

TRANSFORMASI KURIKULUM PENDIDIKAN IPS DALAM KESIAPAN MENYAMBUT ERA SOCIETY 5.0

Oleh:

Novi Maria Kamil & Grafita Ari Pramudiya

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: novimaria.2018@student.uny.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi adalah peserta didik berdampingan dengan robot dalam kegiatan belajar mengajar yang tentunya berpengaruh dalam substansi pendidikan termasuk kurikulum, yakni komponen penting yang memainkan peran aktif dalam mencapai tujuan pendidikan. Jenis penelitian ini adalah studi literatur. Data yang digunakan adalah data sekunder dari buku teks, jurnal, dan artikel lain yang mendukung. Hasil kajian ini mengungkapkan bahwa Pendidikan IPS sebagai bekal dalam memecahkan persoalan sosial yang bersifat dinamis, sehingga kurikulum dalam Pendidikan IPS juga harus bertransformasi menjadi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, kreatif, menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, demokratis, kolaboratif, kepekaan sosial, dan kemampuan pemecahan masalah.

Kata kunci: *Kurikulum, Pendidikan IPS, Era Society 5.0*

Abstract

The problem faced is students' side by side with robots in teaching and learning activities which of course have an effect on the substance of education including the curriculum, which is an important component that plays an active role in achieving educational goals. This type of research is a literature study. The data used are secondary data from textbooks, journals and other supporting articles. The results of this study reveal that social studies education is a provision for solving dynamic social problems, so that the curriculum in social studies education must also be transformed into learning that is interesting, fun, creative, fosters curiosity, critical thinking, democratic, collaborative, social sensitivity, and problem-solving skill. The transformation of the Social Science Education curriculum is expected to play a role in a revolution and a more modern learning orientation and can solve various social challenges and problems by utilizing various innovations that were born in the previous era.

Keywords: *Curriculum, Social Studies Education, Era Society 5.0*

Pendahuluan

Era *Society* 5.0 menjadi perbincangan hangat di berbagai belahan dunia, bahkan bangsa Indonesia saat ini juga mempersiapkan diri dalam menghadapi perubahan zaman tersebut. Era *Society* 5.0 adalah konsep di mana masyarakat harus memanusiakan manusia dengan teknologi, konsep ini dibuat sebagai solusi dan tanggapan dari era sebelumnya, yaitu Era Revolusi Industri 4.0 yang terlalu mengedepankan teknologi, tanpa memikirkan sisi manusia sehingga menimbulkan degradasi manusia. Pada Era *Society* 5.0, manusia dituntut untuk lebih cepat menghasilkan solusi dalam memenuhi kebutuhannya, sehingga manusia terus menggali informasi serta menciptakan inovasi baru guna menunjang kelangsungan hidupnya.

Konsep *Society* 5.0 merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep yang ada sebelumnya. Dimana seperti kita ketahui, *Society* 1.0 adalah pada saat manusia masih berada di era berburu dan mengenal tulisan, *Society* 2.0 adalah era pertanian dimana manusia sudah mengenal bercocok tanam, *Society* 3.0 : sudah memasuki era industry yaitu Ketika manusia sudah mulai menggunakan mesin untuk membantu aktivitas sehari-hari, *Society* 4.0: manusia sudah mengenal computer hingga internet dan *Society* 5.0 era dimana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri, internet bukan hanya digunakan untuk sekedar berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan.

Dalam *Society* 5.0 dimana komponen utamanya adalah manusia yang mampu menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi dikemudian hari. Memang rasanya sulit dilakukan di negara berkembang seperti Indonesia,

namun bukan berarti tidak bisa dilakukan karena saat ini Negara Jepang sudah membuktikannya sebagai Negara dengan teknologi yang paling maju.

Eksistensi keberadaannya juga terus bertransformasi di berbagai bidang kehidupan seperti dalam bidang ekonomi, politik, teknologi, sosial, budaya, dan termasuk di bidang pendidikan. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2019), “Memasuki Era *Society* 5.0, perombakan pola pendidikan diperlukan karena dunia pendidikan saat ini menghadapi tantangan yang cukup kompleks dengan kondisi dunia yang berubah cepat dan non linear serta penuh ketidakpastian. Merujuk prediksi McKinsey, sekitar 23 juta pekerjaan diperkirakan akan diambil alih robot atau otomasi pada tahun 2030.” Adanya pembaharuan tersebut dapat menghasilkan nilai baru dengan elaborasi dan kerjasama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan.

Dalam menghadapi Era *Society* 5.0, dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berbagai macam upaya harus ditempuh bangsa Indonesia dalam menghadapi Era *Society* 5.0 ini, salah satunya dengan transformasi kurikulum.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), transformasi berarti perubahan bisa berupa bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya. Sebuah transformasi tidak terjadi begitu saja, tetapi melalui sebuah proses. Proses transformasi mengandung dimensi waktu dan perubahan sosial budaya masyarakat yang muncul melalui proses panjang dan selalu terkait dengan aktivitas-aktivitas yang terjadi pada saat itu. Sedangkan kurikulum adalah segala pengalaman pendidikan yang diberikan oleh sekolah kepada seluruh peserta didik, baik dilakukan di dalam sekolah maupun di luar sekolah

(Suryobroto, 2004). Kurikulum memegang kedudukan kunci dalam pendidikan, sebab berkaitan dengan penentuan arah, isi, dan proses pendidikan, yang pada akhirnya menentukan macam dan kualifikasi lulusan suatu lembaga pendidikan.

Kurikulum idealnya harus adaptif dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan serta teknologi. Tujuannya agar lulusan pendidikan memiliki kemampuan yang relevan dengan kebutuhan pengguna dan tantangan zaman, sehingga kurikulum harus bertransformasi agar muatannya tidak usang karena perubahan zaman juga mempengaruhi penentuan isi maupun proses pengajaran yang termuat pada kurikulum. Kita mendidik generasi yang akan hidup di zaman yang berbeda dengan kita dan kita mendewasakan mereka melalui pendidikan yang tidak usang, yang muatannya tertuang di dalam kurikulum (Sukmadinata, 2005).

Transformasi kurikulum menjadi hal yang biasa terjadi di berbagai negara, salah satunya Indonesia. Transformasi kurikulum dalam konteks pendidikan merupakan suatu keniscayaan karena pendidikan tidak bisa teralienasi dengan konteks sosial, budaya, dan masyarakat yang mengitarinya dan tidak ada suatu masyarakat yang tidak berubah (Tilaar, 2012: 14). Oleh karena itu, kurikulum pendidikan selalu beradaptasi dengan perkembangan lingkungan sekitarnya, karena jika kurikulum pendidikan tidak bisa beradaptasi dengan perkembangan sosial, budaya, dan masyarakatnya maka output pendidikan pun tidak akan memiliki relevansi dengan kebutuhan masyarakat.

Nastiti & Abdu (2020: 63-64) mengemukakan bahwa *Society 5.0* itu sendiri dapat diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Dalam menghadapi Era *Society 5.0*, kurikulum yang diterapkan harus sesuai dan mampu melengkapi peserta didik dengan kemampuannya

dalam menghadapi tantangan terkini yang semakin rumit dan beragam. Pada bidang pendidikan di Era *Society 5.0*, proses belajar mengajar bisa terjadi di mana saja dan kapan saja baik itu dengan adanya pendidik ataupun tidak. Pendidikan di era ini memungkinkan peserta didik dalam proses pembelajarannya langsung berhadapan dengan robot yang khusus dirancang untuk menggantikan peran pendidik atau dikendalikan oleh pendidik dari jarak jauh, salah satunya adalah Pendidikan IPS.

Menurut Edy Surahman (2017), Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Ciri khas IPS adalah sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang bersifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Pengajaran IPS tentu juga harus bertransformasi menjadi pengajaran yang menarik dan menyenangkan agar dapat mempersiapkan peserta didik untuk memahami kehidupan sosial dan dapat memecahkan persoalan yang terjadi di masyarakat, salah satunya melalui Kurikulum Pendidikan IPS. Kurikulum Pendidikan IPS harus bertransformasi dalam memenuhi berbagai tuntutan masyarakat dan menjadi pedoman keilmuan agar dapat diimplementasikan dalam kehidupan nyata. Pada dasarnya kurikulum pendidikan IPS diarahkan agar peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik di tengah kondisi masyarakat global yang terus mengalami perubahan.

Hal ini menjadi tantangan bagi pendidikan IPS agar mampu beradaptasi dalam perubahan, sebagaimana yang dipaparkan

Gunawan (2016), “IPS harus dirancang dalam kurikulum untuk membangun kemampuan peserta didik dalam kehidupan masyarakat yang selalu mengalami perubahan”. Tujuan yang ingin dicapai dalam artikel ini adalah mengungkapkan penerapan dan integrasi substansi kurikulum di Indonesia dalam Pendidikan IPS guna menghadapi Era *Society* 5.0. Peran kurikulum IPS sangat penting dalam membawa perubahan dalam kehidupan manusia dalam menjawab tantangan zaman.

Kurikulum IPS di Indonesia kedepannya harus bertransformasi dan dapat diintegrasikan dengan dunia kerja serta dengan berbagai keterampilan-keterampilan yang dimiliki peserta didik perlu ditingkatkan sehingga peserta didik dapat menjadi pribadi yang dapat mengimplementasikan nilai-nilai humanis dan sosial dalam kehidupan dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan dengan berbagai keterampilan yang dimilikinya. Oleh karena itu, penerapan dan pengintegrasian substansi kurikulum Pendidikan IPS dalam menghadapi Era *Society* 5.0 sangat penting dilakukan dengan harapan dapat mengintegrasikan nilai pendidikan dalam kehidupan sosial para peserta didik di Era *Society* 5.0 sehingga mewujudkan terciptanya masyarakat yang harmonis dan makmur.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah studi literatur terkait gagasan tentang transformasi kurikulum pendidikan IPS dalam kesiapan menyambut Era *Society* 5.0. Dengan melakukan kajian literatur ini penulis mempunyai pendalaman yang lebih luas mengenai masalah yang hendak dikaji. Kajian literatur dilakukan selama pertengahan bulan Maret sampai awal bulan April tahun 2021 dengan sasaran kajian tentang kurikulum pendidikan IPS dan

subjek kajian adalah para *stakeholder* pendidikan IPS. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder yang diperoleh penulis dari sumber yang sudah ada berupa: berbagai referensi buku, artikel jurnal, prosiding seminar, dan berbagai naskah akademik lainnya. Berbagai data kajian literatur tersebut dikumpulkan, dikompilasi, dianalisis, dan selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan mengenai kajian literatur tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengambil data di pustaka, membaca, mencatat, mengolah data tersebut kemudian disusun secara sistematis untuk menangkap esensi dari data tersebut. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pemahaman dari tulisan atau pemikiran para ahli. Tujuan analisis literatur ini yaitu untuk memperkuat kemampuan berpikir terhadap berbagai teori dari para ahli maupun hasil kajian penelitian yang relevan. Sehingga dengan adanya berbagai kajian tersebut menjadi pondasi dasar gagasan tentang transformasi kurikulum pendidikan IPS dalam kesiapan menyambut Era *Society* 5.0.

Hasil dan Pembahasan

Saat ini Indonesia terus melakukan evaluasi dan pembaharuan pada bidang pendidikan, salah satunya adalah kurikulum yang senantiasa disinkronisasikan dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum merupakan landasan yang digunakan pendidik untuk membimbing peserta didik ke arah tujuan pendidikan melalui akumulasi sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental (Sariono, 2013). Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013 Revisi yang telah dikembangkan dari kurikulum sebelumnya untuk membawa perubahan dalam proses pembelajaran. Pemberlakuan Kurikulum 2013 Edisi Revisi ini dipublikasikan oleh Batlitbang pada tahun

2017, yang bertujuan agar kurikulum senantiasa relevan dengan perkembangan zaman sehingga mampu menjawab tantangan dan tuntutan zaman yang sangat dinamis. Menurut Mulyasana (2019), pengembangan Kurikulum 2013 ini untuk mempersiapkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta peradaban dunia, sehingga tercipta sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Kurikulum 2013 Revisi terdapat perubahan pada substansinya yaitu empat poin penting yang harus diterapkan selama kegiatan belajar dan mengajar, sehingga membutuhkan kreativitas pendidikan dalam meramunya. Poin pertama adalah pengintegrasian Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dalam kegiatan belajar dan mengajar berupa karakter yang paling utama yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Poin kedua adalah pengembangan kemampuan literasi dalam pembelajaran yang berguna untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengolah informasi dari konsep-konsep pembelajaran yang diajarkan. Poin ketiga adalah peserta didik dilatih agar memiliki keterampilan 4C yaitu *Creative, Critical Thinking, Communicative, dan Collaborative* yang nantinya membantu peserta didik untuk menyikapi fenomena-fenomena yang terjadi di dalam masyarakat di abad ke-21. Poin keempat yaitu adanya integrasi *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu berpikir tingkat tinggi dan menganalisis materi pembelajaran secara mendalam.

Implementasi Kurikulum 2013 Revisi ini dilaksanakan pada semua mata pelajaran di Sekolah Menengah Pertama, tak terkecuali dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Untuk mencapai poin penting dari Kurikulum 2013 Revisi tersebut maka dalam pembelajaran IPS memfokuskan pada kaidah-kaidah pendekatan

saintifik yang merupakan ciri khas dari kurikulum tersebut. Melalui pembelajaran pendekatan saintifik dalam IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir yang tinggi, membentuk kemampuan dalam menyelesaikan masalah, mampu mengemukakan ide-ide yang dimiliki, meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengembangkan karakter peserta didik.

Oleh karena itu, melalui pembelajaran dengan pendekatan saintifik poin-poin penting dalam Kurikulum 2013 Revisi dapat tercapai. Selain itu, pembelajaran IPS dilakukan dengan metode pembelajaran yang aktif dan kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan 4C peserta didik. Dalam Kurikulum 2013 Revisi mata pelajaran IPS tidak lagi diajarkan dengan cara tradisional yaitu dengan *transfer of knowledge* dan juga metode hafalan, namun melalui kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran IPS perlu dilakukan dengan pendekatan saintifik yang lebih konkret, dengan memanfaatkan lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik sebagai sumber dan media belajar. Pemanfaatan lingkungan sebagai media dan sumber belajar IPS diharapkan dapat mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik sehingga dapat mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih nyata dan bermakna. Tugas dan tes evaluasi yang diberikan tidak lagi bertujuan agar peserta didik dapat menghafal materi, namun diintegrasikan dengan konsep *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) sehingga peserta didik mampu menganalisis dan mengolah informasi secara mendalam dan menghasilkan suatu karya.

Sebagai kesiapan kurikulum pendidikan IPS dalam menyambut Era *Society 5.0*, yaitu suatu konsep masyarakat yang memusatkan pengembangan aspek kehidupan pada manusia

(*human-centered*) dengan berbasis teknologi (*technology based*), maka dibutuhkan langkah peralihan berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi yang menekankan pembelajaran pada integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Literasi, *Creative, Critical Thinking, Communicative*, dan *Collaborative* (4C) dan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Langkah pertama yang harus diperhatikan adalah mengaplikasikan seluruh pembelajaran berlandaskan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada diri peserta didik. Karakter tersebut diantaranya: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Karakter ini akan menjadi filter bagi *output* lembaga pendidikan ketika terjun dalam era kehidupan *super smart society*.

Karakter tersebut akan menentukan langkah bagi mereka dalam memberikan keputusan untuk tetap berada di koridor yang benar. Disaat modernitas telah menggerus tatanan kemanusiaan dan norma-norma luhur yang berlaku dalam masyarakat Indonesia, karakter ini akan membimbing dalam pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan keharmonisan nilai-nilai dan norma-norma yang diakuinya. Selain itu, karakter ini akan menjadi bekal bagi mereka agar tidak terseret dalam alur perubahan negatif yang semakin deras. Langkah kedua dalam menciptakan pembelajaran IPS yang futuristik adalah dengan mengorientasikan peserta didik pada suatu permasalahan sosial yang sedang hangat. Sehingga untuk sampai kepada tahap berpikir tingkat tinggi, peserta didik perlu dibekali kemampuan literasi yang nantinya mempermudah mereka memahami dan mengolah informasi yang diperoleh untuk memecahkan permasalahan.

Sumber literasi dapat diperoleh peserta didik melalui media cetak, *online*, maupun laman-laman yang diakses di internet. Pembekalan peserta didik dengan kemampuan literasi akan sangat membantu *output* lembaga pendidikan dalam memahami beraneka

ragam permasalahan yang eksis di Era *Society* 5.0 dengan mengumpulkan, memahami, dan mengolah informasi untuk menemukan solusi yang tepat. Langkah ketiga dapat diwujudkan dengan mengaplikasikan kemampuan 4C (*Creative, Critical Thinking, Communicative, dan Collaborative*) dalam pembelajaran IPS. Peserta didik dituntut memiliki keempat kemampuan tersebut sesuai tuntutan di Era *Society* 5.0. Penguasaan kemampuan tersebut dapat direalisasikan dengan mengaplikasikan metode dan model pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan melalui pembelajaran berbasis aktivitas.

Proses pembelajaran seperti ini akan mencapai aspek kemampuan berpikir kreatif dan kritis peserta didik. Pembelajaran tidak terbatas dalam ruang kelas, tetapi juga di luar kelas. Peserta didik dihadapkan dengan situasi kompleksitas permasalahan di Era *Society* 5.0. Permasalahan yang ada di dunia nyata banyak yang dapat dikaji dengan Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga peserta didik dapat mengkaji secara kritis fenomena-fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya maupun di dunia maya. Melalui sikap kolaboratif dan kreatif, peserta didik akan mampu mengatasi dan mencari solusi untuk permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, mampu menyosialisasikan solusinya kepada masyarakat luas dengan berinteraksi secara komunikatif. Langkah terakhir, proses pengintegrasian kurikulum IPS di Era *Society* 5.0 dapat direalisasikan pada penguasaan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) yang ditujukan agar peserta didik mampu beradaptasi di masa depan.

HOTS merupakan suatu konsep reformasi pendidikan berdasarkan pembelajaran Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson. Menurut konsep ini, kegiatan diurutkan dari level

mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sehingga peserta didik utamanya dalam pembelajaran IPS tidak hanya menghafal materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengolah informasi yang diperoleh untuk menghasilkan suatu karya. Pendidik juga dapat memilih model pembelajaran yang variatif, seperti: *discovery learning*, *project based learning*, *problem based learning*, dan *inquiry learning*. Dalam hal ini pendidik berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk menawarkan arah dalam menemukan solusinya.

Pengenalan dunia nyata tidak hanya sebatas lingkungan sekitar, tetapi juga lingkungan universal yang bisa dijelajahi menggunakan fasilitas laman daring tentu akan meningkatkan kualitas diri peserta didik yakni terbukanya wawasan global sebagai bagian dari masyarakat dunia. HOTS dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik terlibat dengan apa yang mereka ketahui dalam proses pembelajaran tersebut kemudian peserta didik mampu membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas, sehingga kemampuan ini memperlihatkan bagaimana peserta didik bernalar (Ramadhan, 2019).

Kemudian tak kalah penting untuk menunjang peralihan tersebut adalah dengan didukungnya sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana harus memadai seperti gedung yang representatif, ruang kelas yang nyaman, buku-buku pelajaran yang mendukung, akses jalan menuju sekolah yang memadai, dan sebagainya. Mau tidak mau, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan sistem digital *Society 5.0* dan mampu menjadi media penyiapan sumber daya manusia yang unggul dengan kompetensi global sesuai konsep

Society 5.0 yang melayani kebutuhan manusia dalam menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern.

Pengadaan komputer dan laptop di sekolah merupakan barang wajib, koneksi internet juga menjadi kebutuhan utama karena adanya pergeseran cara belajar konvensional ke arah digital. Setiap sekolah juga harus memiliki laboratorium yang memadai seperti laboratorium komputer, IPA, IPS, Bahasa, dan lainnya untuk menghadapi Era *Society 5.0* yang merdeka belajar. Dalam Materi Kuliah Umum bertemakan “*Industry 5.0 and Society 5.0 for Indonesia*”

Prof. Jay Rajasekera dari Tokyo International University menyampaikan di *Society 5.0*, *Big Data* berkembang secara signifikan. Oleh karena itu, hasil akhir yang diinginkan dari penguasaan kemampuan-kemampuan tersebut adalah agar *output* lembaga pendidikan dapat lebih bijak dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada seperti *Big Data*, *Internet of Things (IoT)*, dan *Artificial Intelligence (AI)*. Di Era *Society 5.0* mereka harus dapat mengintegrasikan kemampuan yang diperoleh selama pembelajaran dalam memanfaatkan perangkat teknologi-teknologi terkini untuk kesejahteraan kehidupan dengan tetap mempertahankan karakternya sebagai jati diri. Era *super smart society* tidak dapat disambut hanya dengan tangan kosong tanpa bekal. Lebih dari itu, Era *Society 5.0* membutuhkan SDM yang berkompeten dan memiliki daya saing yang tinggi di kancah dunia, agar tidak tergerus oleh revolusi peradaban manusia dalam mengintegrasikan ruang dunia maya juga ruang fisik melalui pemanfaatan berbagai inovasi serta menyeimbangkan pembangunan ekonomi dan menyelesaikan masalah sosial. Adapun pengembangan dari komponen kurikulum adalah sebagai berikut:

Pengembangan Program Tahunan dan Program Semester

Program tahunan adalah rencana penetapan alokasi waktu satu tahun untuk mencapai tujuan (SK dan KD) yang telah ditetapkan. Penetapan alokasi waktu diperlukan agar seluruh kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum seluruhnya dapat dicapai oleh peserta didik. Penentuan alokasi waktu ditentukan pada jumlah jam pelajaran sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku serta keluasan materi yang harus dikuasai oleh peserta didik (Sanjaya, 2008). Program Tahunan merupakan pedoman bagi pengembangan program-program berikutnya, yakni Program Semester, Silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Dalam menghadapi Era *Society* 5.0 pengembangan Program Tahunan IPS perlu dilakukan.

Pengembangan Program Tahunan ini bisa dilakukan dengan menelaah jumlah tema dan subtema IPS, menghitung jumlah Minggu Belajar Efektif (MBE) dalam satu tahun, dan mendistribusikan alokasi waktu Minggu Belajar Efektif (MBE) ke dalam subtema.

Selain pengembangan Program Tahunan IPS, pengembangan Program Semester IPS juga diperlukan untuk menghadapi Era *Society* 5.0. Program semester berisikan garis-garis mengenai hal-hal yang hendak dilaksanakan dan dicapai dalam satu semester. Program semester ini merupakan penjabaran dari program tahunan. Pada umumnya program semester ini berisikan tentang identifikasi (satuan pendidikan, mata pelajaran, semester, tahun pelajaran), bulan, standar kompetensi dan materi pokok yang hendak disampaikan, waktu yang direncanakan dan keterangan-keterangan (Harjanto, 2005).

Cara pengembangan dan penyusunan Program Semester hampir sama dengan Program Tahunan, yakni menelaah kalender pendidikan, menandai hari-hari libur, menghitung jumlah Hari Belajar Efektif (HBE) dan Jam Belajar Efektif (JBE),

mendistribusikan alokasi waktu yang disediakan untuk suatu subtema, mempertimbangkan waktu untuk ulangan, serta *review* materi.

Saat ini Program Tahunan dan Program Semester masih disusun secara manual oleh tenaga pendidik menggunakan *Microsoft Word* yang kemudian dicetak menggunakan kertas. Pada Era *Society 5.0*, Program Tahunan dan Program Semester diharapkan nantinya ada *digital template* dan aplikasi yang dapat diakses oleh tenaga pendidik maupun peserta didik, baik menggunakan laptop maupun *smartphone*. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penyusunan Program Tahunan dan Program Semester itu sendiri. Di dalam *digital template* atau aplikasi diharapkan ada pengingat tanggal-tanggal penting seperti hari ulangan dan hari libur.

Selain itu, aplikasi tersebut sebaiknya terhubung dengan soal-soal ulangan di mana jam dan waktu pengerjaannya sudah ditentukan oleh tenaga pendidik. Langkah selanjutnya untuk menghadapi Era *Society 5.0* ialah menyusun Program Tahunan dan Program Semester IPS dengan mencakup berbagai kemampuan seperti kemampuan literasi, 4C, HOTS, dan P3K, yang tentunya sudah disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) IPS.

Pengembangan Silabus

Langkah selanjutnya untuk pengembangan kurikulum menghadapi Era *Society 5.0* ialah pengembangan silabus IPS. Silabus merupakan rencana pembelajaran pada suatu mata pelajaran yang mencakup Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (Permen No. 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013). Pengembangan silabus IPS perlu memperhatikan

beberapa prinsip seperti ilmiah, konsisten, relevan, sistematis, fleksibel, memadai, menyeluruh, actual, dan kontekstual.

Langkah-langkah dalam pengembangan silabus IPS adalah mengkaji Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam IPS, mengidentifikasi materi pokok pelajaran IPS, mengembangkan pengalaman belajar peserta didik, merumuskan indikator keberhasilan belajar, menentukan jenis penilaian yang akan digunakan pada pembelajaran IPS, menentukan alokasi waktu, dan yang terakhir menentukan sumber belajar IPS.

Pada Era *Society 5.0* silabus sebaiknya disusun dalam *digital template* dan aplikasi yang dapat diakses tenaga pendidik dan peserta didik baik menggunakan laptop maupun *smartphone*. Dengan adanya aplikasi, tentunya akan mempermudah penyusunan silabus dan dapat mengurangi penggunaan kertas.

Pengembangan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Berdasarkan pendapat Rusman (2014: 5), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) merupakan urutan atau rangkaian kegiatan proses pembelajaran yang disusun oleh seorang guru agar suatu proses pembelajaran terjadi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran akan menjadi acuan proses di dalam kelas agar berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Rangkaian dalam pembelajaran tentunya terdapat pendahuluan, inti, dan penutup. Untuk menghadapi Era *Society 5.0* perlu dilakukan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

yang berbasis pada *active learning*, dalam hal ini metode yang digunakan adalah metode “MIKIR” yang dikembangkan oleh Tanoto Foundation. Metode “MIKIR” ini dikembangkan dengan maksud agar peserta didik mampu diajak untuk lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan kerja sama dalam tim, serta bersikap kritis selama proses pembelajaran berlangsung. Skenario pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tersebut dapat dilihat bahwa terdapat unsur-unsur “MIKIR” (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) yang telah dipaparkan secara sederhana, mudah dipahami, dan dapat dilaksanakan di dalam kelas.

Namun dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian karakteristik materi dengan metode yang digunakan, ketersediaan waktu tiap langkah, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode yang bervariasi, memungkinkan terbentuknya dampak pengiring yang direncanakan, memungkinkan keterlibatan peserta didik secara optimal (*student centered*), dan memberikan peluang terjadinya proses inkuiri pada peserta didik.

Pengembangan Metode dan Model Pembelajaran

Pemilihan metode dan model pembelajaran dipengaruhi oleh kondisi Kompetensi Dasar (KD), tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran, sifat dari materi yang akan diajarkan, dan tingkat kemampuan peserta didik. Disamping itu, setiap model pembelajaran mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan peserta didik dengan bimbingan guru. Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan saintifik sebagaimana yang

diterapkan pada Kurikulum 2013, sebaiknya dipadukan secara sinkron dengan langkah atau tahapan kerja (sintaks). Pada Kurikulum 2013 terdapat tiga model pembelajaran yang menjadi andalan yang bisa mendukung aktivitas belajar mengajar. Hal ini didasari oleh (Permendikbud No. 103 Tahun 2014) yang memiliki visi agar peserta didik bisa berkembang dan mempunyai karakter saintifik, rasa ingin tahu, dan perilaku sosial. Tiga model yang menjadi andalan pada Kurikulum 2013 (K13) adalah Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), dan Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*).

Dalam menghadapi segala perubahan yang terjadi pada Era *Society 5.0*, seorang guru harus mampu bersikap dinamis dalam proses pembelajarannya, baik dalam menetapkan strategi, model, metode, maupun media yang digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan dan kreativitas. Guru boleh memilih berbagai model pembelajaran seperti *Discovery Learning*, *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Inquiry Learning*. Dari berbagai model tersebut mendorong peserta didik untuk membangun kreativitas serta berpikir kritis. Seorang guru harus bisa memperbaharui metode dan model pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman agar selalu bersikap dinamis pada setiap perubahan, baik yang menyangkut kebijakan maupun tatanan kehidupan.

Pengembangan Materi Ajar

Pengembangan materi ajar sendiri harus disesuaikan dengan aspek kehidupan dan perkembangan zaman, semata-mata tidak hanya sekadar *textbook* melainkan bernilai bagi pembentukan karakter peserta didik itu sendiri. Mereka tidak hanya berfokus pada

materi dan teori, tetapi menampilkan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan juga dekat dengan kehidupan sehari-hari. Materi ajar harus diperluas cakupannya, skala yang besar inilah akan menambah keluasan pengetahuan dan pola pikir peserta didik. Salah satu bahan ajar yang dapat memfasilitasi karakteristik dan gaya belajar generasi digital Era *Society* 5.0 adalah bahan ajar berupa modul digital dan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, di mana bahan ajar ini menggabungkan beberapa jenis media (teks, gambar, audio, animasi, dan video) dan memberikan keleluasan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan materi pada bahan ajar.

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki bahan ajar berbasis multimedia interaktif dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik, serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi-materi yang disediakan. Selain itu, bahan ajar ini juga sangat berpotensi untuk diintegrasikan dengan perangkat digital maupun teknologi internet yang sangat digemari oleh generasi digital Era *Society* 5.0.

Simpulan

Era *Society* 5.0 merupakan konsep di mana masyarakat harus memanusiakan manusia dengan teknologi, sehingga tantangan pada Era *Society* 5.0 sangat besar di berbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Pendidikan sebagai *agent of change* dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat beradaptasi dengan tuntutan zaman, maka dari itu diperlukan sebuah transformasi kurikulum dalam pendidikan. Transformasi

kurikulum Pendidikan IPS diharapkan berperan dalam revolusi dan orientasi pembelajaran yang lebih modern serta dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era sebelumnya.

Berdasarkan hasil kajian diatas, terdapat transformasi yang dapat dilakukan melalui pengembangan komponen kurikulum, yaitu: (1) Program Tahunan, Program Semester, dan Silabus yang berberbentuk *digital template* dan aplikasi yang dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone*. (2) Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berbasis *active learning* dengan metode “MIKIR” (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi). (3) Pemilihan metode dan model pembelajaran yang membangun kreativitas serta berpikir kritis seperti *Discovery Learning*, *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Inquiry Learning*. (4) Pengembangan bahan ajar berupa modul digital dan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Referensi

- Harjanto. (2005). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ivan Hermawan,dkk. (2020). Kebijakan Pengembangan Guru di Era Society 5.0. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*,1(3), 242-264.
<https://doi.org/10.35719/jieman.v1i3.33>
- Kemendikbud. (2014). Permendikbud No. 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Melfianora. (2019). Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur. *Open Science Framework*. 1(2), 1-3. Diakses melalui <https://osf.io/gfe9w/>
- Nastiti, F.E., & ‘Abdu, A.R. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era *Society 5.0*. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi*

- Pendidikan*. 5(1), 61-66.
<http://dx.doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Nursyifa, Aulia. (2019). Transformasi Pendidikan IPS dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 6(1), 51-64.
<http://dx.doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>
- Pujatama, Puput. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (Studi pada Sekolah-Sekolah di Kota Semarang). *Jurnal Pendidikan IPS*. 3(2), 39-43. <https://doi.org/10.15294/jess.v3i2.6652>
- Rajasekera, Jay. (2019). Industry 5.0 and Society 5.0 for Indonesia. Materi Kuliah Umum dari Universitas Tokyo di Auditorium Mubyarto MEP FEB UGM Yogyakarta. Diakses melalui <https://mep.feb.ugm.ac.id/kuliah-umum-industri-5-0-society-5-0-indonesia-oleh-prof-jay-rajasekera/>
- Ramadhan, Prasetya. 2019. Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *Equilibrium: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*. 7(2), 137-141. <http://doi.org/10.25273/equilibrium.v7i2.4779>
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*. 4(1), 1-13. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/oai>
- Tilaar, H.A.R. (2012). *Perubahan Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Utami, Rizka. (2019). Integrasi Kurikulum di Indonesia dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Prosiding dari 4th International Conference on Education Innovation in Islamic Education: Challenges and Readiness in Society 5.0 IAIN Batusangkar*: 213-218. Diakses melalui <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/download/2181/1617>

