



TRANSFORMASI PENDIDIKAN

SEKOLAH MENYONGSONG MASYARAKAT 5.0

Narasumber: *Indra Charismiadji*

Indra Charismiadiji

Indra Charismiadiji adalah seorang pakar pendidikan Indonesia dengan spesialisasi di pembelajaran abad 21 atau Edukasi 4.0..

Wajah, suara dan pemikiran beliau kerap kali muncul di layar televisi, radio, media cetak maupun media online membahas tentang isu dan kebijakan pendidikan. Kehadirannya selalu dinanti oleh insan pendidikan di seluruh penjuru nusantara terutama untuk sekolah-sekolah yang ingin bertransformasi ke menjadi lembaga pendidikan modern berbasis teknologi digital. Pemerhati

Pendidikan yang terkenal kritis ini saat ini menjabat sebagai Direktur Eksekutif CERDAS, Direktur Pendidikan DPN Vox Point Indonesia, dan anggota Vikep Pendidikan Keuskupan Bogor. Beliau juga menjadi Ketua Dewan Pembina beberapa organisasi Profesi Guru seperti HIPPER Indonesia, Agtifindo, JSDI, dan IG-TIK PGRI.



indra.charismiadiji



icharis



indra.charismiadiji@gmail.com



0811-810-439

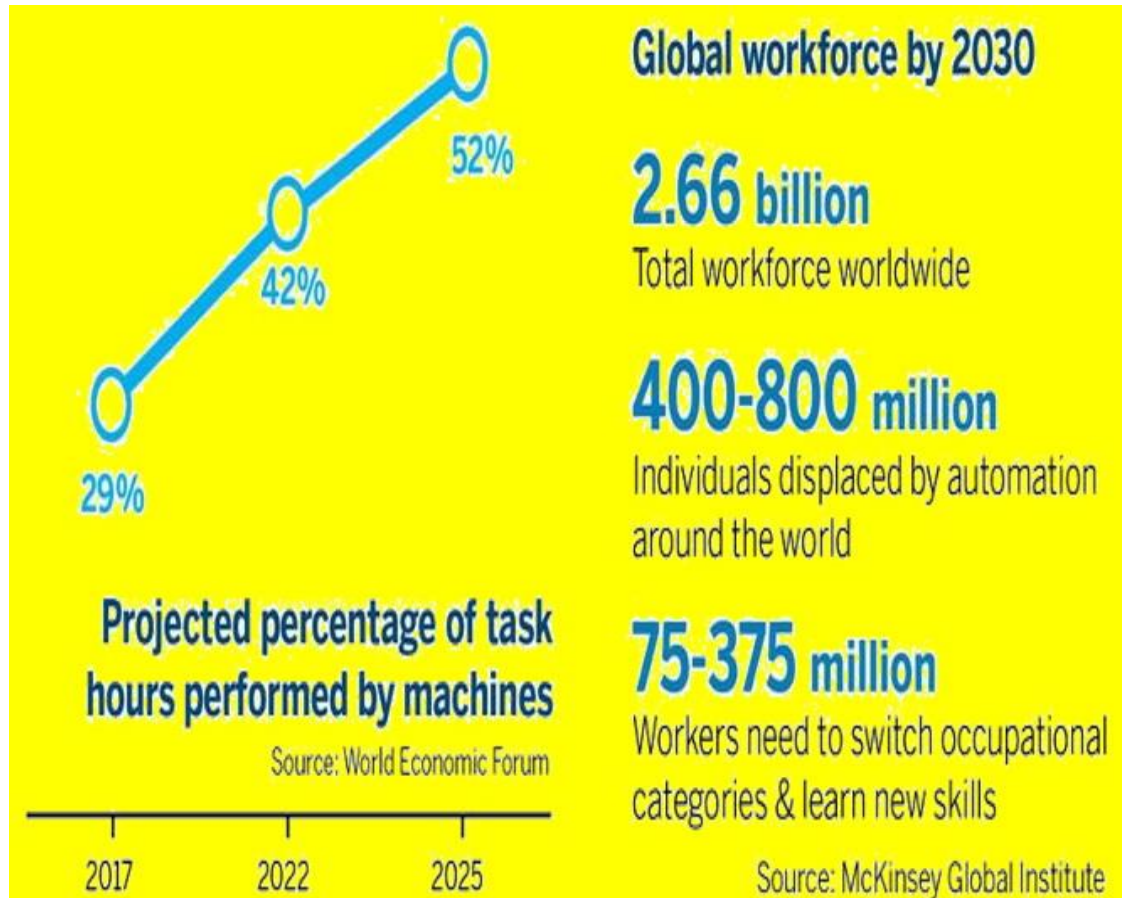


Indra Charismiadiji

Perkembangan Kehidupan Bermasyarakat



Tantangan Kehidupan Masyarakat 5.0



	ABAD 20	ABAD 21
Jumlah Pekerjaan Semasa Hidup	1 – 2 pekerjaan	10 – 15 pekerjaan (Departemen Tenaga Kerja Amerika Serikat 2004)
Kompetisi	Lokal	Global
Kondisi Pekerjaan	Menguasai 1 hal	Menguasai banyak hal secara bersamaan sesuai dengan perubahan yang cepat
Jenis Pekerjaan	Rutin, pendekatan langsung	Tidak rutin, teknis, kreatif dan interaktif
Budaya Organisasi	Top Down	Berbagai arah (Bottom Up, Top Down, Side to Side, dll)

Institute of Museum & Library Services

65% siswa yang saat ini duduk di bangku SEKOLAH DASAR akan bekerja pada bidang yang hari ini BELUM TERCIPTA

REVISI TAKSONOMI BLOOM



C1

**MENINGAT /
MENGHAFAL**

Mendapatkan
informasi

C2

MEMAHAMI

Menjelaskan ide
atau konsep

C3

MENGAPLIKASI

Menggunakan
informasi dalam
situasi yang dikenal

Lower Order Thinking Skills (LOTS)

Higher Order Thinking Skills (HOTS)

C4

MENGANALISA

Mengurai informasi
untuk eksplorasi
pemahaman dan
hubungan

C5

MENGEVALUASI

Menjustifikasi keputusan
/ tindakan

C6

MENCIPTA

Mengeluarkan ide /
produk / cara
pandang baru

FRAMEWORK PENDIDIKAN STEAM

KETERAMPILAN POKOK		DESAIN PEMBELAJARAN	IMPLEMENTASI
A. KETERAMPILAN PENTING		Materi STEAM yang Terpadu	Keterbukaan Akses
A.1.	Berpikir Kritis		
A.2.	Kolaborasi	Pembelajaran berbasis Problem atau Proyek	Keselarasan dengan Kearifan Lokal
A.3.	Komunikasi		
A.4.	Kreatif	Pendekatan Pedagogi berdasarkan Kajian Akademis	Pengembangan Profesi dan Dukungan Pembelajaran
A.5.	Memecahkan Masalah (Berpikir Komputasional)	Kontekstual dalam Aplikasi Nyata dalam Kehidupan	
A.6.	Literasi Data		
A.7.	Literasi Digital dan Sains Komputer	Scaffolding	Pembuktian Keefektifan
B. ATRIBUT PENDUKUNG			
B.1.	Pola Pikir STEAM	Asesmen	Ketersedian Materi dan Dukungan Praktisi
B.2.	Perwakilan dan Ketekunan		
B.3.	Kesadaran Sosial dan Budaya	Sensitifitas dan Relevansi Budaya	
B.4.	Kepemimpinan	Pemanfaatan Teknologi	Skalabilitas
B.5.	Etika		

Portofolio sebagai Hasil Pembelajaran

No.	Kegiatan	No.	Kegiatan
1	VLOG	15	Debat
2	BLOG	16	FGD / Diskusi Kelompok Terpumpun
3	Film Dokumenter	17	Presentasi
4	Animasi	18	Lagu
5	Aplikasi Mobile / Web / Komputer	19	Puisi
6	Makerspace (penggunaan printer 3D)	20	Lukisan / Gambar
7	Film	21	Pertunjukan
8	Karya Seni Digital	22	Tari
9	Augmented / Virtual / Mixed Reality	23	Cerpen
10	Tulisan Opini	24	Rencana Bisnis
11	Makalah Akademis	25	Permainan (luring / daring)
12	Robotika	26	Produk / Pelayanan Baru
13	Internet of Things (IoT)	27	Iklan
14	Podcast	28	Buku, dll

Contoh Pembelajaran Kelas X Kur-2013

NO	MATA PELAJARAN	KD 3	KD 4
1	Biologi	3.5 Mengidentifikasi struktur, cara hidup, reproduksi, dan peran bakteri dalam kehidupan	4.5 Menyajikan data tentang ciri-ciri dan peran bakteri dalam kehidupan
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	3.4 Merumuskan hubungan pemerintah pusat dan daerah menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	4.4 Merancang dan melakukan penelitian sederhana tentang hubungan pemerintah pusat dan pemerintah daerah setempat menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
3	Bahasa Indonesia	3.2 Menganalisis isi dan aspek kebahasaan dari minimal dua teks laporan hasil observasi	4.2 Mengkonstruksi-kan teks laporan dengan memerhatikan isi dan aspek kebahasaan baik lisan maupun tulis
4	Matematika	3.1 Menginterpretasi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak dari bentuk linear satu variabel dengan persamaan dan pertidaksamaan linear Aljabar lainnya	4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak dari bentuk linear satu variable

Pilihan Proyek yang Bervariasi



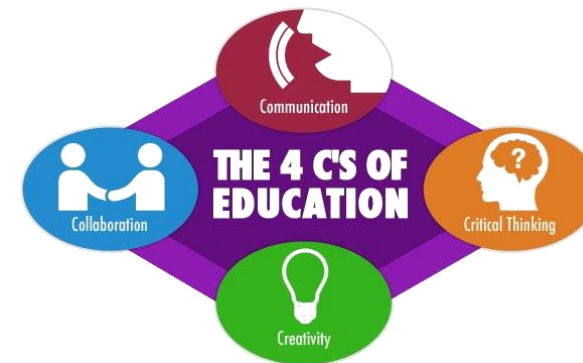
PODCAST

BLOG

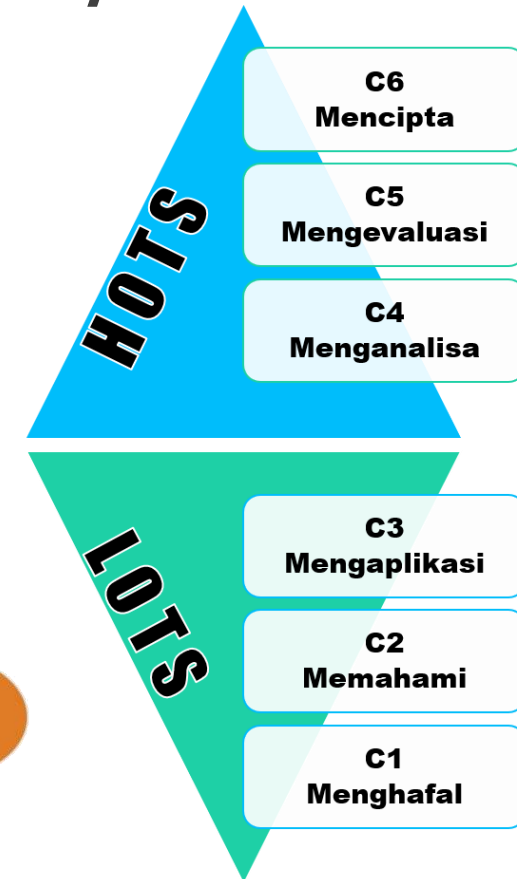
KOMIK DIGITAL

**FILM PENDEK /
VLOG**

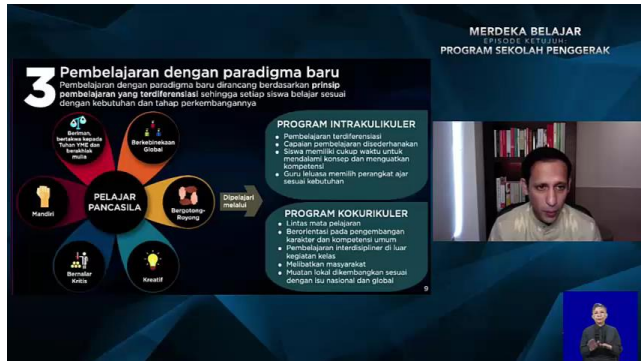
**APLIKASI /
ANIMASI /
GAMES**



TEMA:
**JIKA INDONESIA TERSERANG
PANDEMI YANG DISEBABKAN
OLEH BAKTERI**



Contoh Podcast Peserta Didik



Contoh Pembelajaran Kelas XII IPS Kur-2013

NO	MATA PELAJARAN	KD 3	KD 4
1	Ekonomi	3.3 Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa	4.3 Membuat laporan keuangan pada perusahaan jasa
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	3.3 Mengidentifikasi pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap negara dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika	4.3 Mempresentasikan hasil identifikasi pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap negara dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika
3	Sejarah Minat	3.3 Menganalisis peran aktif bangsa Indonesia pada masa Perang Dingin dan dampaknya terhadap politik dan ekonomi global	4.3 Merekonstruksi tentang peran aktif bangsa Indonesia pada masa Perang Dingin dan dampaknya terhadap politik dan ekonomi global dan menyajikannya dalam bentuk tulisan/media lain

TEMA:

“Garuda Indonesia Masih Dapatkah Engkau Mengepakkan Sayapmu?”

Proyek $\neq$ Pembelajaran Berbasis Proyek

PROJECT

Dapat dilakukan secara individu

Fokus pada Product

Diarahkan oleh Guru

Teoritis

Dilakukan setelah terjadi proses pembelajaran

Semua proyek memiliki tujuan yang sama

PROJECT-BASED LEARNING

Membutuhkan Kolaborasi dalam Kelompok

Fokus pada Proses

Diarahkan oleh Siswa

Berdasarkan masalah nyata dan kontekstual

Proses pembelajaran terjadi dalam proses pembuatan proyek

Pilihan siswa menentukan hasil karya

STANDAR PROSES (Permendikbud 22 / 2016)

1. Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;
2. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
3. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
4. Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
5. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
6. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
7. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
8. Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (hardskills) dan keterampilan mental (softskills);
9. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
10. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (ing ngarso sung tulodo), membangun kemauan (ing madyo mangun karso), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani);
11. Pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat;
12. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas;
13. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
14. Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

TERIMA KASIH



indra.charismiadiji



icharis



indra.charismiadiji@gmail.com



0811-810-439



Indra Charismiadiji