

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Analisis Inovasi Merdeka Belajar

2.1.1. Konsep Analisis

1) Pengertian Analisis

Menurut Hanjoyo Bono Nimpuno (2014:44) analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dsb) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab, musabab, duduk perkaranya, dsb); penguraian suatu pokok atau berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Menurut Dwi Prastowo Darminto dan Rifka Julianty (2002:52), kata analisis dapat diartikan sebagai penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antara bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Dengan begitu menurut penuturan diatas, analisis menjadi sebuah tahapan awal dalam melakukan evaluasi. Dengan menimbang hal-hal yang tidak sesuai dari tahap perencanaan. Membuat suatu susunan rekomendasi atas dasar-dasar yang terjadi di lapangan.

2) Fungsi dan Tujuan Analisis.

Berikut ini merupakan Fungsi dan Tujuan dari Analisis menurut Yulianto (2022) sebagai berikut :

- Mengintegrasikan sejumlah data yang didapat dari lingkungan tertentu. Sejumlah data yang didapatkan dari sumber yang berbeda membutuhkan analisis lebih lanjut agar mendapatkan kesimpulan dan mendapatkan pemahaman yang lebih rinci.
- Menetapkan sasaran yang didapat secara spesifik. Fungsi dan tujuan analisis satu ini agar data yang telah didapatkan, pengertiannya lebih spesifik dan mudah dipahami.

- Memilih Langkah alternatif untuk mengatasi masalah dan menetapkan langkah-langkah diantara yang terbaik untuk mendapati persiapan yang tepat guna sesuai kebutuhan.
- Tujuan dasar analisis adalah mengenali sejumlah data yang didapat dari populasi tertentu, dalam rangka mendapatkan kesimpulan. Nantinya kesimpulan tersebut akan digunakan para pelaku analisis untuk menetapkan kebijakan, mengambil keputusan, dalam mengatasi suatu permasalahan.

2.1.2. Konsep Inovasi

1) Pengertian Inovasi

Kata inovasi berasal dari bahasa Inggris (*innovation*) berarti perubahan. Inovasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan atau pemikiran manusia untuk menemukan sesuatu yang baru yang berkaitan dengan input, proses, dan *output*, serta dapat memberikan manfaat dalam kehidupan manusia. Inovasi yang berkaitan dengan *input* diartikan sebagai pola-pola pemikiran atau ide manusia yang disumbangkan pada temuan baru. Adapun inovasi yang berkaitan dengan dengan proses banyak berorientasi pada metode, teknik, ataupun cara bekerja dalam rangka menghasilkan sesuatu yang baru. Selanjutnya, inovasi yang berkaitan dengan output berdasarkan definisi tersebut lebih ditujukan pada hasil yang telah dicapai terutama penggunaan pola pemikiran dan metode atau teknik kerja yang dilakukan. Ketiga elemen dalam inovasi tersebut sesungguhnya membentuk suatu kesatuan yang utuh. (Makmur & Rohana, 2012:9)

Menurut Oslo Manual (dalam Zuhail, 2013:58), inovasi memiliki aspek yang sangat luas karena dapat berupa barang maupun jasa, proses, metode pemasaran atau metode organisasi yang baru atau telah mengalami pembaharuan yang menjadi jalan keluar dari permasalahan yang pernah dihadapi oleh organisasi.

Osborn & Brown (dalam Emy, 2015:80) menyatakan bahwa inovasi merupakan representasi dari ketidakberlanjutan kondisi dimasa lalu. Ketidakberlanjutan ini menjadi karakteristik yang membedakan inovasi

dari perubahan karena perubahan merepresentasikan sebuah pecahan dari konfigurasi pelayanan sebelum atau pada saat tersebut dan atau kemampuan profesionalnya. Inovasi adalah pengenalan terhadap elemen baru kedalam pelayanan organisasi dalam bentuk pengetahuan baru, organisasi baru, manajemen atau keterampilan proses yang baru. Perubahan merupakan gambaran perubahan secara bertahap dari kondisi yang ada saat ini atau merupakan gambaran keberlanjutan dari masa lalu.

2) Tujuan Inovasi

Coyne (dalam Zulfa Nurdin, 2016:51) mengatakan bahwa inovasi dilakukan dengan tujuan menurunkan tingkat biaya, meningkatkan efisiensi, menyampaikan kualitas yang baik pada harga yang sesuai, kemungkinan memperoleh profit dan pertumbuhan.

Inovasi merupakan upaya mempertahankan keberadaan organisasi dalam lingkungan. Adanya inovasi organisasi ini diharapkan dapat menanggapi kompleksitas lingkungan terutama dalam persaingan yang ketat dan menciptakan sumber-sumber bagi keunggulan bersaing. Hal tersebut dapat dicapai melalui : 1) pengenalan teknologi baru, 2) aplikasi baru dalam produk dan pelayanan, 3) penyumbangan pasar baru, 4) pengenalan bentuk baru organisasi.

Buffa, Butler, Miller (dalam Zulfa Nurdin, 2016:47) menyatakan bahwa inovasi organisasi merupakan komponen krusial yang perlu ditingkatkan. Ashoff dan Teece dalam *Lengnick-Hall* inovasi komponen strategis dibanyak perusahaan untuk menanggapi kecepatan perubahan teknologi yang tidak dapat diprediksi, dan dilatar belakangi oleh ketergantungan badan teknologi yang berpengalaman tinggi dan perusahaan yang cepat tanggap dalam hal bentuk produk dan tata cara penyampaian produk. Strategi global tergantung pada kecepatan akselerasi inovasi yang diterjemahkan dalam kerjasama komersial yang menguntungkan.

2.1.3. Merdeka Belajar

1) Konsep Merdeka Belajar

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan berbagai isi pembelajaran internal yang lebih optimal, memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk membiasakan diri dengan konsep dan memperkuat kompetensinya. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai sumber pengajaran untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat belajar siswa. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran, (Kajian Akademik Kurikulum Merdeka, 2024:12).

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum berbasis OBE (*Outcome Based Education*). OBE adalah proses pendidikan yang berfokus pengetahuan yang berorientasi pada hasil, kemampuan, dan perilaku (Suryaman, 2020). Kurikulum Merdeka dibuat untuk menghasilkan pemuda terpelajar yang terampil. Namun, pada penerapannya ternyata menghasilkan problematik baru. Implementasi kurikulum merdeka masih minim akan fasilitas dan kualitas guru (Abdullah, 2019).

Merdeka belajar bermakna memberikan kesempatan belajar secara bebas dan nyaman kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai dan gembira tanpa stres dan tekanan, dengan memperhatikan bakat alami yang mereka punyai, tanpa memaksa mereka mempelajari atau menguasai suatu bidang pengetahuan diluar hobby dan kemampuan mereka. Dengan demikian masing-masing mereka tumbuh dan berkembang sesuai potensi dan kemampuannya. Memberi beban kepada anak diluar kemampuannya adalah tindakan yang tercela yang secara esensi berlawanan dengan semangat merdeka belajar. Hal ini tidak mungkin dilakukan guru yang bijak. Bila kemerdekaan belajar terpenuhi maka akan tercipta pembelajaran yang merdeka dan sekolahnya disebut sekolah yang merdeka atau sekolah yang membebaskan.

Kurikulum merdeka memberi kebebasan pada guru untuk menciptakan dan memodelkan pembelajaran lebih menyenangkan. Tidak hanya guru, siswa juga diberikan kebebasan dalam mencari maupun memperoleh informasi atau ilmu dari manapun. Hadirnya kurikulum merdeka tidak hanya disebabkan oleh problematika pada pembelajaran namun berkembangnya teknologi yang menuntut sumber daya manusia harus lebih berkompeten dan berfikir kritis (Indarta et al., 2022).

2) Karakteristik Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar

Orientasi dari Kurikulum Merdeka menekankan pada pemahaman dan pelaksanaan bahwa penilaian bukanlah hal yang terpisah dari proses pembelajaran. Justru penilaian adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran dan dilakukan sejak awal sebelum pembelajaran dimulai, sepanjang proses pembelajaran dijalankan, hingga akhir masa pembelajaran dalam periode belajar tertentu. Mengacu pada paradigma konstruktivisme dalam pendidikan, belajar dipahami sebagai proses konstruksi dan rekonstruksi terus menerus dari peserta didik yang mengalami proses pembelajaran. Dalam hal ini terdapat proses *learning*, yaitu belajar hal baru, *relearning*, yaitu penguatan hal yang telah dipelajari sebelumnya, dan *unlearning*, yaitu mengoreksi pemahaman peserta didik dari apa yang telah dipahami sebelumnya (Eggen dan Kauchak, 2016).

Dalam buku Kajian Akademik Kurikulum Merdeka (2024:28), diuraikan karakteristik pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar, yakni sebagai berikut :

- Memanfaatkan penilaian atau asesmen awal, proses, dan akhir untuk memahami kebutuhan belajar dan perkembangan proses belajar peserta didik.
- Menggunakan pemahaman tentang kebutuhan dan posisi peserta didik untuk melakukan penyesuaian pembelajaran.
- Memprioritaskan kemajuan belajar peserta didik dibandingkan cakupan dan ketuntasan muatan kurikulum yang disampaikan.
- Didasarkan pada refleksi atas kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara kolaboratif dengan pendidik lain.

3) Struktur Kurikulum Merdeka Belajar

Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 36 ayat 3 menyebutkan bahwa struktur kurikulum merupakan pengorganisasian atas kompetensi, muatan pembelajaran, dan beban belajar. Hal ini yang kemudian menjadi acuan dalam perumusan struktur Kurikulum Merdeka. Struktur kurikulum dalam Kurikulum Merdeka terdiri atas: (a) intrakurikuler; dan (b) kokurikuler. Selain itu, struktur kurikulum dapat dilengkapi dengan ekstrakurikuler sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan. Intrakurikuler dan kokurikuler memuat kompetensi, muatan pembelajaran, dan beban belajar yang ditetapkan oleh pemerintah pusat, sedangkan ekstrakurikuler dikembangkan oleh satuan pendidikan.

Pada intrakurikuler, kompetensi dirumuskan dalam bentuk Capaian Pembelajaran, yaitu kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam rentang waktu tertentu. Rentang waktu tersebut ditetapkan dalam bentuk fase, bukan per tahun. Hal ini dilakukan untuk memberikan waktu yang lebih panjang bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi. Capaian Pembelajaran dirumuskan dan ditetapkan oleh Pemerintah pusat, sementara satuan pendidikan diberikan fleksibilitas dalam melakukan pengelolaan dan strategi untuk mencapai Capaian Pembelajaran, dengan selalu memprioritaskan hal-hal yang diperlukan demi kemajuan belajar peserta didik dibandingkan ketuntasan kurikulum. Capaian Pembelajaran di PAUD bertujuan untuk membangun kemampuan fondasi anak dan tujuan ini dilanjutkan hingga memasuki fase A sebagai transisi. Fase A hingga F ditujukan untuk mencapai kompetensi peserta didik. Fase A merupakan transisi di mana pemenuhan kebutuhan fondasi peserta didik perlu diperhatikan untuk kesiapannya dalam mencapai kompetensi. Hal ini penting mengingat tidak semua peserta didik mengalami PAUD sebelum mereka masuk SD. Muatan pembelajaran pada PAUD dirumuskan secara terintegrasi dengan kompetensi yang ingin dibangun dalam bentuk Capaian Pembelajaran, sementara muatan pembelajaran pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah dirumuskan dalam bentuk mata

pelajaran; dan Beban belajar dirumuskan dalam bentuk alokasi waktu dalam 1 (satu) tahun pelajaran. Kokurikuler dilaksanakan melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Pada kokurikuler, kompetensi dirumuskan dalam bentuk dimensi profil pelajar Pancasila. Muatan pembelajaran pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirumuskan dalam tema-tema utama yang ditetapkan oleh unit utama yang membidangi standar, kurikulum, dan asesmen. Beban belajar pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirumuskan dalam bentuk alokasi waktu dalam 1 (satu) tahun pelajaran. Pengaturan teknis terkait pengorganisasian kompetensi, muatan pembelajaran, dan beban belajar untuk intrakurikuler dan kokurikuler dapat dituangkan satuan pendidikan dalam kurikulum satuan pendidikan.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran reguler. Satuan pendidikan di tingkat dasar dan menengah harus menyediakan minimal satu jenis kegiatan ekstrakurikuler. Namun, satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) dan pendidikan kesetaraan (dikmas) bersifat opsional dalam menyediakan kegiatan ekstrakurikuler. Keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler bersifat sukarela, di mana tujuannya adalah untuk mengembangkan bakat dan minat peserta didik di luar ranah pembelajaran akademik yang rutin. Melalui ekstrakurikuler, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengasah keterampilan serta potensi diri yang mungkin tidak tergal melalui intrakurikuler dan kokurikuler. Dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik dapat menemukan dan mengembangkan bakatnya di berbagai bidang seperti seni, olahraga, sains, dan lainnya. Ini juga dapat membantu mengurangi tekanan akademis yang mungkin dirasakan oleh peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih seimbang dan holistik.

Merdeka belajar merupakan kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum Merdeka diterapkan dengan tujuan untuk melatih kemerdekaan dalam berpikir peserta didik. Inti paling penting dari kemerdekaan berpikir ditujukan kepada guru. jika

guru dalam mengajar belum merdeka dalam mengajar, tentu peserta didik juga ikut tidak merdeka dalam berpikir, Khoirurrijal, et al (2022:15).

Menurut Syukri (2020) Merdeka belajar menjadi salah satu program inisiatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim yang ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia dan suasana yang happy. Tujuan merdeka belajar adalah agar para guru, peserta didik, serta orang tua bisa mendapat suasana yang bahagia. Merdeka belajar itu bahwa proses pendidikan harus menciptakan suasana-suasana yang membahagiakan.

Merdeka belajar menurut Mendikbud berangkat dari keinginan agar output pendidikan menghasilkan kualitas yang lebih baik dan tidak lagi menghasilkan siswa yang hanya jago menghafal saja, namun juga memiliki kemampuan analisis yang tajam, penalaran serta pemahaman yang komprehensif dalam belajar untuk mengembangkan diri, Harian Birawa (2020).

Menurut Prayogo (2020) Merdeka Belajar merupakan proses pembelajaran secara alami untuk mencapai kemerdekaan. Diperlukan belajar merdeka terlebih dahulu karena bisa jadi masih ada hal-hal yang membelenggu rasa kemerdekaan, rasa belum merdeka dan ruang gerak yang sempit untuk merdeka. Esensi merdeka belajar adalah menggali potensi terbesar para guru dan siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Mandiri bukan hanya mengikuti proses birokrasi pendidikan, tapi benar-benar inovasi pendidikan, Saleh Meylan (2020:52)

2.2 Era Education 4.0

2.2.1. Karakteristik Era Education 4.0

Pendidikan berada dalam masa pengetahuan dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa, sehingga menuntut para pelakunya untuk merubah gaya kegiatan pembelajaran yang harus sesuai dengan kebutuhan masa pengetahuan. Pengembangan IPTEKS dalam pendidikan menjadi salah satu sorotan dalam menata masa depan sebuah negara dan menjadi indikator negara tersebut maju atau tidak.

Nurdyansyah menyampaikan:

“Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture”.

Dipertegas oleh Duschl yang menyatakan Pendidikan dan perkembangan IPTEKS merupakan sebuah rekayasa sosial yang membentuk unsur-unsur budaya dalam negara tersebut. Nurdyansyah menyatakan bahwa dunia pendidikan harus berinovasi secara cepat dan terintegratif. Oleh karenanya proses pembelajaran harus dijalankan dengan inspiratif, inovatif, menantang, interaktif, membahagiakan, terukur, dan memiliki karakter dan kemandirian sesuai minat dan bakat peserta didik. Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya tujuan belajar. Hakikat belajar adalah proses untuk tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

Sehingga, dapat dikatakan Pendidikan di Era Education 4.0 merupakan pendidikan yang dilaksanakan dengan menyesuaikan era revolusi 4.0 yang berkembang pesat dengan IPTEKS. Sehingga dalam pelaksanaan pendidikan pun, harus memanfaatkan alat teknologi.

Terdapat beberapa pergeseran konsep belajar dalam Education 4.0, diantaranya (Fisk, 2017), yaitu:

1. *Diverse time and place* (keragaman waktu dan tempat belajar).

Murid memiliki kesempatan belajar pada waktu dan tempat yang bebas. Murid juga dapat mengatur seberapa lama waktu yang ia investasi untuk mempelajari sesuatu. Peserta didik yang memiliki kemampuan belajar lambat pada materi tertentu, dapat menginvestasikan waktu yang lebih lama untuk mengulang materi atau melakukan latihan-latihan. Sedangkan mereka yang dapat lebih cepat memahami materi dapat segera berpindah ke materi yang lain. Tempat belajar juga sangat fleksible. Salah satu sarana untuk memfasilitasi kesempatan ini adalah E-learning. Kelas dapat dilakukan dengan konsep flip-classroom atau blended learning. Teori dapat dipelajari menggunakan berbagai macam alat, sumber belajar, teknik, dan

program sesuai dengan yang diinginkan oleh murid. sedangkan, praktik dapat dilakukan dengan tatap muka interaktif.

2. *Personalized learning* (pembelajaran pribadi).

Murid belajar dengan sumber atau media belajar yang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik masing-masing. Murid dengan kemampuan di atas rata-rata dapat mempelajari materi lebih mendalam/sulit dengan tugas yang lebih kompleks. Sedangkan murid yang kemampuannya di bawah rata-rata dapat memiliki kesempatan untuk latihan terus-menerus hingga diperoleh level penguasaan yang diinginkan. Murid memiliki cara belajarnya masing-masing. Dalam proses belajar individu ini, murid akan berusaha melalui caranya untuk dapat menguasai/memahami materi yang diinginkan dengan menggunakan berbagai macam alat bantu.

Proses belajar individu akan memberikan penguatan positif kepada murid. meskipun terkadang terdapat berbagai kendala selama proses yang dijalani, murid akan memiliki kepercayaan diri yang lebih terhadap kemampuannya sendiri setelah berhasil melewati proses tersebut.

3. *Free choice* (pilihan bebas).

Untuk mencapai tempat tujuan tertentu, kita dapat menempuh berbagai macam rute. Hal ini sama dengan pengalaman belajar personal setiap anak. Murid bebas dalam menentukan atau memodifikasi proses belajarnya dengan menggunakan sumber atau alat yang sesuai dengan karakter masing-masing murid.

4. *Project based learning* (pembelajaran berbasis proyek).

Seperti yang teramati pada fenomena revolusi industri 4.0, pekerjaan atau karir yang dijalani oleh seseorang akan terus berubah sesuai dengan perkembangan industri, ekonomi, dan teknologi. Di masa mendatang, perubahan akan terus terjadi. Peserta didik yang saat ini belajar harus dapat beradaptasi secara cepat pada pekerjaannya di masa mendatang. Project based learning adalah salah satu sarana yang dapat digunakan untuk melatih murid dalam beradaptasi pada dunia kerja

yang dinamis di masa depan. Dalam project based learning, murid dilatih untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki pada berbagai macam situasi tugas. Dalam proses project based learning, murid juga berlatih prinsip organisasi, kolaborasi, dan pengaturan waktu. Keterampilan tersebut akan digunakan seterusnya dalam jenjang akademik maupun karir.

5. *Field experience* (Pengalaman lapangan).

Teknologi dapat memfasilitasi penguasaan domain pengetahuan yang lebih efektif dan efisien, misalnya dengan menggunakan teknologi E-learning. Dengan demikian, pemaparan teori melalui tatap muka tidak perlu banyak dilakukan. Di sisi lain, ini memberikan ruang yang dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan yang memerlukan interaksi dengan manusia lain. Pengalaman ‘lapangan’ dapat memperkuat pembelajaran. Sekolah atau lembaga pendidikan menyediakan kesempatan yang lebih luas pada murid untuk memperoleh keterampilan riil yang bisa relevan dengan pekerjaan peserta didik di masa mendatang. Oleh karena itu, kurikulum perlu dirancang untuk memberikan ruang bagi murid untuk melakukan *internship* (magang), proyek *mentoring*, dan proyek kolaborasi.

6. *Data interpretation* (Interpretasi Data).

Salah satu literasi yang diperlukan saat ini dan masa mendatang adalah literasi data. Komputer dapat melakukan analisis data dan menggambarkan tren dari sebuah data untuk memprediksi keadaan di masa mendatang. Kemampuan matematis untuk melakukan kalkulasi dan analisis mungkin sudah tidak begitu penting, karena komputer sudah dapat melakukannya. Namun yang lebih penting adalah interpretasi yang dilakukan oleh orang terhadap hasil analisis data tersebut. Pengembangan literasi data akan menjadi salah satu komponen yang tidak dapat ditinggalkan pada kurikulum pembelajaran di masa depan.

7. Perubahan Sistem Ujian (*Assessment*).

Seiring kemajuan akses terhadap platform belajar yang lebih beragam, system penilaian tradisional dengan menggunakan ujian tertulis untuk mengukur kompetensi akan semakin tidak relevan. Ujian dinilai sudah tidak valid untuk menilai bahwa murid sudah berkompetensi. Ujian juga tidak dapat menentukan kesiapan seseorang dalam memasuki dunia kerja. Pengetahuan faktual yang dimiliki oleh murid data diukur selama proses belajar, dan aplikasi dari pengetahuan yang diperoleh dapat diuji melalui pekerjaan mereka pada sebuah proyek.

8. *Student ownership to curricula* (Kurikulum juga dimiliki murid)

Murid akan menjadi lebih terlibat dalam menyusun kurikulum belajarnya. Kurikulum yang kontemporer, up-to-date dan bermanfaat dapat terwujud jika ada keterlibatan dari profesional pendidikan dan para murid itu sendiri.

9. Pentingnya Program Mentoring.

Dalam pendidikan, murid dilatih untuk mandiri dalam belajar. Selama proses tersebut, peran pendidik profesional sebagai mentor sangatlah signifikan. Pendidik memiliki peran sentral untuk membantu murid memilih bahan belajar dari sekian banyak sumber informasi yang ada. Pendidik juga memberikan bimbingan pada murid bagaimana caranya mengeksplorasi diri dengan berbagai macam pengalaman yang dapat meningkatkan kapabilitas peserta didik sehingga menjadi lebih optimal. Walaupun platform belajar digital ke depan akan semakin tersedia dan diminati, peran guru dan institusi akademik tetap penting pada pendidikan seseorang.

2.2.2. **Pendidik Pada Era Education 4.0**

Keterampilan yang harus dimiliki para pendidik untuk menghadapi Revolusi Industri 4.0 adalah (Lase, 2019):

1. Akrab dengan Teknologi

Dunia terus berubah dan berkembang. Teknologi pun terus berkembang hingga banyak hal yang dulunya hanya dapat dilakukan

manusia, saat ini dapat dilakukan dengan alat saja. Tidak ada cara lain untuk menghadapi tantangan perkembangan teknologi, selain kemauan untuk belajar secara terus-menerus. Pendidik harus meng-upgrade pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Perubahan yang sangat dinamis tidak perlu dianggap sebagai sesuatu yang mengancam, namun perlu dihadapi secara positif dengan belajar, beradaptasi, dan bekerjasama dengan kolega.

2. Kolaborasi

Kolaborasi antar pendidik sangat diperlukan untuk merancang kurikulum pembelajaran Education 4.0. Dinamika perubahan yang sangat dinamis di dunia membuat kurikulum belajar harus terus-menerus diupgrade. Sharing pengalaman dan pengetahuan antar pendidik akan memperkaya konten kurikulum dan inovasi pendidikan lainnya.

3. Sikap kreatif dan mau mengambil resiko.

Kreativitas adalah salah satu skill yang diperlukan oleh murid di abad ke-21. Namun demikian, untuk mengembangkan kreativitas pada peserta didik, pendidik juga harus kreatif. Kreativitas dibutuhkan oleh pendidik untuk menghasilkan konten kurikulum, pendekatan, atau metode pembelajaran inovatif yang dapat menjadi solusi penyelesaian masalah riil di lapangan. Guru tidak perlu terlalu takut untuk melakukan kesalahan atau gagal dalam menerapkan inovasinya dalam pembelajaran. Kekurangan pada inovasi adalah bahan yang dapat menjadi evaluasi perbaikan nantinya.

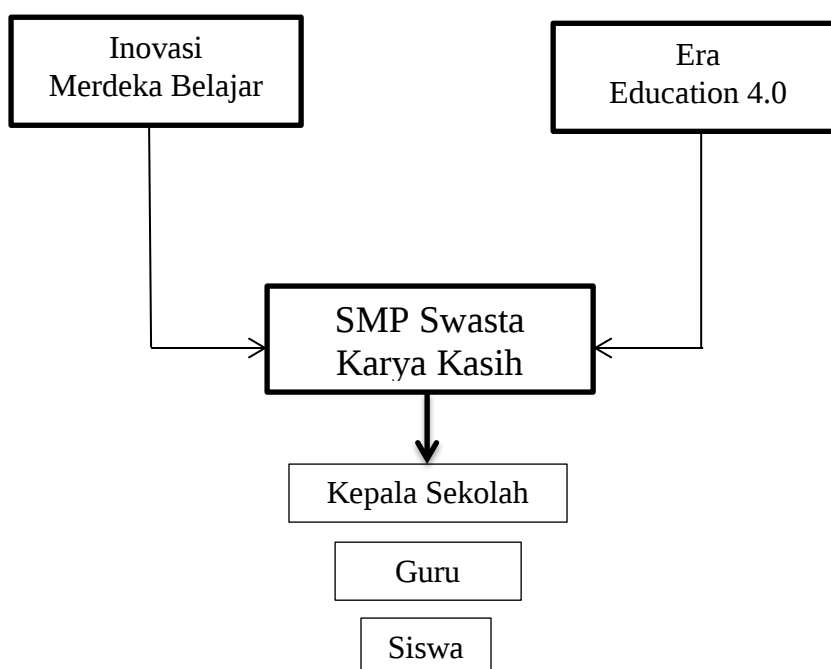
4. Guru harus mampu mendidik secara holistik

Untuk membantu murid mengembangkan pengetahuan, keterampilan sikap, emosi, dan nilai yang bermakna, mendalam, dan awet, guru perlu menggunakan pendekatan holistik. Pendekatan holistik didefinisikan sebagai pendekatan pedagogik yang berusaha untuk (a) mendukung murid untuk belajar dan tumbuh pada segala aspek, kognitif, afektif, dan psikomotor, (b) menyertakan berbagai metode pendidikan yang merangsang murid untuk bereksplorasi secara personal

dan membantu peserta didik untuk menghubungkan apa yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari, (c) membantu murid untuk menemukan nilai-nilai hidup mereka dan menumbuhkan tanggungjawab pada sesama dan masyarakat (Grauerholz, 2010).

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Kerangka berpikir berfungsi untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dalam penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian. Sugiyono (2017: 92), mengemukakan maksud dari kerangka berpikir sendiri adalah supaya terbentuknya suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara logis.



Alur berpikir berdasarkan bagan tersebut, bahwa Inovasi Merdeka Belajar sudah diterapkan di SMP Swasta Karya Kasih pada Era Education 4.0, dan yang menjadi pelaksana dan imbasnya yaitu kepala sekolah, guru dan direalisasikan kepada siswa.