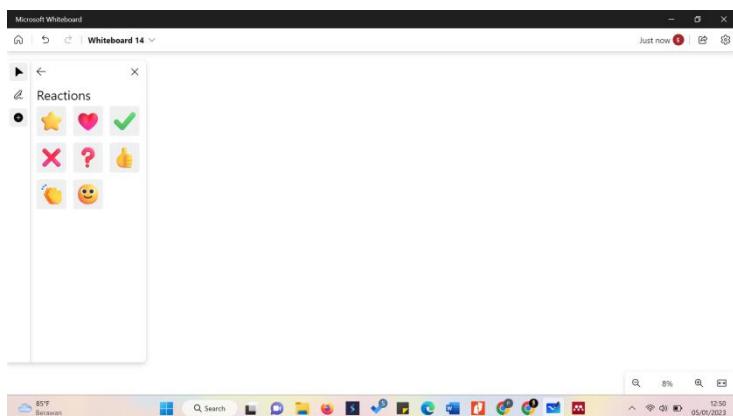
*Templates* ini bisa membantu interaksi di kelas misalnya, sebagai media permainan, *brainstorming*, maupun refleksi pembelajaran.



Gambar 14. Tampilan menu *links*

Pendidik bisa langsung menshare link yang dijadikan pendukung maupun suplemen materi yang mungkin berupa video, *file*, maupun lainnya.

## 5. Rewards



Gambar 15. Tampilan pilihan *reactions*

Dari pilihan dapat diketahui beberapa *reactions* yang dapat digunakan selama interaksi belajar seperti, bintang, tanda hati, centang, silang, tanya, jempol, tepuk tangan, maupun smile.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Prihastari & Widyaningrum (2022) tentang kelebihan yang ada pada papan tulis *Microsoft*, yaitu a) efektivitas waktu, b) meminimalkan penggunaan spidol dan kertas, c) Kerjasama dalam kelompok yang dilakukan secara langsung atau jarak jauh, d) dapat menambahkan gambar, memasang tempel mencatat, atau membuat diagram, e) menggambar dengan berbagai warna pulpen dan bidang geometris tepatnya dengan penggaris. Selain itu, kemampuan pembelajaran dalam penggunaan teknologi dipembelajaran dan visualisasi materi diperoleh melalui *Microsoft Whiteboard*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa papan tulis merupakan salah satu solusi pembelajaran di masa pandemi karena dapat meningkatkan minat, keterampilan, menjadi jembatan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara daring dan *offline*, serta meningkatkan pembelajaran dengan pembelajaran visual (Mds & Lz, 2021). Sedangkan

kekurangannya: a) jika jaringan internet tidak ada maka, *Microsoft Whiteboard* tidak bisa bekerja, dan b) pengguna harus menggunakan bantuan *mouse* atau *stylus* untuk menggambar atau menulis agar rapi (Prihastari & Widyaningrum, 2022).

## **Penutup**

Dari hasil penjelasan yang disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media digital seperti *Microsoft whiteboard* dapat digunakan layaknya pendidik menggunakan papan tulis tradisional. Jadi, tidak ada masalah yang berarti Ketika pendidik ingin menjelaskan menggunakan *whiteboard*. Menu-menu yang disajikan pun beragam dan makin di *update* oleh *developer* tentunya disesuaikan dengan tingkat kebutuhan pembelajaran di era sekarang. Interaksi kelas pun dapat diciptakan namun, yang perlu diperhatikan fasilitas pendukung saat menggunakan *whiteboard* tersebut.

## **Daftar Pustaka**

- Hariadi, L., Psi, M., Gondohanindijo, J., & Kom, M. (2021). Model Koping Untuk Mengatasi Stres Belajar Matematika Melalui Aplikasi Berbasis Media Pembelajaran Interaktif ( Mpi ) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 31–46.
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). Sarana dan prasarana pembelajaran sebagai faktor determinan terhadap motivasi belajar siswa. In *Jurnal Pendidikan Manajemen* .... ejournal.upi.edu. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/viewFile/9457/5847>
- Mds, P. S., & Lz, M. W. (2021). *The impetus to interactive learning: Whiteboarding for online dental education in COVID-19*. 85(December 2020), 1914–1916. <https://doi.org/10.1002/jdd.12533>
- Prihastari, Ema Butsi & Widyaningrum, R. (2022). The Effect of Microsoft Whiteboard-Assisted Environmental Mathematics towards Environmental Care Attitudes of Pre-Service Elementary School Teachers. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(2), 487–495.
- Prihastari, E. B., & Widyaningrum, R. (2022). Matematika Lingkungan Berbasis Budaya Berbantu Microsoft Whiteboard. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 128–135. <https://doi.org/10.30653/003.202281.220>
- Zainuddin. 2021. Microsoft Whiteboard, efektif tingkatkan antusias belajar. <https://jatengpos.co.id/microsoft-whiteboard-efektif-tingkatkan-antusias-belajar/arif/>

## Profil Singkat

**Ema Butsi Prihastari, M.Pd., M.Pd.** lahir di Purworejo, Jawa Tengah, 4 Agustus 1989. Penulis telah menyelesaikan studi S1 Pendidikan Matematika di IKIP PGRI Semarang pada tahun 2011, dan S2 Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Semarang (UNNES) tahun 2013. Tahun 2022, penulis melanjutkan studi doctoralnya di UNNES prodi Pendidikan Matematika. Penulis mulai aktif sebagai dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Slamet Riyadi (UNISRI) sejak Juli 2014.

Penulis merupakan Editor Jurnal Sinektik di PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Slamet Riyadi sejak 2018 sampai sekarang. Penulis aktif dalam kegiatan penulisan buku pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang focus pada bidang kesdian maupun pembelajaran matematika SD.

Email : [butsinegara@gmail.com](mailto:butsinegara@gmail.com) / 085227041989



# **Pembentukan Jiwa Pendidik kepada Mahasiswa Calon Guru melalui Pengenalan Budaya Sekolah dan Kompetensi Guru Abad 21**

*Dr. Sri Handayani, M. Hum.*

## **Pendahuluan**

Generasi muda merupakan harapan bangsa, begitu pula generasi mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi khususnya pada fakultas keguruan atau biasa juga disebut LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan). Para mahasiswa yang mengambil jurusan keguruan harus sadar betul bahwa mahasiswa diharapkan menjadi *agent of change* (agen perubahan) dalam dunia pendidikan. Hal ini harus disadarkan dan dibangun sejak dini agar mahasiswa mempunya visi misi dan tujuan yang jelas dalam proses menempuh studi, sehingga nantinya selesai mendapat gelar sarjana di bidang pendidikan dan siap untuk mengabdikan dirinya dalam dunia pendidikan.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk membangun jiwa dan karakter pendidik bagi para generasi muda yang menempuh pendidikan di jurusan keguruan adalah dengan menanamkan jiwa dan karakter guru. Hal ini merupakan fondasi yang akan melandasi mahasiswa dalam

membentuk jiwa dan karakter sebagai pendidik, mengingat jiwa dan karakter peserta didik sangatlah berbeda dan mempunyai kekhasan tersendiri. Seperti halnya asumsi dalam masyarakat, bahwa seorang pendidik merupakan panutan, menjadi *role model* tidak hanya dalam masyarakat sekolah akan tetapi juga di masyarakat luas.

Di bangku kuliah tentunya mahasiswa telah dibekali dengan berbagai kompetensi melalui mata kuliah yang diberikan oleh dosen, seperti Profesi Keguruan, Perkembangan Peserta Didik, Belajar dan Pembelajaran, Metode dan Evaluasi Pembelajaran dan masih banyak lagi mata kuliah dengan berbagai bahan kajian tentang ilmu pendidikan.

Salah satu mata kuliah wajib yang memberikan bahan kajian tentang pendidikan (*Pedagogy*) adalah Profesi Keguruan (*Theory and Practices of Profession in Pedagogy*). Pada mata kuliah ini para mahasiswa diberikan materi tentang profesi keguruan pada umumnya yang mencakup bahan kajian sebagai berikut: Hakikat Profesi, Pengertian dan Syarat Profesi, Kode Etik Profesi, Organisasi Profesi, Profesi Keguruan, Hak dan Kewajiban Profesi Guru, Kompetensi Pokok Keguruan, Pengembangan Profesi Guru Abad 21, dan Pengembangan Karir Guru.

Mata kuliah ini selain memberikan materi sesuai bahan kajian tersebut juga secara *soft skill* membentuk para mahasiswa calon guru untuk mempunyai jiwa pendidik dan mencintai dunia pendidikan. Pembentukan jiwa pendidik pada mata kuliah ini dilakukan dengan pemberian *project* kepada mahasiswa untuk mengenal budaya sekolah dan mengenal lebih dekat kompetensi guru dengan belajar langsung dari guru model. Sesuai dengan perkembangan zaman, mahasiswa dikenalkan dengan budaya sekolah serta kompetensi guru di abad 21.

Budaya sekolah merupakan hal yang dapat dijadikan sumber bagi mahasiswa calon guru untuk membentuk jiwa mereka menjadi pendidik. Zamroni (2011) menyatakan bahwa budaya sekolah merupakan suatu pola asumsi-asumsi dasar, nilai-nilai, keyakinan-keyakinan, dan kebiasaan-kebiasaan yang dipegang bersama oleh seluruh warga sekolah, yang diyakini dan telah terbukti dapat dipergunakan untuk menghadapi berbagai *problem* dalam beradaptasi dengan lingkungan yang baru dan melakukan integrasi internal, sehingga pola nilai dan asumsi tersebut dapat diajarkan kepada anggota dan generasi baru agar mereka memiliki pandangan yang tepat bagaimana seharusnya mereka memahami, berpikir, merasakan dan bertindak menghadapi berbagai situasi dan lingkungan yang ada (Zamroni, 2011: 297).

## Isi

### **A. Pengenalan Budaya Sekolah dan Kompetensi Guru Abad 21**

Strategi untuk mengenalkan budaya sekolah dan kompetensi guru abad 21 pada mahasiswa dapat dilakukan dengan kegiatan *internship* di sekolah sehingga mahasiswa dapat melakukan observasi dan belajar secara langsung terkait budaya sekolah dan kompetensi guru. Sebelum mahasiswa terjun ke lapangan, perlu disiapkan instrumen yang akan digunakan selama melakukan magang di sekolah. Mahasiswa diminta untuk membuat kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari minimal tiga mahasiswa. Kemudian mahasiswa diterjunkan untuk magang di sekolah. Selama magang, mahasiswa dapat melakukan wawancara maupun pengamatan. Observasi dilakukan terhadap dua komponen, yaitu: budaya sekolah dan implementasi empat kompetensi guru dalam pendidikan.

## **1. Budaya Sekolah**

Pada kegiatan ini mahasiswa diminta untuk melakukan kegiatan magang dengan menggunakan instrumen observasi sekolah yang terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut: 1) visi, misi, tujuan, dan sasaran, 2) kurikulum, 3) bahasa komunikasi, 4) narasi sekolah, dan narasi tokoh-tokoh, 5) struktur organisasi, 6) ritual dan upacara, 7) prosedur belajar mengajar, 8) peraturan sistem ganjaran/hukuman, 9) layanan psikologi sosial, 10) pola interaksi sekolah dengan orang tua, masyarakat dan yang meteriil dapat berupa: fasilitas dan peralatan, artifak, dan tanda kenangan serta pakaian seragam.

Dengan mengetahui secara langsung budaya sekolah tersebut, mahasiswa mempunyai gambaran yang jelas tentang budaya yang ada dalam satu sekolah, sebagai contoh: terdapat budaya sekolah yaitu “Sekolah Sehat”. Sekolah Sehat ini sendiri merupakan bentuk GERMAS atau Gerakan Masyarakat Sehat yaitu dengan mengonsumsi makanan yang baik dan gaya hidup sehat. Terdapat pula budaya sekolah yang lain yang merupakan pendiri atau unggulan suatu sekolah, sebagai contoh: terdapat budaya sekolah berupa “Sekolah Adiwiyata”. Seperti yang kita ketahui bahwa Sekolah Adiwiyata diperoleh setiap sekolah yang menerapkan prinsip *go green* dan cinta kebersihan. Hal ini dapat diwujudkan dengan rutin melakukan kerja bakti hari Jumat dan piket kelas setiap harinya.

Berkaitan dengan budaya sekolah tentang proses belajaran mengajar, terdapat berbagai budaya belajar, salah satunya terdapat juga budaya sekolah berupa “*Ice Breaking*” sebelum pelajaran di kelas dimulai. *Ice Breaking* ini sendiri bertujuan untuk melatih sensor motorik peserta didik sebelum pelajaran di kelas. Dengan begitu, peserta didik tidak akan merasa *shock* ketika memulai pelajaran.

Setiap guru pengajar menciptakan gaya mengajarnya sendiri. Seperti contoh budaya *Ice Breaking* di kelas adalah tergantung kepada guru pengajarnya juga. Setiap guru memiliki gaya *Ice Breaking* yang berbeda-beda, seperti contoh gaya *Ice Breaking* yaitu senam sensorik sebelum kelas seperti: tepuk tunggal dan ganda. Selain gaya mengajar setiap guru, pembelajaran di sekolah juga menerapkan konsep PjBL atau *Project Based Learning*. Selain itu, guru juga dapat memberikan penugasan yang unik kepada peserta didik seperti video, poster, dsb. Serta adanya unsur TPACK atau *Technology Pedagogy Knowledge*, HOTS atau *High Order Thinking Skill*, dan *21<sup>st</sup> Century Education* dalam pembelajaran. Selain itu terdapat pula budaya sekolah yang mempunyai *International Program*. Kurikulum yang digunakan di *International Program* adalah *Cambridge Curriculum* dengan bahan ajar juga berdasarkan *Cambridge*.

Adanya program magang untuk mahasiswa bertujuan agar mahasiswa mempunyai gambaran tentang budaya sekolah yang berbeda-beda antara kelompok satu dengan kelompok lainnya. Dengan demikian, mahasiswa lebih banyak mendapatkan pengalaman tentang berbagai budaya sekolah yang nantinya diharapkan mampu membekali mereka untuk membentuk jiwa ataupun karakter sebagai pendidikan yang kaya akan pengalaman dan pengetahuan budaya sekolah. Seperti dikatakan oleh Schein, budaya organisasi adalah pola dasar yang diterima oleh organisasi untuk bertindak dan memecahkan masalah, membentuk karyawan yang mampu beradaptasi dengan lingkungan dan mempersatukan anggota- anggota organisasi. Untuk itu harus diajarkan kepada anggota termasuk anggota yang baru sebagai suatu cara yang benar dalam mengkaji, berpikir dan merasakan masalah yang dihadapi. Dengan

demikian, maka dapat dilihat bahwa dengan mengenal budaya sekolah mahasiswa calon guru juga sekaligus dapat belajar untuk mengasah pola pikir sehingga mampu bertindak dan memecahkan masalah yang ada dalam organisasi, dalam hal ini tentu saja organisasi sekolah.

## 2. Kompetensi Guru

Mahasiswa sebagai calon guru harus memahami dan mendalami kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Mulyasa (2008: 38) mengemukakan bahwa “Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik baiknya”. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”.

Strategi yang dapat dilakukan dalam rangka membentuk jiwa guru kepada para mahasiswa melalui pengenalan kompetensi guru salah satunya dengan diberikan tugas magang untuk mencari satu guru untuk dijadikan guru model. Guru yang harus dipilih adalah guru yang mempunyai kompetensi profesional sesuai dengan bidang studi mahasiswa. Agar kegiatan magang berjalan dengan lancar dan terarah, mahasiswa diberikan bekal berupa instrumen/ indikator untuk mengamati Guru Model dalam kegiatan Observasi. Aspek-Aspek yang diamati dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Aspek-Aspek Kompetensi Guru

No	Indikator	Sub indikator
1.	<b>Kompetensi Pedagogik</b>	<p>a. <b>Memahami peserta didik secara mendalam</b> memiliki indikator esensial: memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif; memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip kepribadian; dan mengidentifikasi bekal ajar awal peserta didik.</p> <p>b. <b>Merancang pembelajaran, termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran</b> memiliki indikator esensial: memahami landasan kependidikan; menerapkan teori belajar dan pembelajaran; menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi ajar; serta menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.</p> <p>c. <b>Melaksanakan pembelajaran,</b> memiliki</p>

No	Indikator	Sub indikator
		indikator esensial: menata latar ( <i>setting</i> ) pembelajaran; dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.
d.	<b>Merancang dan melaksanakan pembelajaran,</b>	memiliki indikator esensial: merancang dan melaksanakan evaluasi ( <i>assessment</i> ) proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan berbagai metode; menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil belajar untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar ( <i>mastery learning</i> ); dan memanfaatkan hasil penilaian pembelajaran untuk perbaikan kualitas program pembelajaran secara umum.
e.	<b>Mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensinya,</b>	memiliki indikator esensial: memfasilitasi peserta didik untuk pengembangan berbagai potensi akademik; dan memfasilitasi peserta

No	Indikator	Sub indikator
		didik untuk mengembangkan berbagai potensi nonakademik.
2. Kompetensi Kepribadian	a. <b>Kepribadian yang mantap dan stabil</b> , memiliki indikator esensial: bertindak sesuai dengan norma hukum; bertindak sesuai dengan norma sosial; bangga sebagai guru; dan memiliki konsistensi dalam bertindak sesuai dengan norma. b. <b>Kepribadian yang dewasa</b> , memiliki indikator esensial: menampilkan kemandirian dalam bertindak sebagai pendidik dan memiliki etos kerja sebagai guru. c. <b>Kepribadian yang arif</b> , memiliki indikator esensial: menampilkan tindakan yang didasarkan pada kemanfaatan peserta didik, sekolah, dan masyarakat serta menunjukkan keterbukaan dalam berpikir dan bertindak. d. <b>Kepribadian yang berwibawa</b> , memiliki indikator esensial: memiliki perilaku yang berpengaruh positif terhadap peserta didik	

No	Indikator	Sub indikator
		<p>dan memiliki perilaku yang disegani.</p> <p>e. <b>Akhhlak mulia dan dapat menjadi teladan</b> memiliki, indikator esensial: bertindak sesuai dengan norma religius (iman dan taqwa, jujur, ikhlas, suka menolong), dan memiliki perilaku yang diteladani peserta didik.</p>
3.	<b>Kompetensi Sosial</b>	<p>a. <b>Mampu berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik</b>, memiliki indikator esensial: berkomunikasi secara efektif dengan peserta didik.</p> <p>b. Mampu berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan sesama pendidik dan tenaga kependidikan.</p> <p>c. Mampu berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar.</p>
4.	<b>Kompetensi Profesional</b>	<p>a. <b>Menguasai substansi keilmuan yang terkait dengan bidang studi</b>, memiliki indikator esensial: memahami materi ajar yang ada dalam kurikulum sekolah; memahami struktur, konsep dan metode keilmuan</p>

No	Indikator	Sub indikator
		<p>yang menaungi atau koheren dengan materi ajar; memahami hubungan konsep antar mata pelajaran terkait; dan menerapkan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>b. <b>Menguasai struktur dan metode keilmuan</b>, memiliki indikator esensial menguasai langkah-langkah penelitian dan kajian kritis untuk memperdalam pengetahuan/materi bidang studi.</p>

Dengan berbekal instrumen tersebut di atas, mahasiswa dapat memperolah sosok guru model yang dapat dijadikan contoh baik selama praktik mengajar di kampus, di sekolah, maupun kelak diperlakukan setelah lulus dan menjadi guru yang profesional. Dari hasil magang di sekolah diharapkan para mahasiswa mendapatkan inspirasi dari guru model sehingga dapat membentuk dirinya sebagai calon pendidik.

Sebagai contoh hasil belajar yang didapatkan dari guru model adalah sebagai berikut.

- a. Pada kompetensi pedagogI, dapat dilakukan dengan penerapan unsur TPACK atau *Technology Pedagogy and Content Knowledge*. Guru dapat menggunakan game, video, atau berbagai aplikasi lain yang menunjang kegiatan mengajar.

- b. Pada kompetensi kepribadian, guru menerapkan kompetensi kepribadian dengan cara memberikan sikap teladan bagi peserta didik. Seperti contoh: ketika ada seseorang yang berbicara, maka guru akan mendengarkan dan tidak mencoba untuk memotong pembicaraan. Selain itu, keteladanan yang bisa ditunjukkan oleh guru adalah tepat waktu, tidak datang terlambat, membuang sampah pada tempatnya, dan berpakaian rapi.
- c. Pada kompetensi sosial, guru menerapkan kompetensi sosial dengan *21<sup>st</sup> Century Education* yaitu dengan belajar kelompok di kelas. Guru sering memberikan tugas bagi peserta didik yang harus diselesaikan secara berkelompok atau *in group*. Dengan begitu, guru akan melihat apakah peserta didik dapat bekerja sama atau tidak.
- d. Pada kompetensi profesional ditunjukkan oleh guru dalam kegiatan mengajarnya di kelas. Seperti halnya ketika pengumpulan tugas. Walaupun sedekat apapun peserta didik dengan guru apabila ada tugas tetap harus dikumpulkan tepat waktu. Kemudian sebagai bentuk profesional serorang dengan peserta didik kepada orang tua/wali, guru dapat berkomunikasi dan dihubungi kapan saja setiap hari. Dengan begitu, guru telah memenuhi tugas dan kewajibannya sebagai pendidik maupun orang tua kedua di sekolah bagi peserta didik.

Setelah mahasiswa selesai melakukan kegiatan magang dan telah memperoleh teori tentang profesi keguruan, kemudian mahasiswa diminta membuat *self concept* yang mengambarkan profil guru seperti apa yang akan dibentuk dalam dirinya. Dengan demikian kegiatan magang yang berupa pengenalan budaya sekolah dan kompetensi guru sangat bermakna bagi mahasiswa calon

guru untuk membentuk jiwa selaku pendidik serta sebagai profil utama pada jurusan ilmu pendidikan.

## **Penutup**

Pembentukan jiwa pendidik pada mahasiswa calon guru dapat dilakukan dengan pembelajaran yang bermakna. Selain pemberian teori di dalam kelas, mahasiswa juga diberikan pengalaman belajar dengan terjun langsung ke sekolah untuk mengamati budaya sekolah yang ada dan mencari sosok inspiratif seorang guru model yang dapat memberikan pengalaman dan gambaran yang jelas menjadi guru yang profesional yang sesuai dengan perkembangan zaman.

## **Daftar Pustaka**

- Direktorat Pendidikan Menengah Umum Depdiknas. (2003). Pedoman Pengembangan Kultur Sekolah. Jakarta: Depdiknas.
- E. Mulyasa. (2008). Menjadi Guru Profesional. Bandung: Rosdakarya.
- Jamil Suprihatiningrum. (2013). Guru Profesional Pedoman Kinerja, Kualifikasi, dan Kompetensi Guru. Yogjakarta: Ar-Ruzz Mediz.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). Pedoman Sekolah Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Jakarta: Kemendikbud.
- Schein, E.H."Leadership and Organizational Culture. (1996). The Leader of the Future. San Fransisco: Jossey Bass.
- Zamroni. (2011). Pendidikan Demokrasi pada Masyarakat Multikultural. Yogyakarta: Gavin Kalam Utama

## Profil Singkat



**Sri Handayani** yang juga dikenal sebagai Sri Handayani Marwan ini merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa Inggris Unisri yang aktif dan *concern* dengan dunia pendidikan. Alumni Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sebelas Maret dengan predikat Wisudawati Terbaik ini telah bergelut di dunia pendidikan

sejak lulus dari Program sarjana pada tahun 1999. Kemudian dia melanjutkan program pascasarjana di Universitas Sebelas Maret pula dan berhasil menyelesaikan program magisternya pada tahun 2002 pada jurusan linguistik Pengajaran Bahasa. Perempuan kelahiran Klaten ini tak berhenti pada program magister saja, pada tahun 2006 dia melanjutkan program doktoral di Universitas Sebelas Maret dan berhasil menyelesaikan studinya dengan mengkaji buku ajar berbahasa Inggris untuk mata pelajaran *Math and Scince* yang diterbitkan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi sebagai topik disertasinya. Dosen yang pernah menjabat sebagai ketua program studi ini termasuk dosen yang aktif dalam publikasi baik pada jurnal nasional maupun jurnal internasional bereputasi, sekaligus aktif sebagai reviewer jurnal, *also she has experiences as English speaker and presenter in international conferences and seminars.*



# **Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Penerimaan Teman Sebaya Siswa**

*Muhammad Rizky Nur Prakoso, S. Pd, M. Pd*

## **Pendahuluan**

Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang tidak bisa hidup tanpa makhluk hidup lain atau orang lain di sekitarnya. Manusia cenderung untuk selalu tumbuh dan berkembang sesuai dengan masa pertumbuhannya. Manusia akan beradaptasi dengan lingkungannya untuk tumbuh dan berkembang. Santrock (2007: 206) berpendapat bahwa individu di usia remaja mengalami perubahan pada perkembangan biologis, kognitif, sosial dan emosionalnya. Salah satu tugas perkembangan remaja adalah individu mampu untuk berinteraksi dan bersosialisasi antar teman sebayanya untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Prayitno & Amti (2013: 4) mengungkapkan bahwa penyesuaian diri menjadi langkah awal remaja untuk membina suatu hubungan antar teman sebaya, dengan begitu suatu peranan sosial akan muncul, baik dari remaja laki-laki maupun perempuan. Dengan memahami peran antar masing-masing individu di lingkungan sosial, maka akan tercipta hubungan timbal balik yang harmonis dan sesuai dengan yang diharapkan.

Padmomartono (2014: 32) mengemukakan bahwa hambatan dan kesulitan menjadi hal yang dihadapi oleh

remaja dalam menuju masa perkembangannya. Namun, dalam menghadapinya sebagian remaja dapat melalui dengan baik tanpa harus menjadi atau membentuk jati diri yang negatif sebagai bentuk mekanisme pertahanan. Proses pembentukan jati diri remaja dipengaruhi oleh bagaimana cara remaja belajar untuk memahami dirinya sendiri terlebih dahulu. Intensitas waktu berkumpul remaja paling banyak adalah dengan teman sebayanya dibandingkan dengan orang tuanya di rumah, sehingga proses belajar remaja sangat bergantung pada bagaimana mereka menempatkan diri pada lingkungan teman sebayanya (Octaviyana, et.al., 2017: 12).

Kelompok teman sebaya merupakan anak-anak atau sekalangan remaja yang memiliki rentang usia atau tingkat kematangan yang sama (Santrock, 2007: 49). Interaksi yang diterima oleh remaja dalam berhubungan dengan kelompok teman sebayanya dapat menjadi hal positif yang mempengaruhi kepribadiannya. Mappiare (1982: 72) mengemukakan bahwa diterimanya remaja oleh teman-teman sebayanya menjadi salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh remaja, disamping kebutuhan yang berhubungan dengan orang tua. Penerimaan teman sebaya yang dimaksud merupakan penilaian individu untuk diterima dan dipilihnya individu menjadi anggota dalam suatu kelompok atau golongan tertentu. Oleh karena itu, penerimaan teman sebaya dapat memberikan dampak positif pada diri remaja dilihat dari aspek sosial-emosional, pribadi, maupun bidang akademik di sekolah sebagai tahap perkembangan remaja.

## **Isi**

Pengkategorian hasil pada tingkat penerimaan teman sebaya siswa bermacam-macam antara lain: sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Kategori penerimaan yang rendah berarti siswa cenderung merasa ditolak oleh teman-teman sebayanya, sehingga dapat menghambat perkembangannya di lingkungan sosial tempatnya berada. Beberapa hal yang kemungkinan menyebabkan rendahnya penerimaan teman sebaya seseorang antara lain kurangnya pengakuan dari orang lain, kurangnya kepedulian, kurangnya rasa kebersamaan antar teman sebaya, kurangnya rasa saling membantu dan keakraban dalam menjalin hubungan (Putri, Nauli, & Novayelinda, 2015: 1153).

Faktor lain yang menyebabkan individu merasa tidak diterima oleh teman sebayanya sehingga menyebabkan tingkat penerimaan teman sebaya rendah adalah kurangnya pemeliharaan interaksi atau komunikasi, beberapa orang yang memilih mementingkan diri sendiri, kurangnya antusiasme atau semangat dari orang-orang di sekitar, kurangnya percaya diri, dan beberapa sikap negatif lain yang menyebabkan terhambatnya aktualisasi diri. Seseorang yang mendapatkan perlakuan negatif cenderung untuk menyendiri dan menghindari pertemuan dengan teman-temannya.

Melihat faktor-faktor yang menyebabkan tingkat penerimaan teman sebaya rendah perlu diambil langkah yang tepat agar dapat meningkatkan penerimaan teman sebaya siswa. Berikut beberapa hal yang menjadi acuan dilihat dari konseptualisasi kasus, diagnosis, dan perencanaan layanan:

1. Konseptualisasi kasus

Tingkat penerimaan teman sebaya rendah dapat disebabkan karena beberapa hal, yaitu siswa yang cenderung membentuk kelompok sendiri-sendiri, sementara siswa yang memiliki beberapa keterbatasan tidak dapat berinteraksi dengan baik karena bukan bagian dari kelompok-kelompok tersebut.

Pada saat kerja kelompok, guru mata pelajaran membagi kelompok secara bebas sehingga masing-masing siswa diperbolehkan membentuk kelompok kerjanya masing-masing. Hal tersebut membuat peluang siswa diterima oleh teman-temannya menjadi kecil karena ia merasa tidak dianggap keberadaannya oleh teman-temannya di kelas yang mementingkan anggota kelompoknya sendiri daripada mengizinkan orang lain bergabung dengan mereka. Konselor dapat dikatakan kurang memperhatikan tingkat penerimaan teman sebaya, karena kurangnya pemberian layanan yang berfokus pada kegiatan kelompok, sehingga aktualisasi siswa untuk menerapkan kegiatan berbasis kelompok kurang berkembang.

## 2. Diagnosis

Berdasarkan konseptualisasi kasus di atas, dapat diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi siswa timbul dari kurangnya keterampilan siswa dalam menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Hal tersebut berdampak pada sikap dan perilaku siswa dalam berinteraksi dengan orang lain. Siswa yang diterima oleh teman sebayanya akan lebih mudah bergaul dan menjalin hubungan dengan orang lain, sedangkan siswa yang tidak diterima atau ditolak oleh teman-teman sebayanya cenderung akan berperilaku negatif, bahkan bisa jadi siswa akan menghindar dari hubungan sosial dengan teman-teman maupun di masyarakat. Hal yang perlu dilakukan

oleh konselor dalam menangani permasalahan tersebut adalah dengan menumbuhkan sikap untuk berani masuk dalam lingkungan sosial dengan memberikan peran-peran yang berguna untuk menumbuhkan dan memperkuat karakter siswa. Alternatif-alternatif yang dapat dilakukan salah satunya melalui pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama. Penjabaran tentang bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dapat disimak pada poin perencanaan layanan.

### 3. Perencanaan layanan

Konselor sebagai seorang *helper* di lingkungan sekolah harus memiliki kompetensi dan penguasaan materi yang baik dalam menuntun siswa untuk mengentaskan permasalahan yang dialami. Kompetensi konselor dapat dilakukan melalui pemberian layanan yang tepat bagi siswa, seperti pada penelitian kali ini yang berfokus pada tingkat penerimaan teman sebaya yang rendah, dan bagaimana langkah pemecahan permasalahan penerimaan teman sebaya yang rendah tersebut salah satunya melalui bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama.

Winkel (2004: 470) menjelaskan bahwa sosiodrama merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yaitu *role playing* atau teknik bermain peran dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. tujuan bermain soisodrama adalah untuk meningkatkan komunikasi antar individu karena didalam permainan sosiodrama ada keharusan untuk berkomunikasi dalam memainkan peran sosiodrama, baik secara langsung melalui bentuk-bentuk bahasa atau melalui ekspresi wajah (Rogers, 2008: 26).

Perencanaan layanan yang dapat dilakukan konselor melalui teknik sosiodrama menurut Djamarah & Aswan (2010: 89) dapat ditempuh pada beberapa tahap berikut:

- a. Menetapkan isu-isu atau masalah sosial yang menarik.
- b. Menceritkan kepada siswa tentang pokok permasalahan yang akan diperankan.
- c. Memilih pemain peran.
- d. Membantu siswa yang tidak aktif dalam melakukan tugas saat sosiodrama berlangsung.
- e. Memberi waktu kepada siswa yang berperan untuk diskusi sebelum kegiatan sosiadrama dimulai.
- f. Mengahiri sosiadrama ketika kondisi/situasi mencapai klimaks atau keterangan.
- g. Melaksanakan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan permasalahan yang muncul saat sosiadrama berlangsung.

Teknik sosiodrama menerapkan teori behavioristik dimana stimulus yang berupa memainkan skenario secara dramatis sebagai peran orang lain terkait dengan permasalahan kemandirian belajar akan menghasilkan respon berupa perilaku yang diinginkan. Dalam implementasi teknik sodiodrama siswa juga dapat melakukan interaksi nyata dengan lingkungan sesama anggota kelas sehingga memungkinkan meningkatnya penerimaan teman sebaya siswa.

## **Penutup**

Penerimaan teman sebaya merupakan salah satu faktor siswa untuk mendapatkan pengakuan dari teman-teman sebayanya, dengan diterimanya siswa oleh teman-teman sebayanya, maka akan menimbulkan dampak positif baik pada bidang akademik maupun non-akademik, sebaliknya apabila siswa ditolak, maka akan menimbulkan dampak negatif dalam perkembangan diri siswa. Hal tersebut dapat diatasi dengan layanan bimbingan kelompok

dengan teknik sosiodrama, dengan tujuan untuk membantu siswa mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka dalam memecahkan masalah yang dialami, khususnya pada bidang sosial. Dengan adanya instrumen penerimaan teman sebaya dan perencanaan tindakan dalam meningkatkan penerimaan teman sebaya siswa yang rendah, maka konselor dapat membantu siswa agar mandiri dalam memecahkan masalah serta diharapkan siswa dapat berkembang secara optimal.

## **Daftar Pustaka**

- Djamarah, S, B & Aswan, Z (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mappiare, A. (1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran Penilaian dan Eavaluasu Pendidikan*. Yogyakarta: Nusa Medika.
- Octaviyana, Firman, & Daharnis. (2017). *The contribution of social conflict with peers toward self confidence*, Jurnal Internasional Bimbingan dan Konseling, vol. 1, pp. 10-14.
- Padmomartono, S. (2014). *Konseling Remaja*. Yogyakarta: Ombak.
- Prayitno & Amti, E. (2013). *Dasar-dasar Bimbingan & Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta,
- Purwanto. (2007). *Instrumen penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rogers Sue and Julie Evans. (2008). *Inside Role-Play in Early Childhood Education*. Canada: Simultaneously published.
- Santrock, J. W. (2007) *Perkembangan Anak: Edisi Kesebelas, Jilid*. Jakarta: Erlangga.
- Uno, H. B. (2010). *Orientasi Baru dalam Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wahab. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Winkel, W. S., dan Hastuti, S. (2006). *Bimbingan dan Konseling di institusi pendidikan* (Edisi Revisi, Cetakan Kelima). Yogyakarta: Universitas Sanatha Darma.

## Profil Singkat



**Muhammad Rizky Nur Prakoso**, lahir di Sukoharjo pada tanggal 6 Maret 1995. Penulis merupakan alumni Strata 1 dari Program Studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Sebelas Maret pada tahun 2013, kemudian Penulis melanjutkan pendidikan Strata 2 di Universitas Negeri Yogyakarta dengan Program Studi linear sesuai dengan pendidikan Strata 1, yaitu Bimbingan dan Konseling pada tahun 2018 dan lulus pada tahun 2021. Penulis berprofesi sebagai Dosen di Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Karya ilmiah yang pernah dibuat, dipresentasikan dan dipublikasikan oleh Penulis merupakan artikel yang terpublikasikan di Atlantis Press, dengan judul *Contribution of Emotional Intelligence to Peer Acceptance on Students at Public Junior High School 14 Surakarta*. Penulis juga merancang dan mengembangkan Buku Panduan dengan judul Panduan Teknik Pengelolaan Diri untuk Mengurangi Perilaku Merokok Peserta Didik SMP. Selain melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, penulis diberikan tanggung jawab oleh Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Slamet Riyadi Surakarta dalam mengelola Jurnal *MediKons: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, yang dapat diakses di <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/mdk> yang menerbitkan 2 issues per tahun. Penulis juga aktif dalam menulis artikel yang sesuai dengan bidangnya, yakni Bimbingan dan Konseling.



# Stimulasi Kognitif melalui Permainan Kelompok di PAUD

Dr. Feri Faila Sufa, S.Psi., M.Pd.

## Pendahuluan

Stimulasi kognitif menjadi salah satu hal yang penting dalam perkembangan anak usia dini. Hal ini karena perkembangan kognitif berhubungan dengan perkembangan lain yang sangat komprehensif. Kegiatan kognitif meliputi kemampuan bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah menggunakan ide-idenya, berkreativitas melalui imajinasi (Sutisna, 2020). Selain itu perkembangan kognitif memberikan pengaruh pada mental dan emosional dan kemampuan berbahasa anak. Oleh karena itu, memberikan stimulasi kognitif sangat penting sebagai modalitas perkembangan anak pada tahap selanjutnya.

Penelitian terkait perkembangan otak oleh para ahli neurosains menjelaskan bahwa pada usia dini, perkembangan otak terjadi di usia 4 tahun dapat mencapai sekitar 80% dan terus berkembang hingga mencapai 100 persen saat di usia sekitar 18 tahun (Lusiawati, 2017). Karena pesatnya perkembangan otak di usia dini, maka pada masa ini dikatakan masa *golden age* (Khaironi, 2017).

Pada masa *golden age* anak memiliki potensi yang harus dikembangkan sebagai pondasi untuk melanjutkan tugas perkembangan di setiap fase. Salah satu aspek perkembangan yang penting adalah aspek kognitif. Teori Piaget menjelaskan hingga pada usia 2 tahun kognitif anak berkembang melalui sensori motorik dan selanjutnya hingga usia 7 tahun anak beraada pada fase operasional konkret

(Bujuri, 2018). Pada fase ini anak sudah dapat berpikir logis, rasional dan obyektif namun masih bersifat konkret. Anak perlu menggunakan sensori motoriknya untuk menghubungkan proses pengalaman yang dilaluinya. Sementara Vygotsky ahli konstruktif sosial menjelaskan bahwa anak mengembangkan kognitifnya melalui kontruksi sosial (Zhang, 2017). Anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan, melalui aktivitas bemain dengan teman sebaya.

Bermain merupakan kegiatan yang tidak bisa dilepaskan dari dunia anak. Anak bekerja mengembangkan kemampuan diri melalui bermain, sebagaimana orang dewasa yang melakukan aktivitas bekerja untuk mempertahankan kelangsungan eksistensi dirinya (Muchlisin, 2017). Ada beberapa manfaat bermain bagi anak. Perspektif teori *cognitive developmnet* mengungkapkan bahwa melalui permainan dapat mengaktifkan otak anak, membentuk struktur syaraf dan mengembangkan pilar-pilar pemahaman. Sedangkan dalam perspektif psikoanalisa menjelaskan bermain dapat melepaskan dorongan impulsif, mengurangi kecemasan. Melalui bermain anak dapat berfantasi, menjelaskan harapan-harapan pada konflik yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Teori Surplus Energi menjelaskan bermain dapat melepaskan kelebihan energi yang ada dalam diri anak dan mempertahankan kehidupannya dengan melatih ketrampilan yang diperlukan saat dewasa dalam pandangan tokoh filsafat Kal Gross (Martha Christianti, 2007).

Kegiatan bermain sangat diminati anak sehingga sangat signifikan memberikan pengaruh bagi perkembangan anak sebagai sarana mengenal lingkungan dan memenuhi kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, sosial, motorik dan bahasa, merangsang kreatifitas, mencerdaskan otak, belajar menghadapi konflik, memahami aturan, mengasah

sensori motorik, melakukan terapi dan mendapatkan penemuan baru.

Hurlock (Agustin et al., 2021) mengamati bahwa sejak lahir anak bermain melalui tahapan: 1) Eksplorasi, tahap ini anak melakukan usaha untuk mengeksplorasi mainan/benda dengan sensor motorik melalui tangan dengan kegiatan memegang, memperhatikan, mengendalikan, mengambil apa yang ada dalam jangkauannya; 2) Bermain dan melakukan permainan, seiring berkembangnya kecerdasan anak maka mereka lebih menginginkan teman daripada mengekplorasi mainan yang sifatnya menyendiri.

Sejalan dengan tahapan bermain tersebut, maka tingkatan bermain anak dibagi dalam beberapa tahapan yaitu 1) Tahap manipulatif, dimana anak melakukan penyeledikan dengan cara membolak balik, meraba, menjatuhkan, memungut kembali dan sebagainya; 2) Tahap simbolis ditandai dengan anak sudah dapat membuat bentuk atau hasil ciptaan dan kadang mereka berbicara sendiri sesuai fantasinya; 3) Tahap eksplorasi, pada tahap ini anak sering bermain sendiri dan dalam aktifitas eksplorasinya, anak sudah menemukan penemuan-penemuan besar tentang sifat benda dan memupuk ketrampilan manipulatif dalam kesibukannya bermain sendiri; 4) Tahap eksperimen diatandai dengan anak menyukai melakukan percobaan dan perhatiannya tertuju pada pembangunan pada bentuk realistik dan mendekati dengan bentuk sesungguhnya (Diningrat et al., 2019).

Dalam konteks sosial tahap bermain anak juga berkembang dari bermain dengan orintasi pada dirinya sendiri, asyik dengan mainannya hingga menjadi pengamat, belum saling berinteraksi sama lain pada tahap tahap *unoccupied* hingga *paralel activity*. Sampai akhirnya anak

berinteraksi dengan temannya lebih komplek dengan tukar menukar mainan hingga pada melakukan kerjasama dengan membentuk aturan pada tahap bermain *assosiative play* hingga *cooperative play* (Wiwik Pratiwi, 2017).

Praktik pembelajaran di PAUD masih dominan menggunakan stimulasi berbasis permainan individual, menggunakan Alat Peraga Educatif (APE), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam stimulasi kognitif anak. Anak sedikit sekali distimulasi dengan permainan berbasis kelompok. Beberapa permainan tradisional yang berbasis kelompok dapat memberikan referensi anak untuk berinteraksi dengan temannya dan melakukan kolaborasi atau bekerjama dengan teman sebaya dalam memecahkan permasalahan.

Kemampuan kolaborasi menjadi kebutuhan abad 21. Ada beberapa keterampilan yang dibutuhkan agar anak dapat menghadapi tantangan globalisasi, yakni literasi digital, berpikir kreatif, berkomunikasi efektif dan produktif. Keterampilan tersebut menunutut individu dapat memecahkan masalah yang komplek dengan kolaborasi dan membangun komunikasi dengan orang lain dan dapat beradaptasi dengan keadaan yang cepat berubah dan tetap kompetitif dalam ekonomi global. Oleh karena itu diperlukan stimulasi sejak dini dalam ketrampilan kolaborasi melalui permainan kelompok untuk merangsang perkembangan kognitif anak (Zubaidah, 2016).

## **Isi**

### **A. Proses Stimulasi Kognitif**

Proses kognitif adalah cara seseorang berpikir dan mengolah informasi yang diterima untuk menjadi sebuah pengetahuan. Pada konteks ini anak menerima rangsangan melalui pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Lingkungan belajar yang disediakan guru dilakukan agar anak memiliki konstruksi pengetahuan yang baru dari pengetahuan sebelumnya (Khadijah, 2016). Untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan, maka diperlukan syarat penting agar anak dapat menerima stimulasi dengan baik, yakni kesiapan anak untuk menerima stimulasi. Kesiapan adalah keadaan seseorang untuk siap dan dapat menerima tugas perkembangan dengan baik. Jika anak belum siap menerima tugas perkembangan maka pasti akan kesulitan dalam belajar.

Selain itu, di usia dini kemampuan sensori motor menjadi modalitas utama anak untuk mengamati, memanipulasi, mengekplorasi serta melakukan percobaan-percobaan dari imajinasi dan fantasinya melalui benda konkret. Ada tiga komponen utama yang terlibat dalam proses kognitif, yaitu : (1) *Sensory memory*. (2)*Working memory* dan (3) *Long term memory*

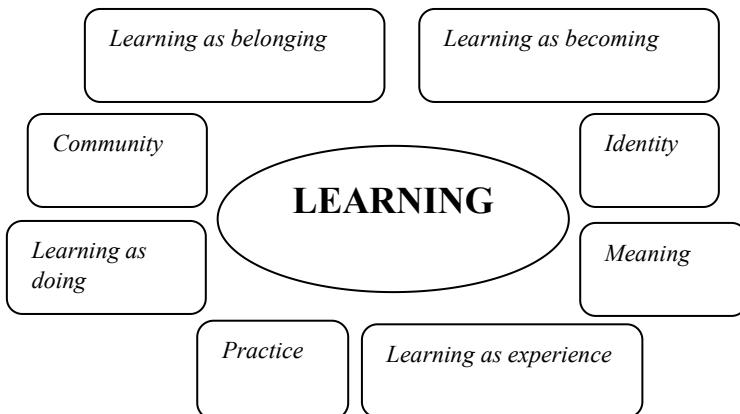
Rangsangan yang masuk di terima oleh memory penginderaan (*sensory memory*), kemudian dipersepsi dan dipilih pilih oleh working memory karena keterbatasan dalam penyimpanan informasi. *Working memory* atau memori pekerja kemudian mengolah informasi yang diterimanya, dibangun menjadi pengetahuan dan dibawa pada memori jangka panjang (Salsabila, 2017).

Saat informasi masuk, dapat berupa rangsangan atau stimulasi melalui indera seperti mata, telinga, kulit maka terjadi tiga buah proses seperti perhatian, persepsi dan

pemberian makna. Pada tahap ini guru perlu memiliki berbagai metode yang bervariasi dan menarik agar anak memiliki perhatian, berdasarkan pengetahuan awal yang diterima oleh anak. Banyaknya informasi yang diterima indera maka akan terjadi pengabaian (*forgotten*) dan tidak akan disampaikan pada memory bekerja. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang bermakna melalui kegiatan bersama dengan aktivitas yang melibatkan berbagai penginderaan.

## **B. Konsep Permainan Kolaboratif**

Permainan kolaboratif adalah metode yang digunakan guru dalam mengajar melalui bermain secara berkelompok agar anak dapat melakukan kolaborasi dalam menyelesaikan kegiatan. Konsep pembelajaran kolaboratif dapat dilakukan melalui kegiatan bekerjasama (*cooperative learning*). Melatih kerjasama dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, meningkatkan hubungan sosial dan saling percaya secara individu maupun kelompok. Selain itu dalam pembelajaran kolaboratif juga terdapat *competitive learning*. Anak menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi berbasis individual yang menurunkan hubungan sosial. Metode ini akan menghasilkan peserta didik yang saling berkompetisi dalam pemecahan masalah berdasar kemampuan individu, berpikir kritis dan mengutamakan prestasi diatas segalanya. Konsep Pembelajaran kolaboratif pada individu dapat digambarkan pada gambar 2 sebagai berikut oleh Wenger.



Gambar 16. Diagram Kolaboratif Wenger (1998:5)

Selain itu terdapat tiga aspek penting dalam penerapan bermain kolaboratif. (1) Aspek kognitif yang dapat distimulasikan pada anak dalam mengembangkan tujuan pembelajaran serta saat anak dipantik untuk menghubungkan ide-ide dalam pemecahan masalah dan membentuk pengetahuan melalui berpikir nalar dan kreatif. (2) Aspek transaksional yang dapat dilatih pada anak untuk belajar saling pengertian, menyetujui ide dan niat dan menyelesaikan konflik dan (3) Aspek manajemen dengan kegiatan evaluasi, intervensi, serta belajar mengambil. Ketiga aspek tersebut dapat diamati bagaimana tindakan dan perilaku anak-anak. Bagaimana anak dapat menjabarkan semua kegiatan sesuai tujuan melalui koordinasi, berbagi tugas sesuai minat dan mengatur strategi dengan teman kelompoknya yang ditunjukkan dalam mengembangkan pemahaman satu dan lainnya, dengan manajemen pemantauan diri terhadap aktivitas.

Perilaku anak dalam membangun interaksi dengan teman sebaya, dapat dikategorikan dalam: (1) Interaktif-fungsional, ketika dua atau lebih anak terlibat dalam gerakan fisik yang aktif berulang, (2) Bermain interaktif-

konstruktif, ketika dua atau lebih pemain membuat atau membangun sesuatu bersama-sama dan (3) Bermain Interaktif-dramatis (ketika dua atau lebih pemain terlibat dalam aksi fantasi yang saling melengkapi atau vokalisasi dan bermain peran). Interaksi itu dapat terjadi dalam pembelajaran kolaborasi saat bermain dengan teman sebaya (Shim, et.al., 2001).

Hal yang perlu dilakukan dalam pembelajaran kolaboratif adalah (1) mempersiapkan anak didik untuk membagi peran dalam membangun keterampilan, (2) membentuk kelompok, (3) menyusun tugas belajar, (4) memfasilitasi anak didik untuk berkolaborasi dan (4) menilai serta mengevaluasi pembelajaran kolaborasi. (Barkley, et.al., 2005).

### **C. Permainan Kelompok berbasis Kolaboratif dalam stimulasi kognitif**

Pembelajaran yang bermakna dapat dilakukan dengan menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas anak secara aktif bersama teman-temannya dalam bermain kelompok melalui kegiatan kolaborasi. Adapun langkah yang dapat dilakukan guru dalam rangka merangsang anak, dengan menciptakan interaksi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna saat proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

## 1. Persiapan Bermain

Persiapan bermain dapat dijelaskan pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Tahapan Persiapan Bermain

Komponen	Kegiatan	Tujuan
Guru (G)	Menyiapkan skenario dan perencanaan yang harus pembelajaran, dan alat dan bahan main sesuai tema.	Permasalahan yang harus dipecahkan bersama teman kelompok.
Anak dan Teman Sebaya (ATS)	Anak ikut terlibat dalam penyiapan pembelajaran. Berbagi pengalaman, dan imajinasi individu tentang lingkungan bermain.	Orientasi lingkungan main sebagai <i>Learning as belonging-community</i> .
Interaksi Lingkungan (L)	ATS ↔ G : Merangsang ingin tahu anak. ATS ↔ L : orientasi lingkungan main, melalui aktivitas Tanya jawab.	Eksplorasi lingkungan main.

## 2. Sebelum Bermain

Sebelum bermain dapat dijelaskan pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Tahapan Sebelum Bermain

Komponen	Kegiatan	Tujuan
Guru (G)	Menjelaskan maksud dan tujuan dari setiap kegiatan. Menggiring anak untuk memberi ide dalam menyelesaikan masalah. Memberi kesempatan anak menyampaikan ide dalam menyelesaikan masalah.	Memberikan informasi Mendorong diskusi dan respon anak.
Anak dan Teman Sebaya (ATS)	Merespon penjelasan guru dan berbagi pengalaman individu agar diterima kelompoknya.	Menyatukan ide anak dalam imajinasinya sebagai proses <i>Learning as becoming-identity</i> .
Interaksi Lingkungan (L)	AóG: Mendiskusikan keadaan/hal yang ada pada tema/topik. Aó L: Eksplorasi alat, bahan dan media main.	Identifikasi fakta yang ada. Menyusun rencana.

### **3. Saat Bermain**

Komponen, kegiatan, dan tujuan saat bermain dapat dijelaskan pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Tahapan Saat Bermain

<b>Komponen</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Tujuan</b>
Guru (G)	Merespon positif ide anak. Mendengarkan laporan hasil kegiatan anak.	Mengamati dan mencatat kegiatan anak dan mencermati presentasi anak.
Anak dan Teman Sebayanya (ATS)	Mengorganisasikan sumber daya melalui imajinasi kelompok dalam pemecahan masalah memanipulasi dan mengeksplorasi lingkungan, alat dan bahan main.	Melakukan imajinasi dalam memecahkan masalah sebagai <i>Learning as doing-practice</i> dengan uji coba, <i>trial error</i> .
Interaksi Lingkungan (L)	AóG: Eksplorasi alat, bahan dan media main Aó L: Mengkomunikasikan hasil kerja kelompok	Memanipulasi, uji coba, berimajinasi, <i>trial error, role play</i> .

#### **4. Selesai Kegiatan Bermain**

Komponen, kegiatan, dan tujuan selesai bermain dapat dijelaskan pada Tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Tahapan Selesai Bermain

<b>Komponen</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Tujuan</b>
Guru (G)	Memberikan umpan balik dan evaluasi kegiatan yang dilakukan.	Menyimpulkan.
Anak dan Teman Sebaya (ATS)	Membangun pengetahuan, melalui kemampuan berpikir simbolik dan bernalar.	<i>Learning as Experience-meaning.</i>
Interaksi Lingkungan (L)	AóG: Memberikan umpan balik dan menyimpulkan kegiatan main. Aó L: Menemukan hal baru dalam membentuk pengetahuan baru.	Mengkomunikasikan hasil kegiatan. Pembentukan pengetahuan baru.

Pengetahuan yang sudah dibangun oleh anak akan menjadi memori jangka panjang yang tersimpan dalam bentuk skema. Semakin banyak pengetahuan yang didapat dalam pengalaman bermain, maka akan menjadi semakin kompleks skema yang dimiliki. Skema yang dimiliki anak tentunya berbeda, karena dalam membentuk skema melibatkan persepsi yang tentunya berbeda pada setiap orang.

Selanjutnya, menurut Piaget skema yang sudah terbentuk oleh anak dilakukan penyesuaian melalui proses asimilasi. Asimilasi terjadi saat anak memasukkan pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang sudah dimiliki agar siap menghadapi permasalahan yang dihadapi.

Dalam hal ini maka terjadi proses akomodasi. Akomodasi terjadi saat anak menyesuaikan diri dengan skema baru saat menemui hal baru dan melakukan penyusuaian kembali skema pada situasi yang baru. Akomodasi dan adaptasi saling berkaitan sehingga terjadi proses adaptasi.

Adaptasi digambarkan Piaget dengan kemampuan anak dapat mengelola pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya kemudian menyeimbangkannya kembali apa yang dipahami sebelumnya dengan yang baru, menentukan peralihan assimilasi dan akomodasi. Inilah yang disebut equilibrium.

## **Penutup**

Stimulasi kognitif sangat penting karena berhubungan dengan perkembangan lain yang sangat komprehensif. Guru dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan kegiatan bermain, lingkungan yang nyaman dan aman sehingga merangsang anak untuk antusias dalam berkegiatan, tidak takut salah. Pembelajaran yang bermakna dapat dilakukan dengan menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas anak secara aktif bersama teman-temannya dalam bermain kelompok melalui kegiatan kolaborasi.

## **Daftar Pustaka**

- Agustin, M., Inten, D. N., Permatasari, A. N., & Mulyani, D. (2021). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1997–2007. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1055>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar

- Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Diningrat, Janah, L., & Mardiyah, S. (2019). Modified Bottle Cap for Improving Children's Arithmetic Ability. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 249–263. <https://doi.org/10.21009/jpud.132.04>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLfSsKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0\\_S\\_abnQpYEkF4FJ8At0XT](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLfSsKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT)
- Khaironi, M. (2017). PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 01(2), 82–89.
- Lusiawati, I. (2017). Pengembangan otak dan optimalisasi sumber daya manusia. *Tedc*, 11(2), 162–171.
- Muchlisin, M. A. (2017). Permainan Bebas Dan Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 48. <https://doi.org/10.24235/awlady.v3i2.1567>
- Salsabila, N. H. (2017). Proses kognitif dalam pembelajaran bermakna. *Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya II*, Knmpm Ii, 434–443. <http://hdl.handle.net/11617/8830>
- Shim, S. Y., Herwig, J. E., & Shelley, M. (2001). Preschoolers' play behaviors with peers in classroom and playground settings. *Journal of Research in Childhood Education*, 15(2), 149–163. <https://doi.org/10.1080/02568540109594956>
- Sutisna, I. (2020). METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. In *Revista CENIC. Ciencias Biológicas* (Vol. 152, Issue 3). UNG Press Gorontalo.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam* , 5, 106–117.
- Zhang, M. (2017). Relationships between Pretend Play and Cognitive Development in Early Childhood. In *University of Victoria All* (Vol. 21, Issue 2). <https://www.oecd.org/dac/accountable-effective->

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Dengan Tema “Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21, Desember*, 1–17.

## Profil Singkat



**Feri Faila Sufa**, Dosen PG PAUD Universitas Slamet Riyadi dan sebagai Asesor BAN PAUD PNF Jawa Tengah, yang berkarir dimulai dari dunia pendidikan anak usia dini dengan menjadi instruktur komputer untuk anak usia dini di Futurekids, kemudian menjadi supervisor dalam pengenalan komputer di beberapa sekolah di Surakarta hingga menjadi guru Taman Kanak-kanak sampai menjadi Dosen. Pendidikan S1 Psikologi di Universitas Muhammadiyah Surakarta, kemudian S1 PAUD yang di Universitas IVET Semarang, lalu menempuh Magister Manajemen Pendidikan di Universitas Mhammadiyah Surakarta, dan S3 Ilmu Pendidikan di Universitas Sebelas Maret. Selain mengajar, penulis aktif menulis artikel di beberapa jurnal dan menulis buku yang mendukung mata kuliah yang diampu.



# Bermedia Sosial Sehat (Perlindungan Identitas Data Pribadi dalam Platform Digital)

Daryono, S. Pd, S. Kom., M. Kom.

Arif Sutikno, S. Kom., M. Kom.

## Pendahuluan

Kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya pada bidang komputer dan internet yang telah memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia di muka bumi. Bertolak belakang banyak manfaat yang ditawarkan oleh komputer dan internet, ternyata ada sisi negatif yang dapat merusak dan merugikan manusia. Perkembangan teknologi sendiri dapat mengubah pola pemikiran mengenai batas wilayah, waktu, nilai-nilai, logika berpikir, pola kerja, dan batas perilaku sosial dari yang sifatnya konvensional menjadi komputerasi atau digitalisasi. Teknologi khususnya informasi sudah dianggap sesuatu yang “*Power*” yang diartikan kekuatan dan kekuasaan yang sangat menentukan nasib manusia itu sendiri.

Indonesia adalah negara pengguna *smartphone* untuk bermedia sosial terbanyak di dunia, dengan urutan ke 4 terbanyak di bawah China, India, dan Amerika Serikat. Di Indonesia kurang lebih ada 150 juta pengguna media sosial di internet yang aktif. Dengan jumlah yang sangat besar itu,

memahami kebijakan privasi suatu *platform* media sosial sangat penting agar data pribadi aman.

Salah satu syarat menggunakan media sosial dibutuhkan data pribadi yang valid. Dengan banyaknya para pengguna media sosial di Indonesia, tidak bisa dipungkiri bahwa banyaknya data pribadi yang bocor. Menurut data kepolisian Republik Indonesia ada rata-rata 1.409 kasus penipuan dari tiap tahun akibat kebocoran data pribadi para pengguna media sosial.

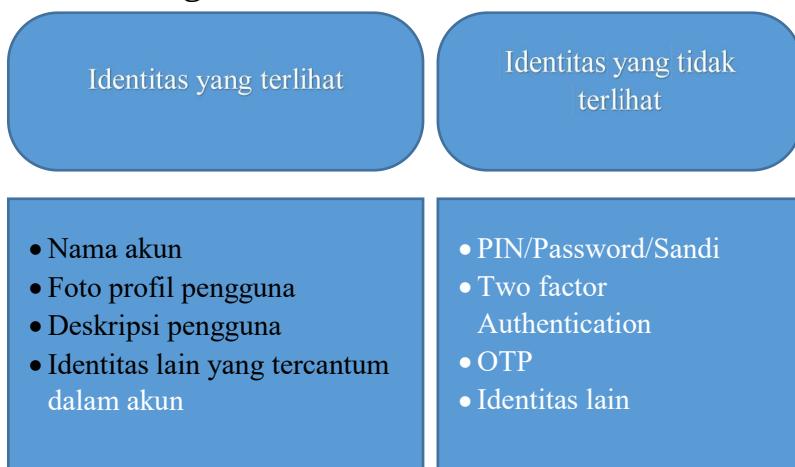
Data identitas pribadi merupakan sesuatu yang melekat pada setiap orang, data pribadi merupakan sesuatu yang sangat privasi bagi setiap orang. Data identitas pribadi adalah sesuatu yang harus dilindungi karena sejatinya merupakan hak setiap orang yang sangat sensitif. Hak privasi adalah hak konstitusional warga negara yang diatur dalam Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Perlindungan hukum pribadi yang dapat menjadi solusi diberbagai macam kasus yang berkaitan dengan penyalahgunaan data pribadi.

Maraknya kasus pembajakan akun media sosial yang digunakan untuk melakukan penipuan yang melibatkan identitas digital penggunanya patut untuk diwaspadai. Pleh karena itu, perlu dilakukan upaya pencegahan untuk menjaga identitas digital.

## Isi

### A. Pengertian Identitas Digital

Identitas digital pada dasarnya adalah identitas seseorang sebagai pengguna *platform* media digital (Monggilo, ET.AL., 2020). Terdapat dua jenis identitas digital baik yang baik yang terlihat maupun tidak terlihat dijelaskan pada Gambar 17 sebagai berikut:



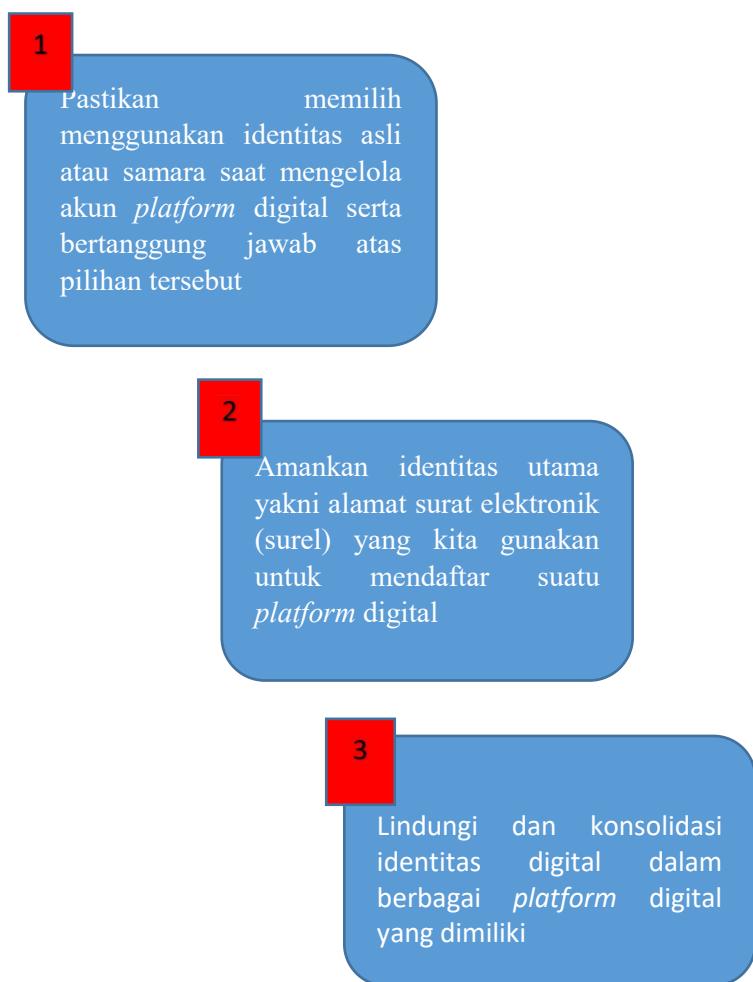
Gambar 17. Jenis Identitas

Identitas digital yang terlihat tidak selalu identik dengan identitas dalam kehidupan nyata yang merupakan rangkuman karakteristik pengguna, baik yang bersifat tetap maupun tidak tetap (Monggila, et.al., 2020). Identitas tetap berupa nama, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, dan nama orang tua dan biasanya tercatat di berbagai kartu identitas seperti Kartu Keluarga (KK) dan Kartu Tanda Penduduk (KTP). Sedangkan identitas tidak tetap misalnya pekerjaan, alamat, tinggal maupun penampilan fisik seperti warna rambut yang bisa berubah dengan cepat dan biasanya jarang tercatat di kartu identitas kecuali alamat tempat tinggal.

## B. Cara Menjaga Identitas Digital

Sementara itu, identitas digital yang tidak terlihat tentu sangat penting untuk dijaga sebagai “kunci rahasia” penjaga keamanan supaya tidak ada orang yang bisa masuk ke *platform* digital kita, sebagai rumah di dunia maya.

Apa yang harus kita lakukan untuk mejaga identitas digital kita, tiga Langkah yang bisa dilakukan dalam melindungi identitas digital dapat dilihat pada Gambar 18 sebagai berikut.



Gambar 18. Cara Menjaga Identitas Digital

Pertama, sebagai pengguna *platform* digital, dapat menggunakan identitas asli atau samaran. Namun, pengguna wajib bertanggung jawab atas pilihan tersebut. Pastikan juga hanya menampilkan identitas digital yang “aman”. Hindari untuk menampilkan identitas digital yang seolah aman tapi tidak, seperti tanggal lahir dan nama ibu kandung sebab identitas tersebut biasanya digunakan dalam transaksi perbankan yang tentu hanya pengguna yang boleh menggunakannya.

Kedua, pastikan keamanan surat elektronik pengguna sebagai identitas utama yang digunakan untuk mengakses berbagai *platform* digital dengan secara rutin memastikan sandi diperbarui. Selain itu, sebelum bergabung dalam *platform* digital (*application admission*), pastikan memahami identitas digital akan dikelola dengan baik dan aman. Pengguna juga wajib membaca syarat yang harus disepakati saat mendaftar akun *platform* digital dengan detail serta sadar akan resikonya. Serta harus memastikan bahwa pengguna memahami seluruh jaminan privasi dan keamanan *platform* tersebut.

Ketiga, pastikan pengguna melindungi identitas digital diberbagai akun *platform* digital yang digunakan. Konsolidasikan kemananannya misalnya tidak menggunakan sandi namun hubungkan satu akun dengan lainnya dengan perlindungan yang maksimal untuk saling mengunci.

### **C. Sadar dan Mampu Mempraktikkan Cara Melindungi Identitas Pribadi Digital**

Jika identitas digital adalah karakter kita di *platform* digital baik yang terlihat maupun tidak terlihat, maka data pribadi merupakan konsep yang lebih luas. Data pribadi adalah data yang berupa identitas, kode, simbol, huruf atau

angka penanda (Latumahina, 2014). Terdapat beberapa tips agar data diri kita terlindungi seperti terlihat dibawah ini.

1. Gunakan *password* (sandi) yang kuat, gunakan disetiap akun *platform* digital yang dimiliki, dan diperbaharui secara berkala
2. Pahami dan pastikan pengaturan privasi disetiap akun *platform* digital yang dimiliki sesuai dengan tingkat keamanan yang dibutuhakan.
3. Hati-hati mengunggah data pribadi di *platform* digital karena keamanan data pribadi tidak selalu terjamin.
4. Hindari untuk mebagikan data pribadi kita (tempat tanggal lahir, nama ibu kandung, *password* diberbagai akun *platform* digital).
5. Hindari memasukan data pribadi yang penting saat berinteraksi dalam *platform* digital dengan menggunakan WI-FI gratis di tempat publik.
6. Hindari berbagi data pribadi orang lain baik keluarga, teman, maupun kenalan di dunia maya sebab data mereka adalah privasi mereka.
7. Pahami dan pilih aplikasi yang dipasang di gawai hanya mengakses data yang dibutuhkan dan bukan data pribadi kita lainnya.
8. Selalu lakukan pembaharuan perangkat lunak yang digunakan dalam gawai untuk meminimalisir resiko ada celah kebocoran data.
9. Waspada jika ada komunikasi atau aktivitas mencurigakan baik adri akun dengan identitas digital yang kita kenal maupun bukan

## **Penutup**

Dari uraian di atas sebagai pengguna harus memastikan perlindungan identitas digital dan diri sendiri, keluarga, maupun orang lain saat kita membagikan pesan maupun memproduksinya sebelum kita sampaikan ke pengguna media lainnya. Dalam level pasar, sudah sepantasnya pemangku kepentingan yang relevan baik pengusaha *platform* digital maupun pelaku pasar lainnya bertanggung jawab untuk melindungi identitas digital dan data diri pengguna yang ada dalam sistem mereka. Dalam level negara, adalah kewajiban negara untuk melindungi identitas digital dan data pribadi warga negara melalui kebijakan yang adil dan mengedepankan asas hak asasi manusia terhadap perlindungan diri di dunia maya.

## **Daftar Pustaka**

- Endah Pertiwi, Dzikra Delvina Nuraldini, Gilang Tri Buana dan Amos Arthacerses. (2021). Analisis Yuridis terhadap Penyalahgunaan Data Pribadi Pengguna Media Sosial, Jawa barat. *Jurnal Rechten: Riset Hukum Hak Asasi Manusia*.
- Muhamad Hasan Rumlus dan Hanif Hartadi. (2020). Kebijakan Penanggulangan Pencurian Data Pribadi Dalam Media Elektronik, Surabaya, *Jurnal HAM*.
- Gilang Jiwana Adikara, Novi Kurnia, Lisa Adhrianti, Sri Astuty, Xenia Angelica Wijayanto, Fransiska Desiana dan Santi Indra Astuti. (2021). *Modul Aman Bermedia Digital*. Jakarta: Direktorat Aplikasi Informatik.

## Profil Singkat



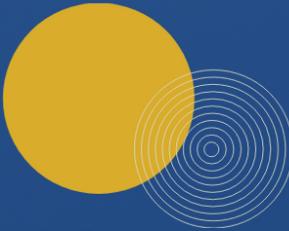
### **Daryono, S.Pd., S.Kom., M.Kom.**

Daryono Lahir pada tanggal 07 September 1978, di Karanganyar. Lulusan S1 Pendidikan Matematika (Univet Bangun Nusantara Sukoharjo), S1 Teknik Informatika (UNSA), S2 Teknik Informatika (UII). Dosen Pendidikan Teknologi Informasi Slamet Riyadi Surakarta. Saat ini menjabat Unit Pelaksana Teknis Teknologi Informasi dan Komunikasi (UPTTIKK) Universitas, juga tenaga pengajar dan aktif menjadi narasumber pelatihan tentang teknologi untuk guru-guru di kota Surakarta.

### **Arif Sutikno, S.Kom, M.Kom**

Arif Sutikno lahir di Ambarawa, 20 Mei 1969, Lulus Sarjana Teknik Informatika (S1) di Universitas Surakarta UNSA, Magister Teknologi Informatika (S2) diselesaikan di MTI STMIK AMIKOM Jogjakarta. Mulai tahun 2015 penulis mengabdi sebagai dosen tetap di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Universitas Slamet Riyadi (UNISRI)-Surakarta sampai sekarang. Sejak tahun 2016 penulis juga mendapatkan amanah sebagai Kepala Laboratorium Komputer sampai sekarang.





## **BOOK CHAPTER**

# **INOVASI DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21**

Buku ini memuat wawasan dan gagasan yang begitu kaya mengenai gambaran inovasi dalam pembelajaran di abad 21. Didalamnya, memuat ulasan informatif dari bidang pendidikan yang luas dari para pakar di bidang keguruan dan ilmu pendidikan, meliputi bidang ilmu pendidikan dasar, bimbingan konseling, pendidikan anak usia dini, bahasa Inggris, dan teknologi informasi, khususnya dari hasil kolaborasi pemikiran para dosen di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Informasi dalam buku ini begitu kaya memuat inovasi pendidikan sehingga layak dijadikan sebagai sumber belajar dan referensi bagi mahasiswa maupun pembaca umum. Para pembaca dapat mengambil informasi terkait inovasi pembelajaran abad 21 mencakup pendekatan, model pembelajaran, media pembelajaran, dan implementasi pembelajaran abad 21 yang berasal dari sumber terpercaya dan telah melalui proses panjang analisis dari para penulis.



UNISRI Press  
Jalan Sumpah Pemuda No 18,  
Joglo, Banjarsari, Kota Surakarta  
Press.unisri.ac.id  
unisripress@gmail.com  
Anggota APPTI

ISBN 978-623-5859-39-2

