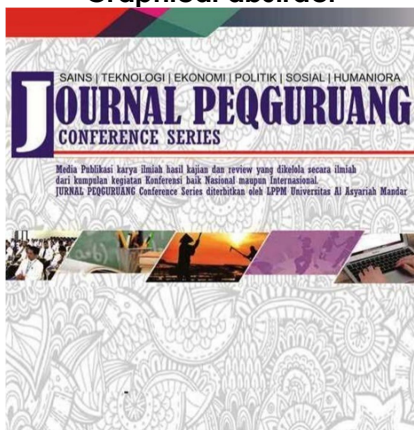


Graphical abstract



MANAJEMEN KELAS DI ERA INDUSTRI 4.0

Ahmad Al Yakin
Universitas Al Asyariah Mandar, Polewali Mandar

Corresponding author
ahmadalyakin76@gmail.com

Abstract

Changes in the world are now entering the era of the industrial revolution 4.0 where information technology has become the basis in human life. Everything has become borderless with unlimited use of computing power and data, because it is influenced by the development of the internet and massive digital technology as the backbone of human and machine movement and connectivity. This era will also disrupt various human activities, including the fields of science and technology (science and technology) and classroom management in schools and higher education. Classes are part of the school where students and teachers realize teaching and learning interactions. Classroom management is all activities of the teacher and the homeroom teacher with students to develop and further dynamize the class organization so that the interaction of teaching and learning becomes more productive, effective, efficient in achieving educational and learning goals. Classroom management aims to organize dynamic classrooms in the provision of learning process facilities and the creation of social interactions that enable teaching and learning processes to successfully achieve educational goals. These aspects of classroom management include administrative management activities, operative management activities, teacher leadership and homeroom teacher. The key to successful classroom management innovation lies in the preventive and curative procedures that are part of the competence of each teacher.

Keywords: *Management, Class, Innovation, Industrial Era 4.0*

Abstrak

Perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segalanya menjadi tanpa batas (*borderless*) dengan penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas (*unlimited*), karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital yang masif sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin. Era ini juga akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) serta manajemen kelas dalam sekolah serta pendidikan tinggi. Kelas adalah bagian dari sekolah yang menjadi tempat siswa dan guru mewujudkan interaksi belajar mengajar. Pengelolaan kelas adalah segala aktifitas guru dan wali kelas bersama siswa untuk menumbuh kembangkan lagi mendinamisasikan organisasi kelas supaya interaksi belajar mengajar menjadi makin produktif, efektif, efisien dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran. Pengelolaan kelas bertujuan mengorganisasi kelas yang dinamis dalam penyediaan fasilitas proses belajar dan penciptaan interaksi sosial yang memungkinkan proses belajar mengajar berhasil dengan baik mencapai tujuan pendidikan. Aspek-aspek pengelolaan kelas tersebut meliputi kegiatan administratif manajemen, kegiatan operatif manajemen, kepemimpinan guru dan wali kelas. Kunci keberhasilan inovasi pengelolaan kelas terletak pada prosedur preventif dan prosedur kuratif yang menjadi bagian dari kompetensi setiap pengajar.

Kata kunci: *Manajemen, Kelas, Inovasi, Era Industri 4.0*

Article history

DOI: <http://dx.doi.org/10.35329/jp.v1i2.328>

Received : 1 Agustus 2019 | Received in revised form : 24 September 2019 | Accepted : 1 Oktober 2019

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini telah memasuki era industri 4.0, yang ditandai dengan perubahan dalam sistem pendidikan dari pendekatan parsial ke bentuk holistik. Peralihan kurikulum sekolah sejak tahun 2013 yang mengadopsi kurikulum berbasis tugas (*project-based curriculum*) sebagai wahaan dalam mengadaptasi era millennial saat ini bertujuan agar generasi dapat berpikir kreatif dan kritis.

Senada dengan pernyataan Kemenristek, Nasir dalam konferensi pers di Gedung D Kemenristek di Jakarta (29/1/2018) menyatakan bahwa tantangan yang dihadapi saat ini adalah guru dan dosen Indonesia saat ini sendiri masih didominasi oleh generasi *baby boomers* dan generasi X yang merupakan *digital immigrant*. Sementara mahasiswa yang dihadapi merupakan generasi millennial atau *digital native*.

Oleh karena era industri 4.0 menuntut kompetisi global maka kita harus mempersiapkan mental dan skill yang mempunyai keunggulan persaingan (*competitive advantage*) dari lainnya. Salah satu bentuk untuk mempersiapkan skill yang paling mudah ditempuh adalah mempunyai perilaku yang baik (*behavioral attitude*), menaikan kompetensi diri dan memiliki semangat literasi. Bekal persiapan diri tersebut dapat dilalui dengan jalur pendidikan (*long life education*) dan konsep diri melalui pengalaman bekerjasama lintas generasi/ lintas disiplin ilmu (*experience is the best teacher*). McKinsey (2006)

Kenyatannya berdasarkan data empiris diketahui bahwa pengelolaan pendidikan masih bersifat zaman old yang tidak mendukung siswa dalam berkreasi dan berpikir kritis. Kreatifitas dan keterampilan berpikir kritis sangat penting jika di telisik dari perspektif sosiologi, pendidikan selain berperan menyiapkan manusia untuk memasuki masa depan, juga memiliki hubungan dengan transformasi sosial, begitu juga sebaliknya. Maka yang penting diperhatikan adalah bahwa suatu sistem pendidikan beserta semua unsur pendukungnya harus dibangun guna menyiapkan peserta didik sebagai pribadi yang siap pakai pada posisi tertentu. Keniscayaan ini mengharuskan adanya strategi kependidikan melalui pranata yang dikandungnya mampu mengakomodasi perubahan-perubahan pada peradaban global. (Suwardana, 2017:106)

Arah perubahan sistem pendidikan termasuk perubahan manajemen kelas yang sifatnya konvensional atau manual menjadi sistem digital berbasis online. Perkembangan learning Management system memiliki beberapa karakteristik, yaitu

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dengan teknologi elektronik ini guru/dosen dan siswa/mahasiswa dapat berkomunikasi relatif mudah tanpa dibatasi oleh ruang maupun waktu.
- b. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*), sehingga materi pembelajaran tersebut dapat diakses kapan saja, dimana saja.
- c. Jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan

administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di internet.

- d. Menggunakan jasa internet sebagai media utama. Internet memberikan sumber belajar dan strategi dalam proses pembelajaran di era digital. (Gartika R dan Rita R, 2013:45).

Senada dengan Tapscott, (1997) yang mengatakan bahwa dampak dari pesatnya perkembangan teknologi internet dan kemajuan teknologi digital yang telah terakselerasi, informasi, dan pengetahuan menjadi bersifat sementara dan singkat. Perubahan pengetahuan yang sangat cepat, pembaruan pengetahuan bersifat konstan membutuhkan peningkatan kemampuan pribadi agar dapat berdaing dengan kemajuan dunia pendidikan secara mendasar, dari cara pandang terhadap pengetahuan, sampai dengan bagaimana pengetahuan itu diajarkan di depan kelas.

Hal ini juga tentu mempengaruhi dunia pendidikan sehingga orientasi mengajar guru berbasis teknologi informasi dan komunikasi dan masyarakat digital dewasa ini.

Sistem pendidikan di era industri 4.0 juga mempengaruhi perubahan tempat belajar, yakni transisi dari era analog ke era digital, juga dianggap penting. Di era digital, lingkungan belajar harus diselenggarakan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya internet dan cybernet, yang memungkinkan pemelajarbelajar secara mandiri, dinamis dan tidak terikat oleh hanya satu tempat dan satu sumber belajar, bahkan tidak tergantung pada guru pengajarnya saja, tetapi siswa dapat belajar dari banyak guru, berbagai sumber di dunia maya. Sistem manajemen kelas guru dengan lingkungan digital menyebabkan guru menerapkan konsep *multy channel learning* yang memperlakukan siswa sebagai pemelajardinamis yang dapat belajar dimana saja, kapan saja, dari siapa saja, dari berbagai sumber di mana saja. Kompetensi guru sebagai fasilitator mendukung siswa dalam belajar sesuai dengan tuntutan digital di dunia industri 4.0. (Bastian, Aulia Reza.:2002).

2. PEMBAHASAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini telah memasuki era industri 4.0, yang ditandai dengan perubahan dalam sistem pendidikan dari pendekatan parsial ke bentuk holistik. Peralihan kurikulum sekolah sejak tahun 2013 yang mengadopsi kurikulum berbasis tugas (*project-based curriculum*) sebagai wahaan dalam mengadaptasi era millennial saat ini bertujuan agar generasi dapat berpikir kreatif dan kritis.

Senada dengan pernyataan Kemenristek, Nasir dalam konferensi pers di Gedung D Kemenristek di Jakarta (29/1/2018) menyatakan bahwa tantangan yang dihadapi saat ini adalah guru dan dosen Indonesia saat ini sendiri masih didominasi oleh generasi *baby boomers* dan generasi X yang merupakan *digital immigrant*. Sementara mahasiswa yang dihadapi merupakan generasi millennial atau *digital native*.

Oleh karena era industri 4.0 menuntut kompetisi global maka kita harus mempersiapkan

mental dan skill yang mempunyai keunggulan persaingan (competitive advantage) dari lainnya. Salah satu bentuk untuk mempersiapkan skill yang paling mudah ditempuh adalah mempunyai perilaku yang baik (behavioral attitude), menaikan kompetensi diri dan memiliki semangat literasi. Bekal persiapan diri tersebut dapat dilalui dengan jalur pendidikan (*long life education*) dan konsep diri melalui pengalaman bekerjasama lintas generasi/ lintas disiplin ilmu (*experience is the best teacher*). McKinsey (2006)

Kenyatannya berdasarkan data empiris diketahui bahwa pengelolaan pendidikan masih bersifat zaman old yang tidak mendukung siswa dalam berkreasi dan berpikir kritis. Kreatifitas dan keterampilan berpikir kritis sangat penting jika di telisik dari perspektif sosiologi, pendidikan selain berperan menyiapkan manusia untuk memasuki masa depan, juga memiliki hubungan dengan transformasi sosial, begitu juga sebaliknya. Maka yang penting diperhatikan adalah bahwa suatu sistem pendidikan beserta semua unsur pendukungnya harus dibangun guna menyiapkan peserta didik sebagai pribadi yang siap pakai pada posisi tertentu. Keniscayaan ini mengharuskan adanya strategi kependidikan melalui pranata yang dikandungnya mampu mengakomodasi perubahan-perubahan pada peradaban global. (Suwardana, 2017:106)

Arah perubahan sistem pendidikan termasuk perubahan manajemen kelas yang sifatnya konvensional atau manual menjadi sistem digital berbasis online. Perkembangan learning Management system memiliki beberapa karakteristik, yaitu

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dengan teknologi elektronik ini guru/dosen dan siswa/mahasiswa dapat berkomunikasi relatif mudah tanpa dibatasi oleh ruang maupun waktu.
- b. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self learning materials), sehingga materi pembelajaran tersebut dapat diakses kapan saja, dimana saja.
- c. Jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di internet.
- d. Menggunakan jasa internet sebagai media utama. Internet memberikan sumber belajar dan strategi dalam proses pembelajaran di era digital. (Gartika R dan Rita R, 2013:45)

Senada dengan Tapscott, (1997) yang mengatakan bahwa dampak dari pesatnya perkembangan teknologi internet dan kemajuan teknologi digital yang telah terakselerasi, informasi, dan pengetahuan menjadi bersifat sementara dan singkat. Perubahan pengetahuan yang sangat cepat, pembaruan pengetahuan bersifat konstan membutuhkan peningkatan kemampuan pribadi agar dapat berdaing dengan kemajuan dunia pendidikan secara mendasar, dari cara pandang terhadap pengetahuan, sampai dengan bagaimana pengetahuan itu diajarkan di depan kelas.

Hal ini juga tentu mempengaruhi dunia pendidikan sehingga orientasi mengajar guru berbasis teknologi informasi dan komunikasi dan masyarakat digital dewasa ini.

Sistem pendidikan di era industry 4.0 juga mempengaruhi perubahan tempat belajar, yakni transisi dari era analog ke era digital, juga dianggap penting. Di era digital, lingkungan belajar harus diselaraskan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya internet dan cybernet, yang memungkinkan pemelajarbelajar secara mandiri, dinamis dan tidak terikat oleh hanya satu tempat dan satu sumber belajar, bahkan tidak tergantung pada guru pengajarnya saja, tetapi siswa dapat belajar dari banyak guru, berbagai sumber di dunia maya. Sistem manajemen kelas guru dengan lingkungan digital menyebabkan guru menerapkan konsep *multy channel learning* yang memperlakukan siswa sebagai pemelajardinamis yang dapat belajar dimana saja, kapan saja, dari siapa saja, dari berbagai sumber di mana saja. Kompetensi guru sebagai fasilitator mendukung siswa dalam belajar sesuai dengan tuntutan digital di dunia industry 4.0. (Bastian, Aulia Reza.:2002).

3. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tentang proses pembelajaran di sekolah dengan berbagai permasalahan dan solusinya dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelas digital dapat dijadikan solusi untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih fleksibel dan tidak terikat oleh waktu dan tempat.
2. Kompetensi guru dalam penguasaan TIK masih sangat terbatas, sehingga perlu dirancang suatu pelatihan kelas digital (*digital class*) bagi guru dan dosen. Pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan dan melatih guru dan dosen dalam menggunakan pembelajaran kelas maya atau kelas digital (*digital class*) dalam proses pembelajaran.
3. Kelas digital (*digital class*) dapat dimanfaatkan guru baik dalam perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka baik dengan teman sejawat maupun siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta: Penerbit Bestari Buana Murni.
- Bastian, Aulia Reza. 2002. *Reformasi Pendidikan: Langkah-Langkah Pembaruan dan Pemberdayaan Pendidikan Dalam rangka*

Desentralisasi Sistem Pendidikan Indonesia. Yogyakarta : Lappera Pustaka Utama.

Djamarah dan Zain. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka CiptaGartika
Rahmasari dan Rita Rismiati. 2013. *e-learning Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.

<http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/index.php/2018/01/30/era-revolusi-industri-4-0-saatnya-generasi-millennial-menjadi-dosen-masa-depan/>

<https://smadigitalkotabandung.wordpress.com/2015/10/10/penjelasan-tentang-kelas-digital/> (diunduh tanggal 05 September 2018).

Simonsen, B., Fairbanks, S., Briesch, A., Myers, D., & Sugai, G. 2008. *Evidence-based practices in classroom management: Considerations for research to practice*. Education & Treatment of Children, 31(3), 351-380.

Swardana, Hendra, 2017. *Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental*. Jurnal JATI UNIK, 2017, Vol.1, No.2, Hal. 102-110. eISSN : 2597-7946.

Tapscott, D. 1997. *The Digital Economy: Promise and Peril in The Age of Networked Intelligence*. New York: McGraw-Hill.

Wiyani, NovanArdy. 2013. *Manajemen Kelas: Teori dan aplikasi untuk menciptakan kelas yang kondusif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media