

MERDEKA BELAJAR

Narasumber:

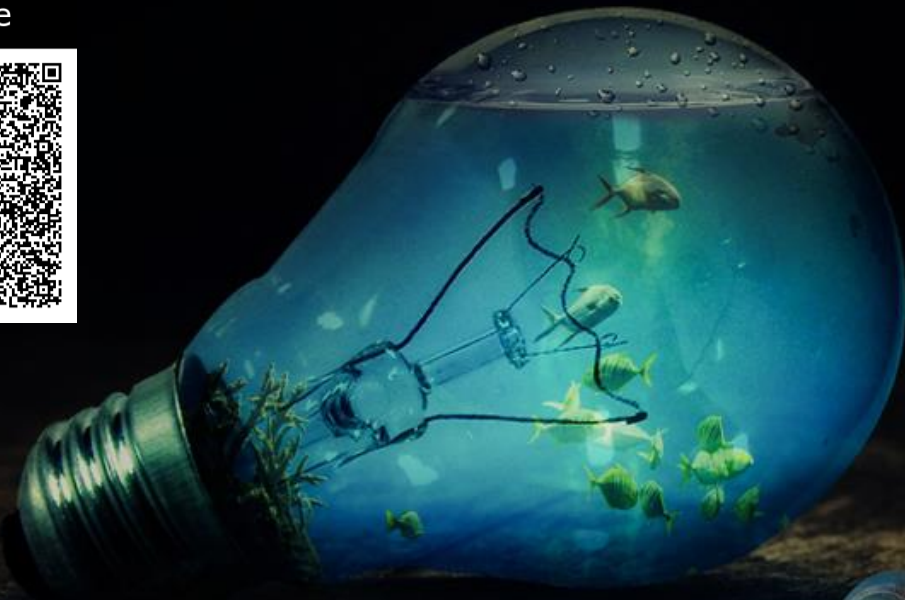
Indra Charismiadji



CERDAS

Indra Charismiadji

Scan me



0811-810-439



indra.charismiadji@gmail.com

PEMERHATI



Indra Charismiadji



Indra Charismiadji



Icharis

PRAKTISI

PENDIDIKAN



Indra Charismiadi

Pemerhati & Praktisi Pendidikan 4.0



CENTER FOR EDUCATION REGULATIONS AND DEVELOPMENT ANALYSIS (CERDAS)

Direktur Eksekutif



VOX POPULI INSTITUTE INDONESIA

Direktur Utusan Khusus Pendidikan



ASOSIASI GURU TIK/KKPI INDONESIA

Ketua Dewan Pembina



MIKIIIR...!

“Begin with the end in mind.”

Stephen Covey



MIMPI INDONESIA 2045



Pendapatan per kapita
Rp 320 juta per tahun atau
Rp 27 juta per bulan



Produk domestik bruto
US\$ 7 triliun



Masuk **5 besar** ekonomi dunia



Kemiskinan mendekati **nol persen**

5 PROGRAM PRIORITAS JOKOWI-MA'RUF 2019-2024



- 1** Pembangunan sumber daya manusia agar menjadi pekerja keras, dinamis, terampil, dan menguasai iptek.
- 2** Melanjutkan pembangunan infrastruktur yang menghubungkan kawasan produksi dengan kawasan distribusi. Pembangunan infrastruktur akan mempermudah akses ke kawasan wisata, mendongkrak lapangan kerja baru, serta mengakselerasi nilai tambah perekonomian rakyat.
- 3** Penyederhanaan regulasi dengan omnibus law. Pemerintah dan DPR akan menerbitkan dua undang-undang besar, yakni UU Cipta Lapangan Kerja dan UU Pemberdayaan UMKM.
- 4** Penyederhanaan birokrasi dilakukan besar-besaran. Eselon dikurangi hanya menjadi 2 level dan dibentuk jabatan fungsional.
- 5** Transformasi ekonomi. Indonesia bertransformasi dari ketergantungan pada sumber daya alam menjadi daya saing manufaktur dan jasa modern.

Sumber: Pidato Joko Widodo sesuai mengucapkan sumpah sebagai presiden Indonesia periode 2019-2024 di hadapan sidang MPR, 20 Oktober 2019.

BERITA SATU

SERATUS TAHUN MERDEKA

INDONESIA MENUJU NEGARA MAJU 2045

Ekonografik
Katadata.com

Menteri Keuangan Sri Mulyani mengatakan Indonesia berpotensi menjadi negara maju pada 2045. Namun ada sejumlah prasyarat yang mesti dipenuhi.

POTENSI

- Ekonomi terbesar ke-**5** dunia
- Penduduk **319 juta jiwa**
- 47%** penduduk usia produktif

- 73%** penduduk tinggal di kota
- Struktur ekonomi bergeser ke sektor bernilai tambah tinggi
- 70%** penduduk kelas menengah
- US\$ 23.199** (Rp 327,1 juta) pendapatan per kapita
Ket : US\$ 1 = Rp 14.100
- 73%** kue ekonomi dari sektor jasa

PRASYARAT

- Infrastruktur**
Mendukung mobilitas & mendorong pembangunan
- Birokrasi pemerintah**
Perbaikan kualitas & efisiensi pelayanan
- Tata ruang wilayah**
Pengelolaan yang didukung sistem integratif
- Sumber daya ekonomi & keuangan**
APBN sehat
- Kualitas SDM**
Pendidikan & riset, program kesehatan, & perlindungan sosial
- Teknologi**
Pengayaan inovasi & teknologi



“ Optimisme bukan berarti tidak waspada. Kita terus memperbaiki *policy*, regulasi, instrumen, tingkah laku, dan sikap dalam menjaga momentum menuju 2045 yang sejahtera. ”

Sri Mulyani Indrawati - Menteri Keuangan
12 September 2019

SUMBER: KEMENTERIAN KEUANGAN | PENULIS: YOSEPHA PUSPARISA | DESAIN: BINTANG



MERDEKA



CERDAS

A person is shown from the waist up, wearing a black t-shirt. Instead of a head, they have a black metal birdcage. Inside the cage, a dark bird is perched. The background is a blurred sky with many birds in flight. The text 'FREEDOM IS A STATE OF MIND.' is printed in white on the person's t-shirt.

**FREEDOM IS A
STATE OF MIND.**

**KEMERDEKAAN
ADALAH SEBUAH
KONDISI PIKIRAN**

REVISI TAKSONOMI BLOOM

(Anderson & Krathwohl 2001)



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

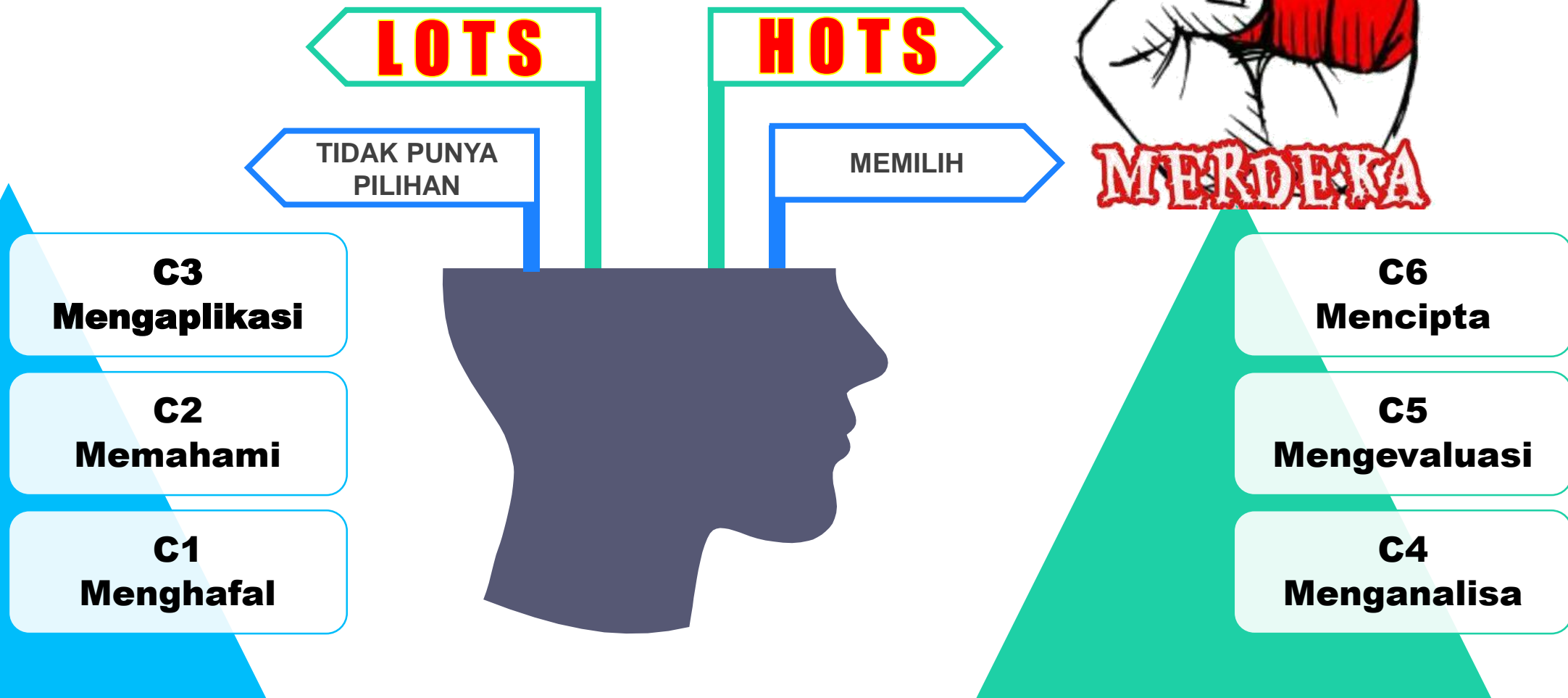
Menjustifikasi
keputusan / tindakan

C6

MENCIPTA

Mengeluarkan ide
/ produk / cara
pandang baru

KONDISI PIKIRAN MANA YANG MERDEKA?



KONDISI LAPANGAN KERJA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

The Jobs Landscape in 2022



emerging roles, global change by 2022

133 Million

Top 10 Emerging

1. Data Analysts and Scientists
2. AI and Machine Learning Specialists
3. General and Operations Managers
4. Software and Applications Developers and Analysts
5. Sales and Marketing Professionals
6. Big Data Specialists
7. Digital Transformation Specialists
8. New Technology Specialists
9. Organisational Development Specialists
10. Information Technology Services

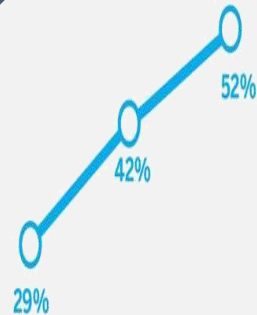
declining roles, global change by 2022

75 Million

Top 10 Declining

1. Data Entry Clerks
2. Accounting, Bookkeeping and Payroll Clerks
3. Administrative and Executive Secretaries
4. Assembly and Factory Workers
5. Client Information and Customer Service Workers
6. Business Services and Administration Managers
7. Accountants and Auditors
8. Material-Recording and Stock-Keeping Clerks
9. General and Operations Managers
10. Postal Service Clerks

Source: Future of Jobs Report 2018, World Economic Forum



Projected percentage of task hours performed by machines

Source: World Economic Forum

Global workforce by 2030

2.66 billion

Total workforce worldwide

400-800 million

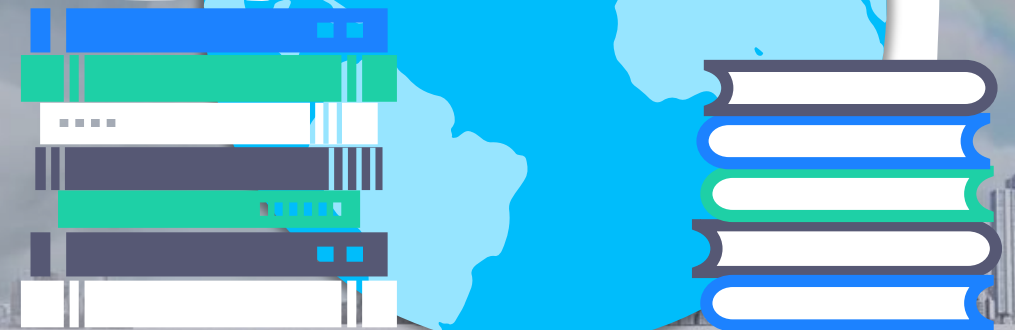
Individuals displaced by automation around the world

75-375 million

Workers need to switch occupational categories & learn new skills

Source: McKinsey Global Institut

65% siswa yang saat ini duduk di bangku **sekolah dasar** akan bekerja pada bidang yang hari ini **BELUM TERCIPTA**



LINIMASA KEHIDUPAN BERMASYRAKAT

BERBURU



1.0

BERTANI



2.0

MANUFAKTUR



3.0

DIGITAL



4.0



we cannot teach our kids to compete with machines



MEMBERI PERINTAH

C6 Mencipta

C5 Mengevaluasi

C4 Menganalisa

C3 Mengaplikasi

C2 Memahami

C1 Menghafal

DIBERI PERINTAH



HOTS

LOTS

Keterampilan Abad 21 tumbuh dari Daya Nalar Tinggi

21st Century Skills



**Kritis dalam
Berpikir**



Kolaborasi



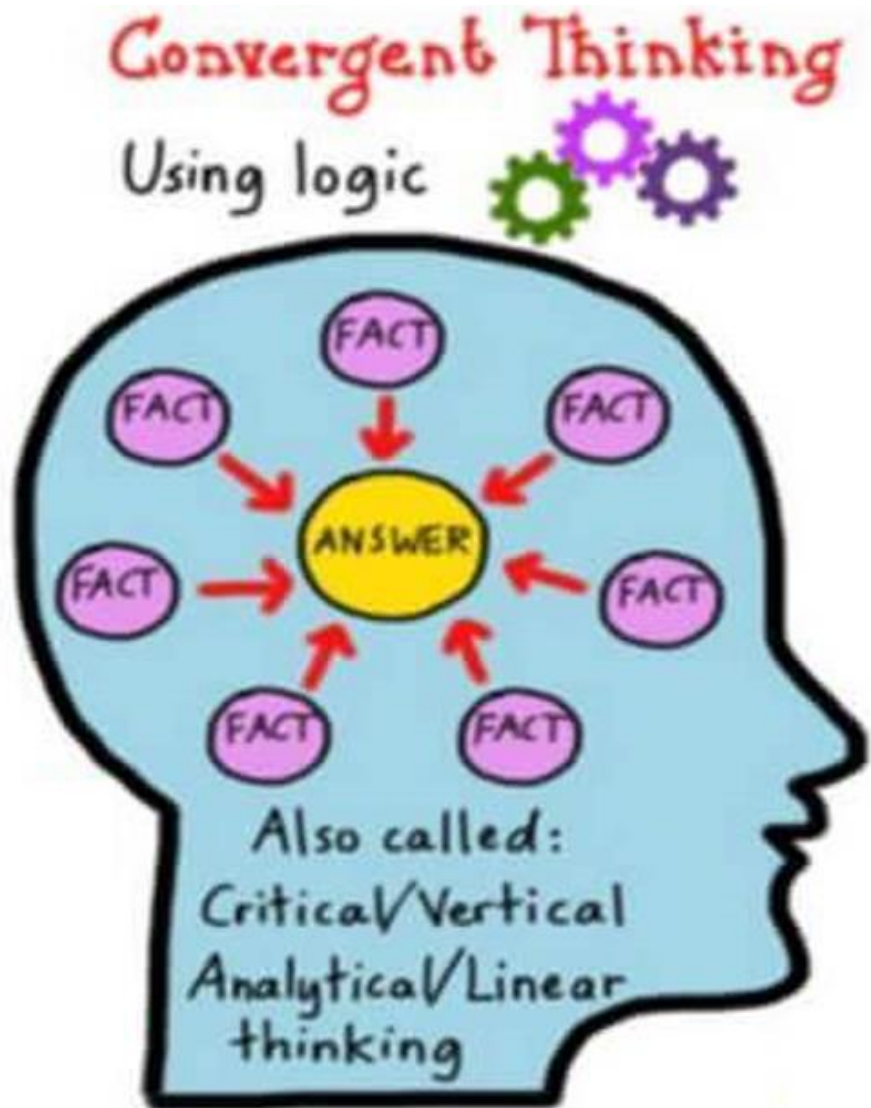
Komunikasi



Kreatif

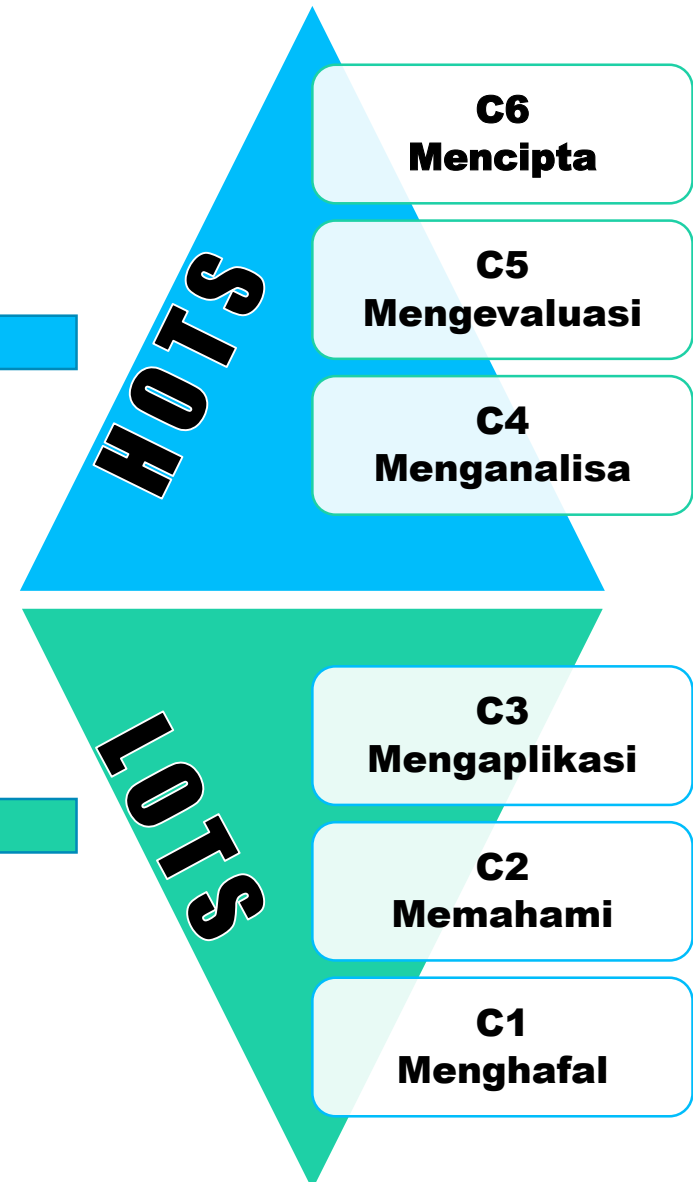


KRITIS DALAM BERPIKIR



Faktor Intrinsik
Dominan

Faktor Ekstrinsik
Dominan





**TIDAK ADA CIPTAAN
MANUSIA YANG
DIHASILKAN TANPA
KOLABORASI**



CERDAS



KOMUNIKASI

Effective communication is the best way to solve problems.

~ Bradford Winters

WISEFAMOUSQUOTES.COM

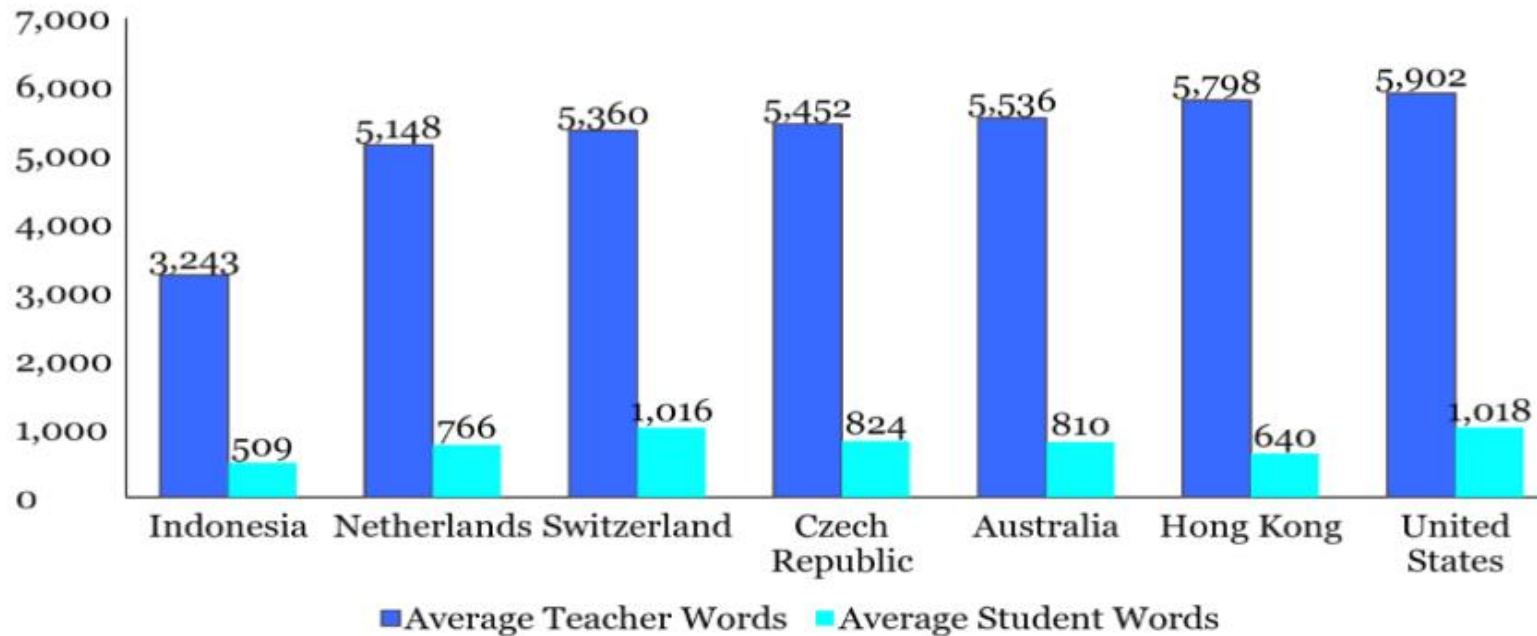
A lot of problems in the world would be solved if we talked to each other instead of about each other.

Nickey Gumbel

KOMUNIKASI

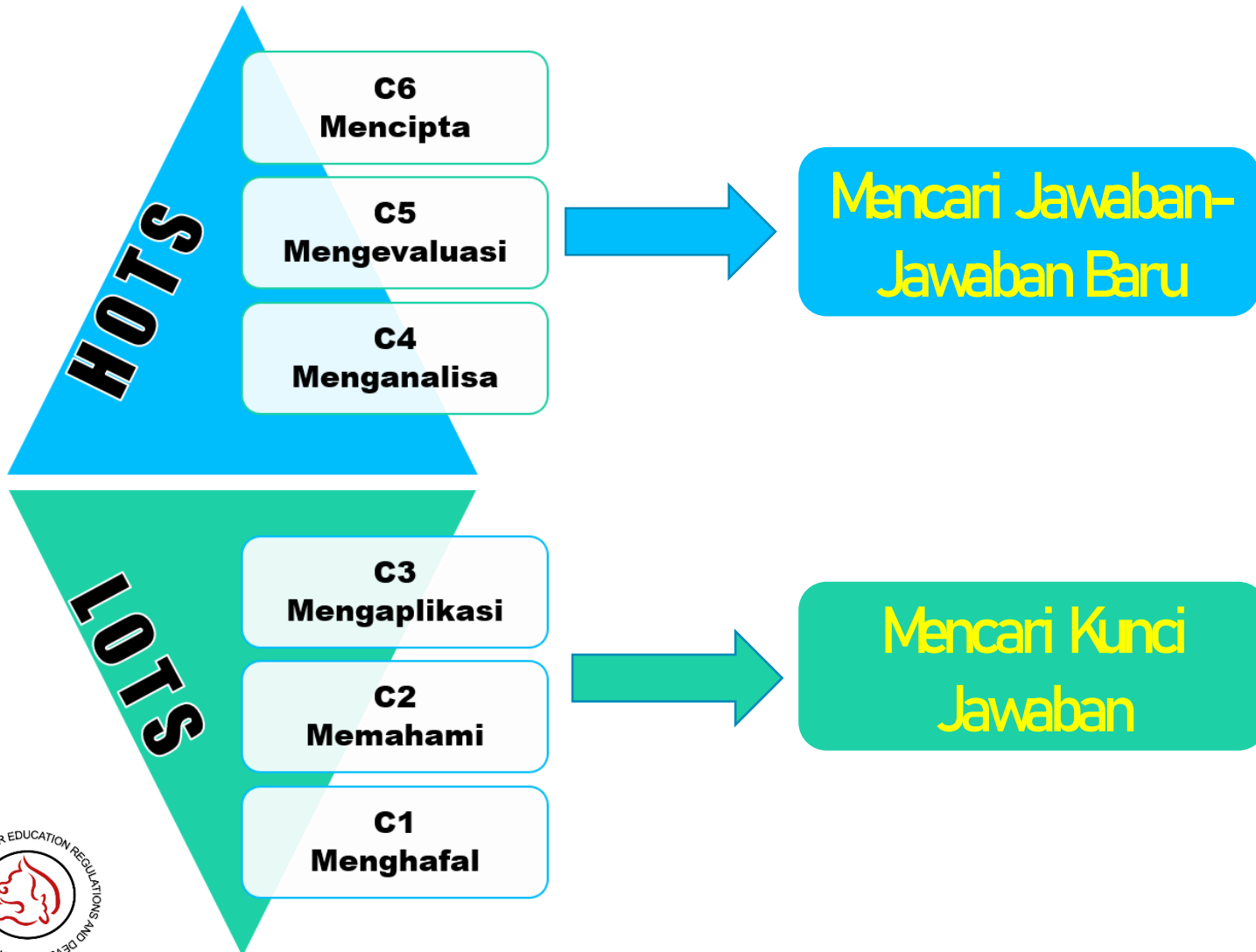
Kelas-kelas di Indonesia lebih irit bicara

Jumlah kata yang diucapkan Guru dan Siswa dalam 50 menit pembelajaran

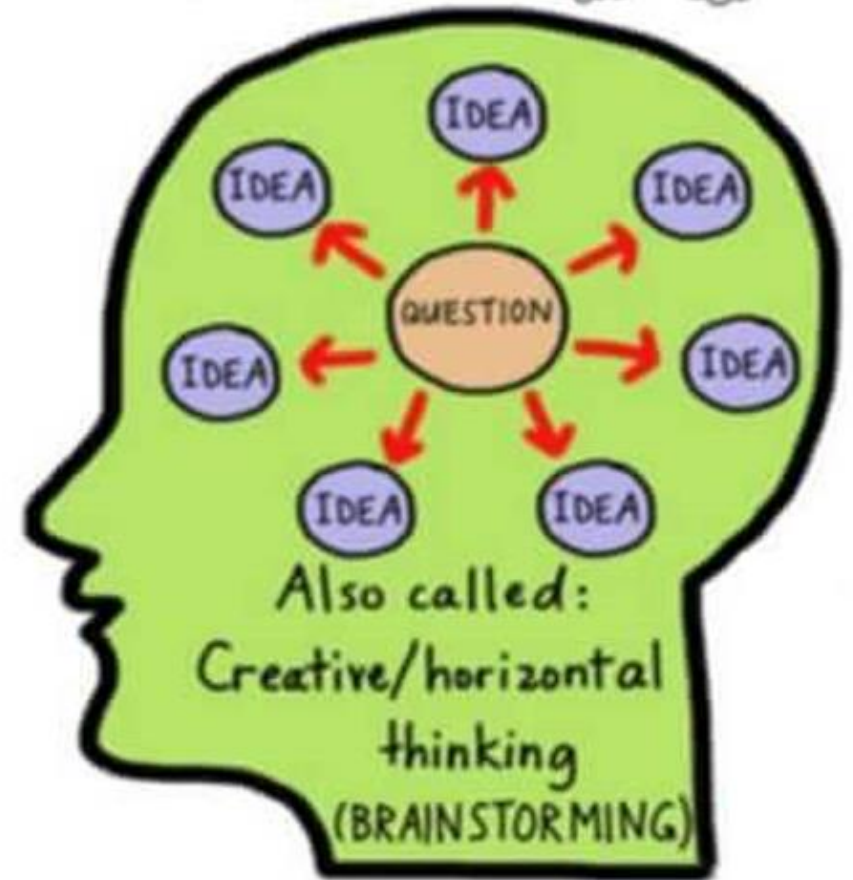


Kelas dengan lebih banyak kata yang diucapkan guru dan murid mempunyai hasil belajar yang lebih baik.

KREATIFITAS

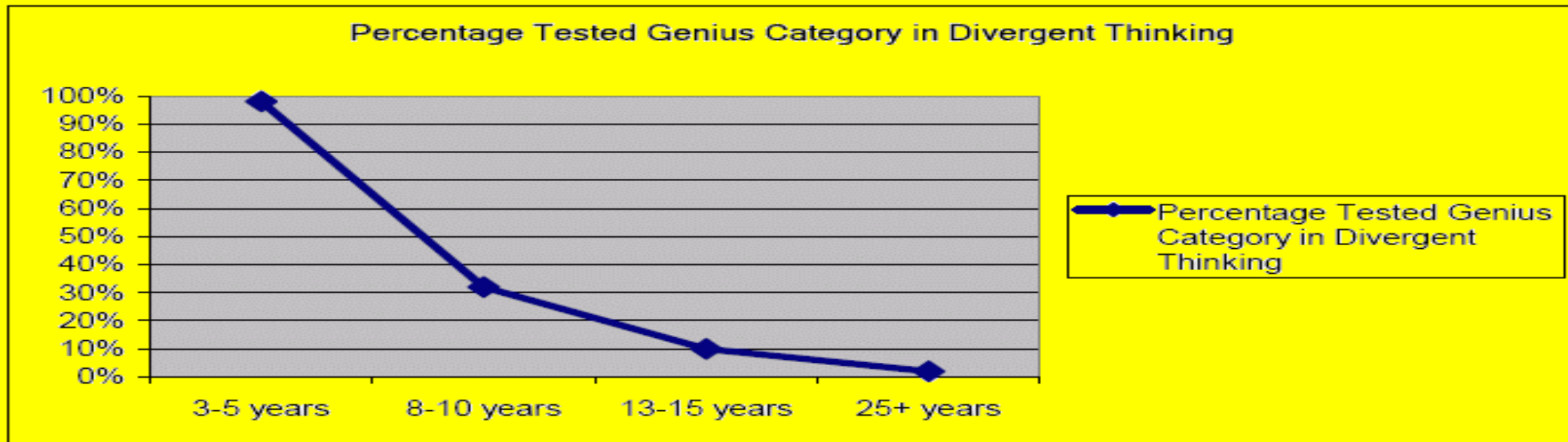


Divergent Thinking
Using imagination 



KREATIFITAS

Something happens in our culture that causes an **invisible disability**

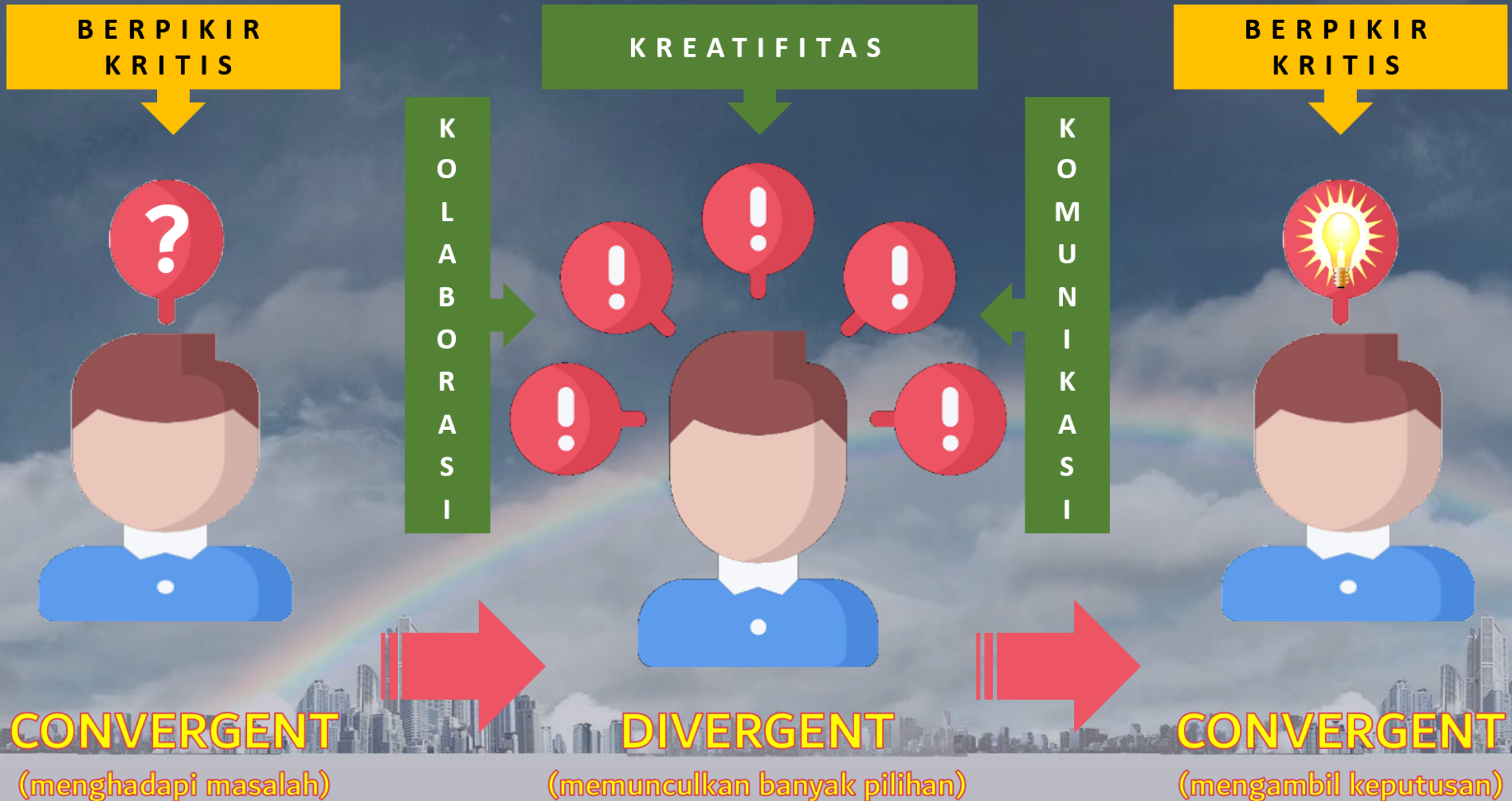


Results of 1,600 children given eight test of divergent thinking ability showed:

- Ages 3-5 years - 98% scored in the creative genius category
- Five years later – 32% scored in the creative genius category
- Five years later – 10% scored in the creative genius category
- In tests of over 200,000 adults over 25, only 2% tested in the creative genius category

Source: Breakpoint and Beyond by George Land and Beth Jarman

MEMECAHKAN MASALAH DENGAN PENALARAN TINGGI





MIKIIIR...!

TANTANGAN MEWUJUDKAN IMPIAN

Mutu Pendidikan Rendah

- PISA 2018 Indonesia menempati posisi 71 dari 77 negara.
 - The Learning Curve menempatkan Indonesia pada posisi 40 dari 40 negara.
 - World Education Forum menempatkan Indonesia 69 dari 76 negara.
 - Bank Dunia melaporkan Indonesia membutuhkan 45 tahun ungu mengejar ketertinggalan dalam hal membaca dan 75 tahun dalam hal sains.

01



Komplasan

- Centre for Education Economics melaporkan bahwa selama 15 tahun tidak ada perkembangan dalam pendidikan Indonesia yang diasumsikan bahwa anak Indonesia baru siap menghadapi tantangan abad 21 di abad 31.

03

02

Tingkat Literasi Rendah

- UNESCO melaporkan hanya 1 dari 1000 anak Indonesia memiliki minat baca serius.
- Central Connecticut State University, Amerika Serikat menempatkan Indonesia pada posisi 60 dari 61 negara dalam World's Most Literate Nations.

04

Akses Belum Terbuka dan Sarana / Prasarana Pendidikan Belum Terpenuhi

- Data BPS menunjukkan bahwa hampir 40% anak Indonesia belum bersekolah pada jenjang SMA dan hampir 25% pada jenjang SMP.
- Banyak sekolah rubuh.
- UNBK Mandiri baru 49% sekolah.

MERDEKA BELAJAR

Ki Hajar Dewantara



NGANDEL



KANDEL



KENDEL



BANDEL



**BANGSA
INDONESIA
HARUS
MEMILIKI
KEMAMPUAN
BERPIKIR
MERDEKA**

MERDEKA BELAJAR

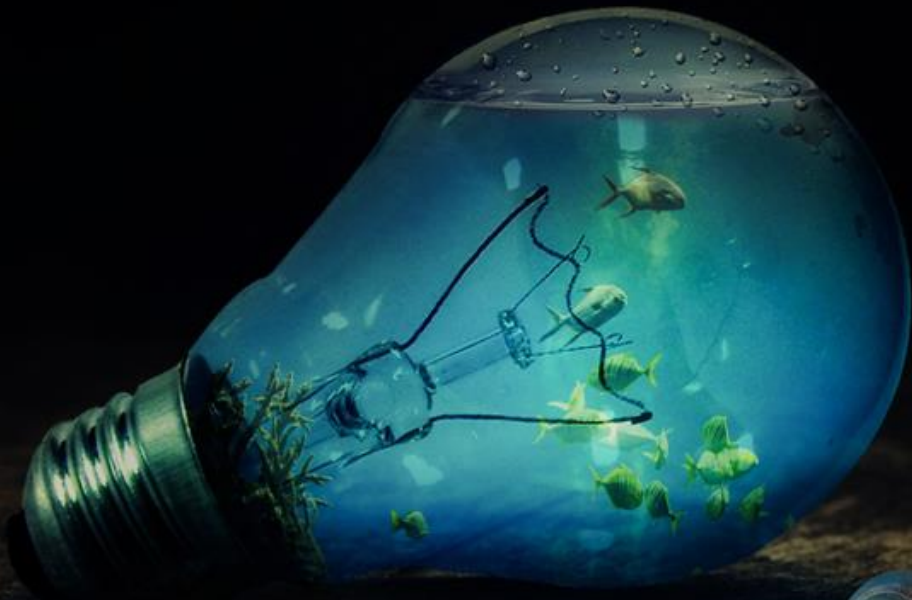
11 Desember 2019



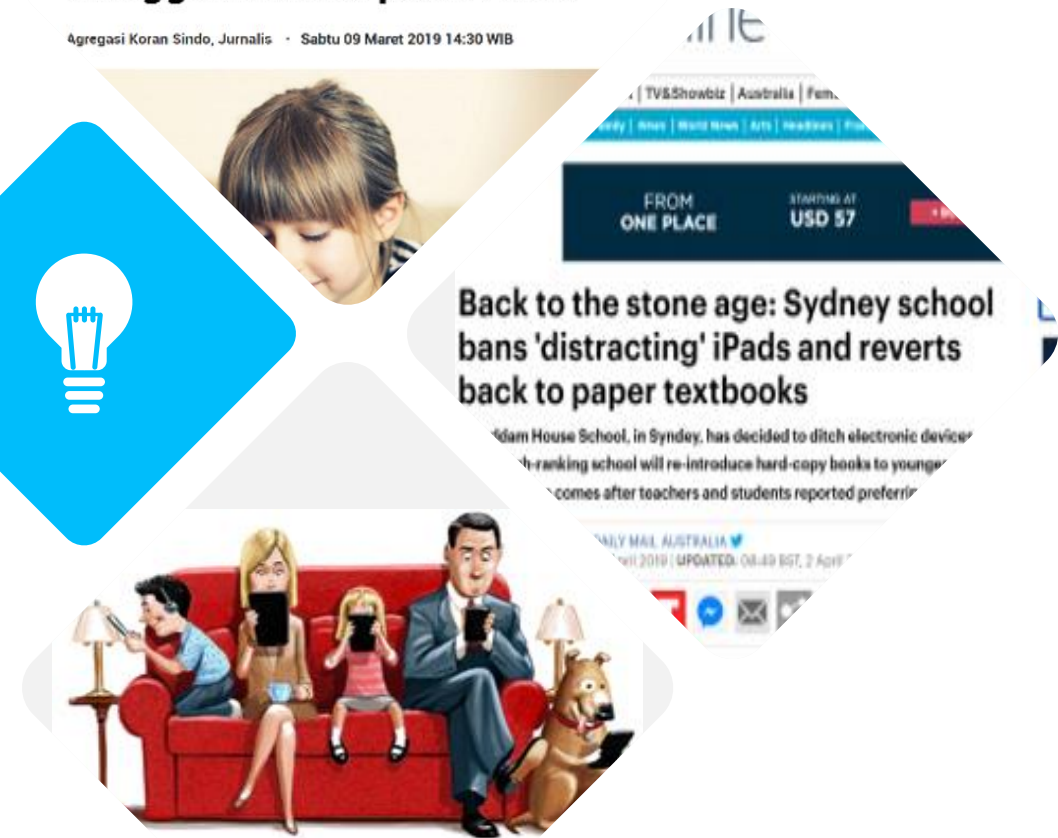


MIKIIIR...!

MENGAPA PEMBELAJARAN HARUS MENGGUNAKAN TEKNOLOGI?



BUKANKAH GADGET BERDAMPAK NEGATIF?

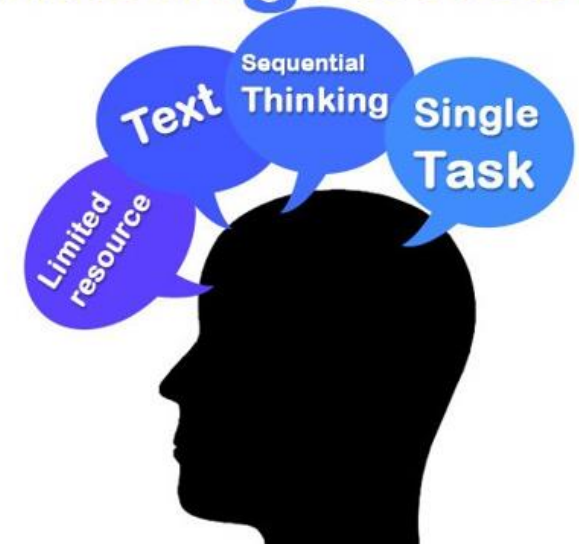


POLA KEHIDUPAN MASYARAKAT

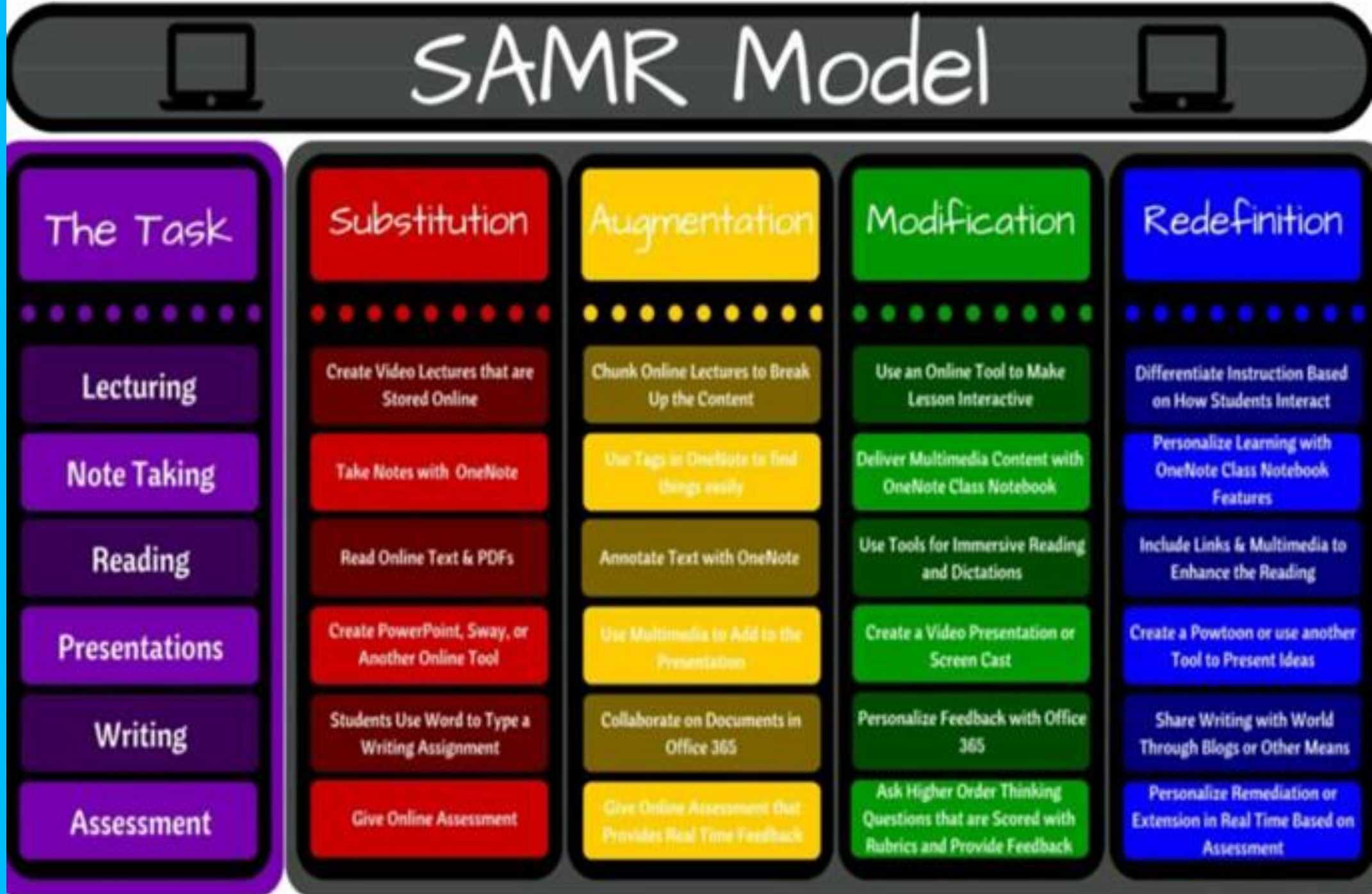


Digital Native

Digital Immigrants



Implementasi Pendidikan Digital



REDEFINIS PEMBELAJARAN

Pertemuan didalam kelas digunakan untuk aktifitas kolaborasi aktif dari masing-masing siswa yang mendorong penalaran tingkat tinggi (HOTS) antara lain: presentasi, diskusi, bedah kasus, debat, dan lain sebagainya.

FLIPPED CLASSROOM

Siswa mempelajari materi secara individu diluar kelas dengan fase masing-masing. Pemanfaatan aplikasi *Learning Management System (LMS)* menjadi standar dalam pola ini. Konten dalam format digital multimedia.

CIPTA

EVALUASI

ANALISA

APLIKASI

PAHAM

HAFAL

Siswa diharapkan untuk mengembangkan penalaran tingkat tinggi diluar kelas secara individu.

TRADITIONAL CLASSROOM

Pertemuan didalam kelas digunakan untuk mendistribusikan informasi baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Siswa belajar secara pasif menggunakan *one size fits all approach*

FRAMEWORK PENDIDIKAN STEAM

KETERAMPILAN POKOK		DESAIN PEMBELAJARAN	IMPLEMENTASI	
A. KECAKAPAN UTAMA		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			
A.5.	Memecahkan Masalah (Berpikir Komputasional)		Pendekatan Pedagogi berdasarkan Kajian Akademis	Pengembangan Profesi dan Dukungan Pembelajaran
A.6.	Literasi Data			
A.7.	Literasi Digital dan Sains Komputer			
B. KECAKAPAN PENDUKUNG		<i>Scaffolding</i>	Pembuktian Keefektifan	
B.1.	Pola Pikir STEAM	Asesmen	Ketersediaan Materi dan Dukungan Praktisi	
B.2.	Perwakilan dan Ketekunan			
B.3.	Kesadaran Sosial dan Budaya	Sensitifitas dan Relevansi Budaya	Skalabilitas	
B.4.	Kepemimpinan			
B.5.	Etika	Pemanfaatan Teknologi		



Permendikbud no. 22
tahun 2016

STANDAR PROSES



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 fisik (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.



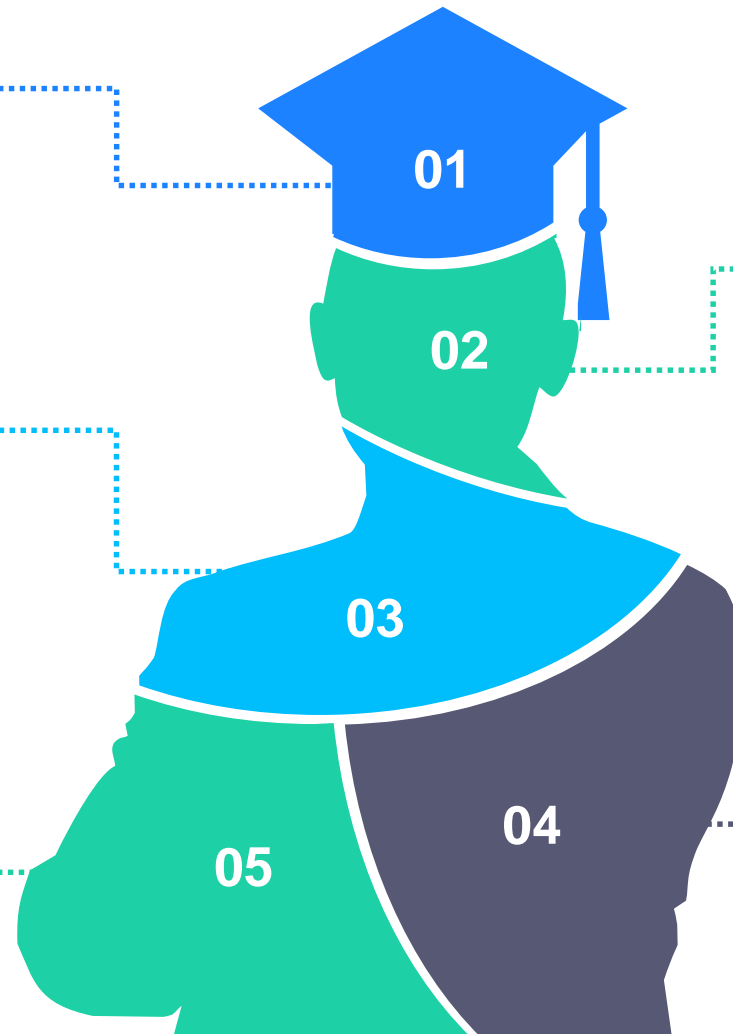
MIKIIIR...!

KONSEP MERDEKA BELAJAR

Konten sudah tidak penting lagi.
Kompetensi yang harus dimiliki siswa menjadi target pembelajaran

Guru menentukan cara mengevaluasi siswa

Karya nyata menjadi tujuan pembelajaran



Ki Hadjar Dewantara

LEADING
Ing Ngarso Sung Tulodo

FACILITATING
Ing Madyo Mangun Karso

Motivation
Tut Wuri Handayani

Tugas guru untuk memimpin, memfasilitasi, dan memotivasi siswa agar kompetensi tercapai

Siswa memilih sendiri metode belajar yang paling sesuai

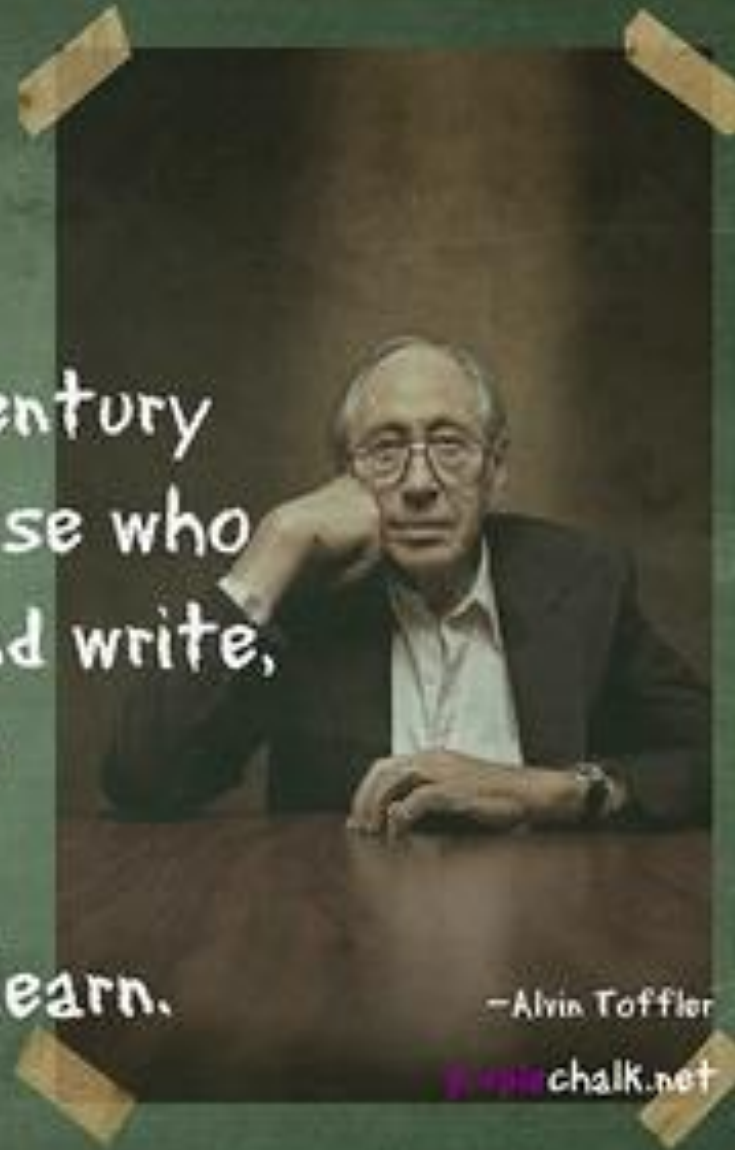
EVALUASI BERBENTUK PORTOFOLIO

NO	KARYA	NO	KARYA
1	VLOG	10	Karya Tulis Fiksi
2	BLOG	11	Aplikasi Digital
3	Dokumenter	12	Presentasi
4	Animasi	13	Pertunjukan
5	Debat	14	Film
6	Karya Tulis Akademik	15	Diskusi / Bedah Kasus / <i>Problem Solving</i>
7	Gambar	16	Robotika / <i>Internet of Things</i>
8	Lagu	17	Proposal
9	Puisi	18	<i>Makerspace</i> / Produk

ALVIN TOEFFLER

The illiterate
of the 21st century
will not be those who
cannot read and write,
but those who
cannot **learn**,
unlearn, and relearn.

Photo: [Wikimedia Commons](#) / [Flickr](#), cc-by-sa 2.0



- Alvin Toffler

[www.chalk.net](#)

“Yang dimaksud
dengan tuna
aksara di abad 21
bukanlah mereka
yang tidak dapat
membaca atau
menulis, melainkan
mereka yang tidak

mampu untuk
learn, **unlearn**, dan
relearn.”



0811-810-439



indra.charismiadji@gmail.com



Indra Charismiadji



Indra Charismiadji



Icharis

Terima Kasih

Semoga Bermanfaat

