

**PENDIDIKAN TINGGI HUKUM DI ERA SOCIETY 5.0 DAN KAMPUS MERDEKA**

Alum Simbolon<sup>1</sup>

Irene Puteri Alfani Sofia Sinaga<sup>2</sup>

***Abstract***

*College is one of the containers in the world of education that cannot be separated from the times. Science and technology are always evolving to keep up with the developments experienced by universities. Starting from the industrial era 4.0, it developed into the era of society 5.0, where learning using digital media and human resources was encouraged to be more advanced in thinking. The resources in question are educators (lecturers) and students. Students must be more active during the learning process/lectures and lecturers. The Minister of Education and Culture made the Merdeka Campus policy in welcoming Society 5.0. Society 5.0 is defined as a human-centered and technology-based concept of society. The Independent Campus Program provides freedom of learning for students while still instilling the character of Pancasila, so that it can shape students to become independent learners, global-minded, adaptive, creative and have the ability to solve complex problems in the era of society 5.0. Educators in the era of society 5.0 must have skills in the digital field and think creatively, be more innovative and dynamic in teaching online (in a network) in classes that use online platforms.*

*This study aims to educate and provide information about programs that have been made by the government in order to prepare self-competence in facing the world in the era of society 5.0 through the field of education. The way that can be done is to develop learning materials and digital literacy learning methods at school and outside of school through the Merdeka Campus Program. This program involves several parties, including universities, faculties, study programs, students, and partners. The forms of activities carried out in this independent campus program are holding student exchanges, providing internship opportunities for students in 1 to 2 semesters to develop hard skills and soft skills, teaching assistance in education units with the aim of providing opportunities for students interested in the field of education to participate in teaching and deepening their knowledge, conducting research/research in order to build critical thinking for students and educators (lecturers), being involved in humanitarian projects by helping to overcome disasters, encouraging student entrepreneurship interest with appropriate learning activity programs, Universities supporting independent studies/projects to complement the topics covered. not included in the lecture schedule according to the syllabus, and reinforcing the thematic real work lectures (KKNT) as a form of education given to living in the community (outside campus) directly identifying potential and dealing with problems is to develop development programs in rural areas.*

***Keywords: College, Era Society 5.0, Independent Campus.***

---

<sup>1</sup> Ketua Program Studi Fakultas Hukum UPH Kampus Medan

<sup>2</sup> Mahasiswa Pasca Sarjana Program Studi S2 UPH Semarang

### **Abstrak**

Perguruan Tinggi adalah salah satu wadah dalam dunia Pendidikan yang tidak bisa lepas dari perkembangan zaman. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang selalu berkembang mengikuti zaman beriringan dengan perkembangan yang dialami oleh Perguruan Tinggi. Berawal dari era industry 4.0 berkembang menjadi era society 5.0, dimana pembelajarannya menggunakan media digital dan sumber daya manusia dipacu untuk semakin maju dalam berpikir. Sumber daya yang dimaksudkan ialah tenaga pendidik (dosen) dan mahasiswa. Mahasiswa harus lebih aktif selama proses pembelajaran/perkuliahan dan dosen. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan membuat kebijakan Kampus Merdeka dalam menyongsong Society 5.0. Society 5.0 diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis eknologi. Program Kampus Merdeka memberikan kebebasan belajar bagi mahasiswa dengan tetap menanamkan karakter Pancasila, sehingga dapat membentuk mahasiswa menjadi pembelajar mandiri, berwawasan global, adaptif, kreatif dan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang kompleks di era society 5.0. Tenaga pendidik di era society 5.0 harus memiliki keterampilan dibidang digital dan berpikir kreatif, lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar secara daring (dalam jaringan) dikelas yang menggunakan platform online.

Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi dan memberikan informasi tentang program yang telah dibuat oleh pemerintah guna persiapan kompetensi diri dalam menghadapi dunia di era society 5.0 melalui bidang Pendidikan. Cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan materi pembelajaran dan metode belajar literasi digital di sekolah dan diluar sekolah melalui Program Kampus Merdeka. Program ini melibatkan beberapa pihak antara lain, perguruan tinggi, fakultas, program studi, mahasiswa, dan mitra. Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam program kampus merdeka ini adalah mengadakan pertukaran pelajar, memberikan kesempatan magang kepada mahasiswa 1-2 semester agar mengembangkan hardskil dan soft skills, asistensi mengajar di satua Pendidikan dengan tujuan memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang berminat dibidang Pendidikan turut serta mengajar dan memperdalam ilmunya, melakukan penelitian/riset agar membangun cara berpikir kritis mahasiswa dan pendidik (dosen), telibat dalam proyek kemanusiaan dengan membantu mengatasi bencana, mendorong minat wirausaha mahasiswa dengan program kegiatan belajar yang sesai, Perguruan tinggi mendukung adanya studi/proyck independent untuk melengkapu topik yang belum termasuk dalam jadwal perkuliahan sesuai degna yang terdapat dalam silabus, dan memperkuat kembali kuliah kerja nyata tematik (KKNT) sebagai bentuk pendidikan yang diberikan kepada untuk hidup ditengah masyarakat (diluar kampus) secara langsung mengidentifikasi potensi dan menangani masalah dengan mengembangkan program pembangunan diwilayah pedesaan.

**Kata kunci : Perguruan Tinggi, Era Society 5.0, Kampus Merdeka.**

### **PENDAHULUAN**

Perguruan Tinggi (PT) berperan dalam mempersiapkan lulusan yang berkompeten dan mampu terjun lapangan kerja langsung sesuai dengan kebutuhan dunia. Pendidikan sangat dapat mengembangkan kemampuan seseorang. Maka dari itu bidang Pendidikan perlu melakukan revolusi dan berorientasi pada pembelajaran

yang modern. Pendidikan adalah salah satu bagian penting dalam kehidupan kita dan sejalan dengan perkembangan zaman karena akan menjadi bekal dalam menghadapi tantangan zaman yang selalu mengalami perubahan. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya.<sup>3</sup>

Mahasiswa banyak yang tidak aktif dalam proses perkuliahan di perguruan tinggi padahal dosen sudah menggunakan system keaktifan mahasiswa untuk penilaian. Hal ini disebabkan oleh faktor aktivitas diluar kegiatan akademis seperti kegiatan berorganisasi, unit kegiatan mahasiswa, kerja paruh waktu, kurang memahami dan menguasai materi.<sup>4</sup>

Khususnya Pendidikan Tinggi Indonesia saat ini menghadapi tantangan kompleks mengingat cepatnya perubahan kondisi dunia yang terjadi dan nonlinear serta penuh ketidakpastian.<sup>5</sup> Saat ini kita berada di Era Society 5.0 dimana kita mengalami perubahan dengan arus globalisasi dan kemajuan teknologi semakin maju. Setiap tahun perguruan tinggi meluluskan 1,7 – 1,8 juta mahasiswa dan ini menjadi tantangan besar dalam mempersiapkan kompeten untuk suatu pekerjaan yang belum ada kini Demikian halnya dengan bidang Pendidikan yang mengalami

Dunia saat ini dihadapkan dengan disrupsi pekerjaan di beberapa lini industri. Permintaan akan individu dengan penguasaan keterampilan barupun menjadi sebuah keniscayaan bagi setiap perusahaan, sebagai contoh dalam dunia teknologi. Sejak beberapa tahun terakhir dan tahun berikutnya, permintaan terhadap pekerja di prediksi akan meroket. Maka dari itu, penguasaan *soft skill* atau kemampuan yang bersifat afektif dan psikomotorik juga memiliki peran yang sangat penting. Kemampuan seperti *critical thinking, problem solving, communication, collaboration* dan *creativity* atau *invention* justru sangat diperlukan dalam persaingan global.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Pasal 1 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>4</sup> Appleton, Shristenson Furlong, 2008, the School Student engagement with school: critical conceptual and methodological issues of construct, *Psychology in School*, pg. 45

<sup>5</sup> Pendapat Direktur Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Dirjen Dikti Kemdikbud) Prof. Ir. Nizam, M.Sc., DIC, Ph.D., dikutip dari <https://www.republika.co.id/berita/qoewe3399/perguruan-tinggi-harus-ubah-pola-pendidikan-hadapi-50>, diakses pada tanggal 2 Maret 2021 pukul 21.00 WIB

<sup>6</sup> Pendidikan 5.0 di Indonesia, <http://informatika.ft.unp.ac.id/index.php/2018/04/28/online-kids-course/>, diakses pada 1 Maret 2021 pukul 13.00 WIB

Sebelumnya kita telah menerapkan era revolusi industri 4.0. Dilansir oleh *World Economic Forum* (WEF) pada Januari 2020 dalam *white paper*, dunia saat ini membutuhkan metode Pendidikan 4.0 guna mendukung *The Fourth Industrial Revolution*. Paper tersebut menyebutkan delapan karakteristik kritis dalam konten dan pengalaman pembelajaran untuk menerapkan Pendidikan 4.0. Kedepan karakteristik tersebut meliputi kemampuan masyarakat global, kemampuan berinovasi dan berkekrativitas, kemampuan teknologi, kemampuan interpersonal, dan pembelajaran yang telah dipersonalisasi sesuai karakteristik individu masing-masing (*personalized and self-paced learning*). Selanjutnya, ada pembelajaran inklusif, pembelajaran yang berbasis pada masalah dan kolaboratif, serta pembelajaran seumur hidup sesuai dengan kebutuhan siswa (*lifelong and student-driven learning*).

Menurut Prof. Schawab dalam jurnalnya disebutkan bahwa revolusi 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan kebijakan Kampus Merdeka. Kebijakan ini bukanlah hal asing dalam dunia Pendidikan. Dunia Pendidikan mengenal teori pembelajaran berbasis pengalaman atau *Experimental Learning Theory* (ELT) yang dicetuskan oleh Alice Y. Kolb dan David A. Kolb. Teori ini mengusung paradigma bahwa belajar merupakan proses holistik dan dinamik. ELT adalah pandangan dinamis terhadap pembelajaran berdasarkan siklus pembelajaran yang didorong oleh resolusi dual dialektika aksi/refleksi dan pengalaman. Maka dari itu, ELT berlaku disemua area kehidupan. Proses belajar berdasarkan pengalaman ada dimana-mana, hadir dalam aktivitas manusia dimana saja sepanjang waktu.

Pelaksanaan Merdeka Belajar, hanya mengubah peraturan Menteri, tidak sampai mengubah peraturan pemerintah ataupun undang-undang.<sup>7</sup> Oleh karena itu penulis berminat mengangkat topik inidengan tujuan untuk mengenal lebih dalam dan menganalisis konsep kampus merdeka di era society 5.0 sebagai sebuah kondisi yang dihadapi mahasiswa, alasan penyebab diperlukannya penerapan konsep kampus merdeka sebagai bentuk perubahan menuju arah yang lebih baik, bagaimana perencanaan yang akan dilakukan dalam menerapkan konsep kampus merdeka sebagai upaya untuk memperbaiki system Pendidikan tinggi dalam kesiapan menghadapi tantangan zaman.

---

<sup>7</sup> Nadiem Makarim dalam interview pada tanggal 24 Januari 2020

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengedukasi dan memberikan informasi tentang program yang telah dibuat oleh pemerintah guna persiapan kompetensi diri dalam menghadapi dunia di era society 5.0 melalui bidang pendidikan.

Penulis berharap jurnal ini dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan tentang konsep kampus merdeka bagi para pembaca, secara khusus bagi mahasiswa agar memahami dan menyadari cara menghadapi tantangan dan mempersiapkan diri menjadi priadi yang lebih berguna bagi nusa dan bangsa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*literature review*) yaitu dengan mencari dan mengumpulkan data informasi terkait dari beberapa sumber diantaranya buku, jurnal, internet, dan pendapat yang dikemukakan oleh beberapa pihak seperti menteri pendidikan, para sarjana, yang dikutip dari berbagai sumber media massa guna mendapatkan informasi lebih detail kemudian menganalisa dengan konsep kampus merdeka belajar di era society 5.0.<sup>8</sup>

## **PEMBAHASAN**

### **Penerapan Society 5.0**

Tujuan dari realisasi society 5.0 adalah menciptakan masyarakat dimana dapat menyelesaikan tantangan sosial dengan memasukkan inovasi revolusi industry 4.0 (misal kecerdasan buatan (AI), robot dan berbagi ekonomi) ke dalam setiap industry dan kehidupan sosial. Adanya hal ini membuat masyarakat masa depan menjadikan masyarakat di mana-mana nilai-nilai dan layanan baru diciptakan trus-menerus, membuat kehidupan manusia lebih selaras dan berkelanjutan. Society 5.0 juga sering dikenal dengan Masyarakat5.0. Masyarakat 5.0 disebut dengan masyarakat yang super cerdas. Negara Jepang yang memimpin dalam mewujudkan ini dibandingkan negara-negara lain. "Masyarakat 5.0" disajikan sebagai konsep inti di ke-5 Rencana Dasar Sains dan Teknologi.

Konsep *society* 5.0 hadir untuk dapat menyelesaikan permasalahan masyarakat di seluruh dunia, dimana kapitalisme ekonomi, pertumbuhan ekonomi dan perkembangan teknologi belum mampu untuk menciptakan masyarakat yang dapat

---

<sup>8</sup> Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

bertumbuh dan berkembang dengan merdeka dan dapat menikmati hidup sepenuhnya, oleh karena itu konsep society 5.0 merupakan jawaban terhadap permasalahan tersebut dengan tujuan keadilan, pemerataan, kemakmuran bersama sehingga dapat menciptakan *supersmart society*.

Pada era 5.0, industri mulai menyentuh dunia virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, semua sudah ada di mana-mana, dikenal dengan istilah *Internet of Things (IoT)*. Industri 5.0 telah memperkenalkan teknologi produksi massal yang fleksibel, mesin akan beroperasi secara independen atau berkoordinasi dengan manusia, mengontrol proses produksi dengan melakukan sinkronisasi waktu dengan melakukan penyatuan dan penyesuaian produksi. Salah satu karakteristik unik dari industri 5.0 adalah pengaplikasian kecerdasan buatan atau *artificial intelligence (AI)*.

Berkembangnya era revolusi industri 5.0 tentunya berdampak dalam dunia pendidikan. Era revolusi industri 5.0 telah mengubah cara berpikir tentang pendidikan. Perubahan yang dibuat bukan hanya cara mengajar, namun yang terpenting adalah perubahan dalam perspektif konsep pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum untuk saat ini dan masa depan harus melengkapi kemampuan siswa dalam dimensi pedagogik, keterampilan hidup, kemampuan untuk hidup bersama (kolaborasi) dan berpikir kritis dan kreatif. Mengembangkan *soft skill* dan *transversal skill*, serta keterampilan tidak terlihat yang berguna dalam banyak situasi kerja seperti keterampilan interpersonal, hidup bersama, kemampuan menjadi warga negara yang berpikiran global, serta literasi media dan informasi.

### **Peranan Perguruan Tinggi**

Perguruan tinggi mempunyai peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan masyarakat dan organisasi dalam menghadapi society 5.0 atau imajinasi masyarakat. Konsep *society 5.0* bukan hanya sebagai pengganti 4.0 semata. Meskipun konsep 5.0 sudah diperkenalkan selama dua tahun ini, masih tetap dijadikan jalan tengah atau penggabungan antara transformasi digital dengan imajinasi dan kreatifitas manusia dalam memecahkan masalah dan menciptakan nilai kearah pembangunan berkelanjutan.

Perguruan tinggi berkewajiban menyediakan dan melaksanakan Pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat. Penelitian bertujuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan juga meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan daya saing bangsa.

Manfaat dan kegunaan penggunaan teknologi informasi dalam beberapa bidang antara lain:

a. manfaat dibidang telekomunikasi

Hal ini sudah lama digunakan public dan terus mengalami kemajuan. Dahulu kala, setiap orang harus menulis surat ketika ingin bertukar kabar dengan saudara, teman ataupun kerapan yang berada di luar kota. Sekarang, penggunaan teknologi mempermudah proses tersebut dengan hadirnya telepon atau ponsel genggam, sehingga hanya memerlukan waktu beberapa detik saja dalam mengirimkan pesan

b. Manfaat dibidang Pendidikan

Kegunaan teknologi dalam bidang Pendidikan adalah mengelola data dengan computer, e-learning dan pengerjaan tugas berbasis IT. Hal ini semakin bisa kita rasakan dimasa pandemic seperti saat ini, dimana kita menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar secara *online* (tidak tatap muka) yang menggunakan perangkat seperti laptop, komputer dan/atau smartphone dalam pengajaran dan juga pengumpulan tugas mahasiswa. ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik di era society 5.0 seperti yang telah dijelaskan diatas diantaranya *Internet of Things* pada dunia pendidikan (*IoT*), *Virtual/Augmented Reality* dalam dunia pendidikan, Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* yang bisa digunakan untuk membantu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh tenaga pelajar dan peserta didik tentunya.<sup>9</sup> Para pendidik harus mampu membuat alternatif cara mengajar yang lebih interaktif, misalnya mempresentasikan materi pelajaran menggunakan slide presentasi yang lebih hidup, menggunakan video-video guna mengundang mahasiswa lebih fokus belajar. Penerapan inovasi dalam kegiatan belajar-mengajar membangkitkan semangat dan daya tarik mahasiswa dalam menerima materi pelajaran, dapat

---

<sup>9</sup> <http://www.smkpgri1kotabogor.sch.id/berita/detail/dunia-pendidikan-dalam-revolusi-industri-50>, diakses pada 28 Feruari 2021

menakses informasi hasil penelitian, berkembangnya kelas virtual atau kelas yang berbasis *teleconference*.

c. Manfaat dibidang ekonomi dan bisnis

Teknologi biasanya digunakan pada saat kegiatan bisnis yang melibatkan platform *online* yang dimana kita gunakan dalam kegiatan sehari-hari. Banyak pelaku bisnis mulai berfokus pada strategi pemasaran dengan mengandalkan teknologi canggih. Sementara bagi konsumen penerapan teknologi informasi mempermudah konsumen mencari barang atau jasa yang dibutuhkan dalam waktu cepat dengan harga terjangkau, misalnya shopee, bukalapak, Tokopedia, blibli.com.

Pengiriman uang ke luar negeri memberatkan karena Anda harus menghabiskan waktu dan membayar biaya bank. Teknologi Blockchain akan mengurangi waktu dan biaya sambil memastikan keamanan dalam transaksi bisnis global.

d. Manfaat dibidang Kesehatan

Teknologi sangat berperan dalam bidang Kesehatan diantaranya mengelola data kesehatan seperti detak jantung saat di rumah, sehingga dimungkinkan untuk memperpanjang usia harapan hidup orang yang sehat, memperbaiki manajemen klinik hingga rumah sakit seperti pencatatan data pasien yang berobat, rincian biaya dan database pasien lainnya

e. Manfaat dibidang Infrastruktur

Penggunaan teknologi baru termasuk Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), robot, sensor untuk sistem inspeksi dan pemeliharaan yang memerlukan keterampilan khusus, deteksi tempat yang perlu diperbaiki dapat dilakukan pada tahap awal. Dengan demikian, kecelakaan yang tidak terduga akan diminimalkan dan waktu yang dihabiskan dalam pekerjaan konstruksi akan berkurang, sementara pada saat yang sama keselamatan dan produktivitas akan meningkat.



Ada 4 kompetensi society 5.0 bagi perguruan tinggi dalam mempersiapkan lulusannya, antara lain:<sup>10</sup>

1. *Leadership* yaitu, kepemimpinan untuk mempersiapkan mahasiswa dengan karakter kuat khususnya di bidang leadership.
2. *Language skills*, kemampuan berbahasa asing khususnya bahasa Inggris.
3. *IT Literacy*, dimana teknologi IT menjadi ciri utama era Society 5.0.
4. *Writing skills*, "Kegiatan menulis penting untuk menuangkan ide dan gagasan yang kita miliki dan pemikiran maupun inovasi baru dapat ditularkan kepada Society 5.0.

Lembaga pendidikan mampu melakukan percepatan menuju masyarakat 5.0 tergantung dari para pengajar dengan segala tekad dan kemampuannya dengan berbagai macam strategi yang mampu untuk diterapkan. Kompetensi guru dalam mengajar secara efektif mutlak diperlukan. Efektivitas pengajaran diukur dengan respons siswa selama proses pengajaran berlangsung, yang bisa dikelompokkan pada 4 aspek yaitu: Afeksi, *Behavior*, *Engagement*, dan *Cognitive*.

Afektif yang dimaksudkan ialah merujuk pada kemampuan mahasiswa dalam berinteraksi dengan pendidik (dosen) dan teman-teman dalam lingkungan kampus. *Engagement* kerap dikaitkan dengan *student engagement* atau disebut juga dengan istilah *school engagement*. Meskipun ditemukan sebuah kesepakatan umumbawa *student engagement* atau *school engagement* memberikan dampak positif bagi mahasiswa, akan tetapi saat ini belum adanya kesepakatan definisi mengenai *student engagement* ataupun *school engagement*.<sup>11</sup> Salah satu alasan pentingnya *student engagement* adalah karena *student engagement* menunjukkan tingkat perhatian, usaha, kegigihan, emosi positif dan komitmen dari seorang pelajar (mahasiswa/siswa) dalam proses belajar mengajar.<sup>12</sup>

Behavioral ialah tindakan partisipasi yang melibatkan mahasiswa dalam kegiatan akademik social atau ekstrakurikuler, menggambarkan kualitas motivasi siswa yang ditampilkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun kegiatan diluar

---

10 Yohanes Enggar Harususilo, 2019, 4 Kompetensi Lulusan Ini Jadi Kunci "Society 5.0, <https://edukasi.kompas.com/read/2019/03/20/21391851/4-kompetensi-lulusan-ini-jadi-kunci-society-50?page=all>

<sup>11</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008, Evaluasi Pembelajaran, Yogyakarta: MultiPresingo

<sup>12</sup> diakses dari [https://repository.usd.ac.id/36894/2/149114159\\_full.pdf](https://repository.usd.ac.id/36894/2/149114159_full.pdf) pada 28 Februari 2021 Pukul 20.50 WIB

kelas yang berseifit akademis untuk mencapai keberhasilan akademik yang mencakup mahasiswa memiliki usaha, intensitas, ketekunan dan keteguhan hati dalam menjalankan kegiatan akademik. *Cognitive* adalah penggabungan investasi antara perhatian dan kemauan mahasiswa untuk mengerahkan upaya yang diperlukan dalam memahami suatu materi yang kompleks dan penguasaan terhadap suatu keterampilan yang sulit. Hal ini bisa dimulai dari menghafal materi yang diajarkan selama perkuliahan hingga penggunaan strategi *self regulated learning* untuk mengembangkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari dan keterampilan yang sulit.

Keempat aspek ini harus bisa terukur secara objektif, artinya guru harus mampu menunjukkan bukti bahwa siswa berhasil memperlihatkan kemajuan pada keempat aspek tersebut. Untuk meningkatkan daya saing pendidikan tinggi, perguruan tinggi di Indonesia didorong untuk meningkatkan akreditasi institusi menjadi terakreditasi unggul (A), antara lain dengan meningkatkan jumlah dan mutu penelitian dan publikasi, kerjasama pengembangan penelitian di tingkat nasional dan internasional dan memperbanyak prestasi mahasiswa hingga tingkat internasional. Upaya itu dalam rangka memacu perguruan tinggi untuk masuk dalam jajaran universitas terbaik dunia. Program studi harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pasar dan didorong untuk terakreditasi unggul (A) dan selanjutnya didorong meraih akreditasi internasional. Penerapan budaya mutu harus dilakukan secara berkelanjutan sejalan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi SDM yang adaptif dengan perkembangan jaman.

Daya saing para dosen, tenaga kependidikan dan mahasiswa terus dikembangkan melalui peningkatan literasi pada data, literasi pada teknologi dan literasi pada manusia atau *human*. Urusan kemanusiaan menjadi sangat penting dalam menghadapi kompleksitas revolusi industri 4.0 dan *era society 5.0*. Kemajuan teknologi menandakan majunya pendidikan dan ilmu pengetahuan yang tetap harus memartabatkan manusia dan mensejahterakan manusia.

Karakter manusia yang dibangun bercirikan dengan kemampuan menegakan kebenaran, kejujuran, keadilan, kebajikan, tanggung jawab dan cinta tanah air. Mewujudkan karakter SDM yang kuat disertai dengan mental anti-koruptif menjadi agenda sangat strategis untuk mewujudkan SDM berkualitas yang disertai oleh etos

kerja cerdas, yang dibangun sejak mahasiswa dan dicontohkan oleh dosen dan pengelola perguruan tinggi.

### **Kampus Merdeka**

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim meluncurkan program Merdeka Belajar: Kampus Merdeka pada tanggal 24 Januari 2020. Kampus Merdeka adalah hak belajar tiga semester diluar Program Studi. Program tersebut merupakan Amanah dari berbagai regulasi/landasan hukum pendidikan tinggi. Landasan hukum pelaksanaan program kebijakan ini adalah sebagai berikut:<sup>13</sup>

1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
3. Undang-undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi
5. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang KKNI
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 11 Tahun 2019, tentang Prioritas Penggunaan Dana Desa Tahun 2020.
8. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 16 Tahun 2019, tentang Musyawarah Desa.
9. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 17 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa.
10. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 18 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pendampingan Masyarakat Desa.

Pelaksanaan Kampus Merdeka melibatkan beberapa pihak terkait, yaitu:<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, <http://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/04/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020>, diakses pada 1 Maret 2021 pukul 15.00 WIB

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm 4

- a. Perguruan Tinggi
  - 1) Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi: Perguruan Tinggi wajib memfasilitasi hak bagi mahasiswa (dapat diambil atau tidak) untuk:
    - a) Dapat mengambil SKS di luar perguruan tinggi paling lama 2 semester atau setara dengan 40 SKS.
    - b) Dapat mengambil SKS di program studi yang berbeda di perguruan tinggi yang sama sebanyak 1 semester atau setara dengan 20 SKS.
  - 2) Menyusun kebijakan/pedoman akademik untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran di luar prodi.
  - 3) Membuat dokumen kerja sama (MoU/SPK) dengan mitra.
- b. Fakultas
  - 1) Menyiapkan fasilitasi daftar mata kuliah tingkat fakultas yang bisa diambil mahasiswa lintas prodi.
  - 2) Menyiapkan dokumen kerja sama (MoU/SPK) dengan mitra yang relevan.
- c. Program Studi
  - 1) Menyusun atau menyesuaikan kurikulum dengan model implementasi kampus merdeka.
  - 2) Memfasilitasi mahasiswa yang akan mengambil pembelajaran lintas prodi dalam Perguruan Tinggi.
  - 3) Menawarkan mata kuliah yang bisa diambil oleh mahasiswa di luar prodi dan luar Perguruan Tinggi beserta persyaratannya.
  - 4) Melakukan ekuivalensi mata kuliah dengan kegiatan pembelajaran luar prodi dan luar Perguruan Tinggi.
  - 5) Jika ada mata kuliah/SKS yang belum terpenuhi dari kegiatan pembelajaran luar prodi dan luar Perguruan Tinggi, disiapkan alternatif mata kuliah daring.
- d. Mahasiswa
  - 1) Merencanakan bersama Dosen Pembimbing Akademik mengenai program mata kuliah/program yang akan diambil di luar prodi.
  - 2) Mendaftar program kegiatan luar prodi.

- 3) Melengkapi persyaratan kegiatan luar prodi, termasuk mengikuti seleksi bila ada.
- 4) Mengikuti program kegiatan luar prodi sesuai dengan ketentuan pedoman akademik yang ada.

e. Mitra

- 1) Membuat dokumen kerja sama (MoU/SPK) bersama perguruan tinggi/fakultas/ program studi.
- 2) Melaksanakan program kegiatan luar prodi sesuai dengan ketentuan yang ada dalam dokumen kerja sama (MoU/SPK).

Bentuk kegiatan pembelajaran dari Kampus Merdeka sesuai dengan yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (selanjutnya disebut dengan Permendikbud) Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 dapat dilakukan di dalam Program Studi dan di luar Program Studi, meliputi:<sup>15</sup>

A. Pertukaran Pelajar

- 1) Pertukaran pelajar diselenggarakan untuk membentuk sikap mahasiswa sesuai yang tertulis dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 3 Tahun 2020 yakni menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; serta bekerja sama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. Tujuan pertukaran pelajar adalah untuk belajar lintas kampus (dalam dan luar negeri), tinggal bersama dengan keluarga di kampus tujuan, wawasan mahasiswa tentang ke-Bhinneka Tunggal Ika akan makin berkembang, persaudaraan lintas budaya dan suku akan semakin kuat; Membangun persahabatan mahasiswa antar daerah, suku, budaya, dan agama, sehingga meningkatkan semangat persatuan dan kesatuan bangsa.; dan Menyelenggarakan transfer ilmu pengetahuan untuk menutupi disparitas pendidikan baik antar perguruan tinggi dalam negeri, maupun kondisi pendidikan tinggi dalam negeri dengan luar negeri.

---

<sup>15</sup> *Ibid.*

#### B. Magang/Praktik Kerja

Kurangnya jangka waktu magang/ praktik kerja di industri/dunia profesi yang dimana hanya selama 6 (enam) bulan masih tidak cukup untuk memberikan pengalaman dan kompetensi industri bagi mahasiswa. Tujuan program magang adalah mahasiswa akan mendapatkan *hardskills* (keterampilan, *complex problem solving, analytical skills*, dsb.), maupun *soft skills* (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.). Sementara industri mendapatkan talenta yang bila cocok nantinya bisa langsung direkrut, sehingga mengurangi biaya *recruitment* dan *training* awal/ induksi. Mahasiswa yang sudah mengenal tempat kerja tersebut akan lebih mantab dalam memasuki dunia kerja dan karirnya.

#### C. Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan

Kegiatan pembelajaran dalam bentuk asistensi mengajar dilakukan oleh mahasiswa di satuan pendidikan seperti sekolah dasar, menengah, maupun atas. Sekolah tempat praktek mengajar dapat berada di lokasi kota maupun di daerah terpencil.

Tujuan program asistensi mengajar di satuan pendidikan antara lain:

- 1) Memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang pendidikan untuk turut serta mengajarkan dan memperdalam ilmunya dengan cara menjadi guru di satuan pendidikan.
- 2) Membantu meningkatkan pemerataan kualitas pendidikan, serta relevansi pendidikan dasar dan menengah dengan pendidikan tinggi dan perkembangan zaman.

#### D. Penelitian/Riset

Melalui penelitian mahasiswa dapat membangun cara berpikir kritis, hal yang sangat dibutuhkan untuk berbagai rumpun keilmuan pada jenjang pendidikan tinggi. Dengan kemampuan berpikir kritis mahasiswa akan lebih mendalami, memahami, dan mampu melakukan metode riset secara lebih baik. Bagi mahasiswa yang memiliki minat dan keinginan berprofesi dalam bidang riset, peluang untuk magang di laboratorium pusat riset merupakan dambaan mereka. Tujuannya adalah:

- 1) Penelitian mahasiswa diharapkan dapat ditingkatkan mutunya. Selain itu, pengalaman mahasiswa dalam proyek riset yang besar akan memperkuat *pool talent* peneliti secara topikal.
- 2) Mahasiswa mendapatkan kompetensi penelitian melalui pembimbingan langsung oleh peneliti di lembaga riset/pusat studi.
- 3) Meningkatkan ekosistem dan kualitas riset di laboratorium dan lembaga riset Indonesia dengan memberikan sumber daya peneliti dan regenerasi peneliti sejak dini.

#### E. Proyek Kemanusiaan

Mahasiswa yang bersedia terlibat langsung sebagai volunteer dan berjangka pendek. Banyaknya lembaga Internasional (UNESCO, UNICEF, WHO, dsb) yang telah melakukan kajian mendalam dan membuat *pilot project* pembangunan di Indonesia maupun negara berkembang lainnya. Mahasiswa dengan jiwa muda, kompetensi ilmu, dan minatnya dapat menjadi “*foot soldiers*” dalam proyek-proyek kemanusiaan dan pembangunan lainnya baik di Indonesia maupun di luar negeri. Kegiatan ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa unggul yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika, dan Melatih mahasiswa memiliki kepekaan sosial untuk menggali dan menyelami permasalahan yang ada serta turut memberikan solusi sesuai dengan minat dan keahliannya masing-masing.

#### F. Kegiatan Wirausaha

Indonesia memiliki 21% wirausahawan dari berbagai bidang pekerjaan atau berada di posisi peringkat 94 dari 137 negara yang disurvei.

Tujuan program kegiatan wirausaha adalah Memberikan mahasiswa yang memiliki minat berwirausaha untuk mengembangkan usahanya lebih dini dan terbimbing, dan Menangani permasalahan pengangguran yang menghasilkan pengangguran intelektual dari kalangan sarjana.

#### G. Proyek/Studi Independen

Idealnya, studi/ proyek independen dijalankan untuk menjadi pelengkap dari kurikulum yang sudah diambil oleh mahasiswa. Perguruan tinggi atau fakultas juga dapat menjadikan studi independen untuk melangkapi topik yang tidak termasuk dalam jadwal perkuliahan, tetapi masih tersedia dalam silabus program studi atau fakultas.

Tujuan program studi/proyek independen antara lain:

- 1) Mewujudkan gagasan mahasiswa dalam mengembangkan produk inovatif yang menjadi gagasannya.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan berbasis riset dan pengembangan (R&D).
- 3) Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam ajang nasional dan internasional.

#### H. Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik

Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) merupakan suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di tengah masyarakat di luar kampus, yang secara langsung bersama-sama masyarakat mengidentifikasi potensi dan menangani masalah sehingga diharapkan mampu mengembangkan potensi desa/daerah dan meramu solusi untuk masalah yang ada di desa. Kegiatan KKNT diharapkan dapat mengasah *softskill* kemitraan, kerjasama tim lintas disiplin/keilmuan (lintas kompetensi), dan *leadership* mahasiswa dalam mengelola program pembangunan di wilayah perdesaan.

Ada yang pro-kontra terhadap kebijakan ini. Ketua Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Universitas Indonesia sempat meragukan jangka waktu yang diberikan kepada perguruan tinggi dalam menyesuaikan kebijakan tersebut kurang mencukupi yang hanya selama 2 tahun. Mengingat banyaknya hal fundamental dalam Pendidikan yang perlu diubah, salah satunya ialah kurikulum. Menurut Fajar, sebaiknya ada peraturan yang jelas bagi perusahaan yang menyediakan tempat magang bagi mahasiswa, justru bukan menjadikannya sebagai alat industri dalam mendapatkan tenaga kerja murah. Perlunya penyesuaian tanggung jawab antara Lembaga Pendidikan dan juga Lembaga non Pendidikan guna memberikan



perlindungan kepada para pelajar (mahasiswa) ketika melaksanakan pembelajaran sehingga tidak adanya eksploitasi industri.<sup>16</sup>

Setiap universitas mendukung adanya kebijakan Kampus Merdeka dengan menerapkan berbagai kebijakan dalam kurikulum pembelajaran, diantaranya mengadakan mata kuliah berbasis digital (*online*) dan menerapkan program magang atau pertukaran pelajar ke luar negeri

### **Tantangan yang dihadapi**

Indonesia memiliki tingkat Pendidikan lebih rendah dari rata-rata tingkat Pendidikan di negara OECD. Secara global Indonesia berada di peringkat ke-71 dari 77 negara, yang ditinjau dari nilai rata-rata matematika IPA, dan membaca. Negara yang persentasi tingkat Pendidikan yang telah menyelesaikan Pendidikan tinggi usia 25-64 tahun yaitu Kanada sebanyak 56,7%, Jepang 51,4%, Israel 50,9%, Korea 47,7% dan Amerika 46,5% . kelima negara tersebut diatas rata-rata nilai keseluruhan negara OECD sebesar 36,9%. Sedangkan Indonesia masih berada ditingkat 11,9%.

Kondisi yang seperti ini mengharuskan Indonesia harus berbenah untuk meningkatkan daya saing global, salah satunya mengalisis metode pembelajaran dan kesiapan Sumber Daya Manusia Indonesia dalam menghadapi era revolusi industry 4.0 dan bersiap untuk memasuki Society 5.0. Tantangan ini cukup berat, namun tetap harus dijalankan.

Tantangan dunia Pendidikan Indonesia di revolusi industri 4.0, sebagai berikut:<sup>17</sup>

- a. Kesiapan Pemerintah menyongsong era Pendidikan 4.0,
- b. Pendidikan dituntut untuk berubah,
- c. Era Pendidikan dipengaruhi oleh revolusi industry 4.0,
- d. proses pembelajaran kontinu tanpa batas ruang dan waktu,
- e. Indonesia lambat merespon revolusi industry 4.0.

---

<sup>16</sup> Pernyataan Fajar Adi Nugroho, yang dikutip oleh tirtto.id, Adi Nugroho "Mahasiswa Tanggapi Kebijakan Kampus Merdeka Ala Nadiem Makarim", <https://tirtto.id/mahasiswa-tanggapi-kebijakan-kampus-merdeka-ala-nadiem-makarim-evRo>

<sup>17</sup> Ni Nyoman Lisna Handayani, Ni Ketut Erna Muliastri, Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, 2020, <https://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/32>, hlm. 9, diakses pada tgl 2 Maret 2021 pukul 13.00 WIB

Tantangan lain yang dihadapi adalah kondisi yang sedang melanda di Indonesia dan negara lain yakni masalah Kesehatan dimana dunia saat ini sedang menghadapi Coronavirus Disease 2019 (biasa dikenal dengan Covid-19). Covid19 adalah penyakit yang disebabkan oleh infeksi Coronavirus baru yang pertama kali dilaporkan sebagai pneumonia misterius di Wuhan, China pada tanggal 31 Desember 2019. Wabah virus ini sudah dideklarasikan oleh WHO sebagai *Public Health Emergency of International Concern* pada 30 Januari 2020. Masuknya virus Covid 19 di Indonesia pertama sekali pada tanggal 2 Maret 2020 dengan ditemukannya 2 kasus positif Covid 19. Semakin tingginya jumlah orang terpapar covid 19 membuat pemerintah mengambil kebijakan di bidang pendidikan, yaitu menginstruksikan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) selama masa darurat pandemik covid-19 sejak pertengahan Maret 2020.<sup>18</sup> Masa-masa darurat ini memaksa masyarakat dunia mendefinisikan hidup, tujuan pembelajaran dan hakikat kemanusiaan. Persebaran virus Corona (Covid 19) merupakan tantangan besar bagi Indonesia dalam penanganannya dimana pandemi ini memaksa kebijakan *social distancing* (biasa dikenal juga dengan istilah *physical distancing*) untuk meminimalisir persebaran covid 19 ditengah masyarakat.

Dari tantangan tersebut kita harus berani mengambil langkah untuk menjadikan pembelajaran online sebagai peluang/kesempatan mentransformasikan bidang Pendidikan. Mau tidak mau semua guru harus melek teknologi. Karena semua tenaga pendidika (guru/dosen) harus bisa mengajar jarak jauh dengan menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi juga tidak sembarangan, ada ilmu khusus agat pemanfaatan teknologi menjadi alat mewujudkan tujuan Pendidikan yakni Teknologi Pendidikan (TP) yang secara merata di seluruh wilayah Indonesia. Hal ini perlu dukungan dengan memperluas akses internet dan kapasitas bandwidth hingga ke daerah pelosok. sistem pendidikan kita harus siap melakukan lompatan untuk melakukan transformasi pembelajaran daring bagi semua siswa dan oleh semua guru. Kita memasuki era baru untuk membangun kreatifitas, mengasah skill siswa, dan peningkatan kualitas diri dengan perubahan sistem, cara pandang dan pola interaksi

---

<sup>18</sup> Pembelajaran Online di tengah Pandemi Covid 19, Tantangan yang Mendewasakan, 2020, <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/> diakses pada tanggal 1 Maret 2021 pukul 13.00 WIB.

kita dengan teknologi<sup>19</sup>

Dan pada masa pandemi covid-19 ini, tidak hanya kompetensi 4C (*Creative, Critical Thinking, Komunikasi, dan Collaborative*), yang harus dikembangkan, tetapi juga ada 1C lagi yang tidak kalah penting, dan ini merupakan kunci untuk C yang lain, yaitu *Character*. Inilah saat tidak hanya kecerdasan intelektual, tetapi kecerdasan spiritual semua masyarakat harus berkembang, saling tolong menolong, bantu membantu, kepedulian dalam mengatasi masalah bersama sebagai dampak dari pandemi covid-19, yang berpengaruh pada kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat.

Hikmah positif dalam masa darurat covid-19, ternyata kompetensi untuk menuju *society 5.0* tidak hanya secara 4C, tetapi 5C (*Character, Creative, Critical Thinking, Komunikasi, dan Collaborative*). *Critical Thinking* merupakan keterampilan berpikir untuk memecahkan masalah atau mengambil keputusan terhadap permasalahan yang dihadapi. Keterampilan ini mutlak diperlukan oleh semua orang untuk mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan terhadap masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan riilnya. Keterampilan berkomunikasi (*communication skills*) adalah keterampilan untuk menyampaikan pemikiran gagasan, ide, pengetahuan, dan informasi baru yang dimiliki kepada orang lain melalui lisan, tulisan, simbol, gambar, grafis atau angka. Keterampilan ini termasuk keterampilan mendengarkan, memperoleh informasi dan menyampaikan gagasan dihadapan orang banyak.<sup>20</sup> Keterampilan Kolaborasi ialah keterampilan bekerjasama, saling bersinergi, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab serta menghormati perbedaan. *Communication* ialah kemampuan berkomunikasi yang dapat dilatih melalui Menyusun laporan hasil kegiatan, presentasi tugas proyek, diskusi kelompok/kelas, pembelajaran dalam jaringan (*daring*), dan kegiatan lain yang menimbulkan interaksi antar peserta didik dengan peserta didik lain, dosen dan dengan civitas sekolah/kampus lainnya.

---

<sup>19</sup> Dr. Gogot Suharwoto, <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/261667/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid19-tantangan-yang-mendewasakan>, diakses pada tanggal 1 Maret 2021 pukul 13.20 WIB

<sup>20</sup> Zubaidah, 2008, *Mengenal 4C: Learning and Innovation skills untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0* Makalah: Disampaikan dalam seminar 2<sup>nd</sup> Science Education National Conference di Universitas Trunojoyo Madura 13 Oktober

## **PENUTUP**

Hasil analisis penelitian ini sesuai dengan teori yang telah dikemukakan sebelumnya pada era revolusi industri 4.0 adalah era yang penuh dengan teknologi yang semakin meninggi, dimana teknologi bisa memberi dampak positif dan juga negative dalam penggunaannya, diantaranya mesin digunakan untuk membantu pekerjaan manusia dan adanya pekerjaan baru yang membutuhkan berbagai bidang ilmu.

Di era society 5.0 pekerjaan dan aktivitas manusia akan difokuskan pada *Human-Centered* yang berbasis pada teknologi. Namun perlunya pengembangan nilai karakter, empati dan toleransi seiring dengan perkembangan kompetensi yang berpikir kritis, inovatif dan kreatif. Dalam perannya Pendidikan berperan penting untuk mempersiapkan masyarakat dalam menghadapi Society 5.0. Pendidikan memiliki tanggung jawab dalam memenuhi

Berdasarkan perspektif manajemen Pendidikan di Perguruan Tinggi masyarakat 5.0 dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan aspek-aspek yang memengaruhi pencapaian tujuan Pendidikan nasional. Melalui kebijakan pemerintah yakni Kampus Merdeka diharapkan mampu mewujudkan tatanan society 5.0 dengan baik sehingga system Pendidikan nasional Indonesia berbasis teknologi yang super cerdas, sejahtera dan berkeadaban dengan mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia dalam memperkuat kualitas Pendidikan dan kompetensi bagi mahasiswa, seperti melibatkan pemerintah pusat dan daerah, organisasi nirlaba dan masyarakat. Sumber daya manusia harus meningkatkan kualitas dan selalu melakukan inovasi-inovasi dalam menumbuhkan kreatifitas dengan memberi kontribusi bagi kemajuan lingkungan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Appleton, Shristenson Furlong, 2008, *the School Student engagement with school: critical conceptual and methodological issues of construct, Psychology in School*

Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta:  
MultiPresingo

### Peraturan Perundang-undangan

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:  
Alfabeta

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

### Jurnal

Ni Nyoman Lisna Handayani, Ni Ketut Erna Muliastri, *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, 2020*

Zubaidah, 2008, *Mengenal 4C: Learning and Innovation skills untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Makalah: Disampaikan dalam seminar 2<sup>nd</sup> Science Education National Conference* di Universitas Trunojoyo Madura 13 Oktober

### Internet

Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, <http://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/04/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020>.

Dr. *Gogot* *Suharwoto*,  
<https://www.timesindonesia.co.id/read/news/261667/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid19-tantangan-yang-mendewasakan>

Pembelajaran Online di tengah Pandemi Covid 19, Tantangan yang Mendewasakan, 2020, <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>

Pendapat Direktur Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Dirjen Dikti Kemdikbud) Prof. Ir. Nizam, M.Sc., DIC, Ph.D., dikutip dari <https://www.republika.co.id/berita/qoewe3399/perguruan-tinggi-harus-ubah-pola-pendidikan-hadapi-50>

Pendidikan 5.0 di Indonesia,  
<http://informatika.ft.unp.ac.id/index.php/2018/04/28/online-kids-course/>

Pernyataan Fajar Adi Nugroho, yang dikutip oleh tirtoid, Adi Nugroho  
"Mahasiswa Tanggapi Kebijakan Kampus Merdeka Ala Nadiem  
Makarim", [https://tirtoid/mahasiswa-tanggapi-kebijakan-kampus-merdeka-  
ala-nadiem-makarim-evRo](https://tirtoid/mahasiswa-tanggapi-kebijakan-kampus-merdeka-ala-nadiem-makarim-evRo)

Yohanes Enggar Harususilo, 2019, 4 Kompetensi Lulusan Ini Jadi Kunci "Society 5.0,  
[https://edukasi.kompas.com/read/2019/03/20/21391851/4-kompetensi-  
lulusan-ini-jadi-kunci-society-50?page=all](https://edukasi.kompas.com/read/2019/03/20/21391851/4-kompetensi-lulusan-ini-jadi-kunci-society-50?page=all)