

MODEL PENUMBUHAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI ERA INDUSTRI 4.0

Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd.

Universitas Negeri Jakarta
Sminarnasionlbhsindo2018@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan kajian ini adalah memberikan pemahaman yang dalam mengenai pendidikan karakter pada era industri 4.0. Karakter dalam era industri 4.0 dituangkan cara berpikir, cara bekerja, alat kerja dan kecakapan hidup. Cara berpikir mencakup kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan belajar. Cara kerja mencakup komunikasi dan kolaborasi. Alat untuk bekerja mencakup teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dan literasi informasi. Kecakapan hidup mencakup kewarganegaraan, kehidupan dan karier, dan tanggung jawab pribadi dan sosial. Nilai karakter tersebut ditumbuhkan melalui *General Education*. Nilai-nilai yang ada pada *General Education* yaitu *Core Values* yang digunakan untuk menumbuhkan karakter dan mengarahkan perilaku yang mencakup (a) hormat, (b) keselarasan, (c) kepedulian, (d) integritas, (e) tanggung jawab, dan (f) ketangguhan. Lapisan kedua yaitu *Social and Emotional Competencies* yang terdiri atas *self awareness, self management, social awareness, relationship management*, dan *responsible decision-making*. Lapisan ketiga adalah *Skill related to citizenship*.

Keyword: Pendidikan Karakter, *General Education*, Pendidikan Era Industri 4.0

PENDAHULUAN

Memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat ditandai bahwa teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal 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 (Kemristekdikti, 2018a). Zhong menyatakan Generasi di era industri 4.0 memegang komitmen peningkatan fleksibilitas di bidang manufaktur, secara massal, dengan kualitas dan produktivitas yang lebih baik (Zhong, et al., 2017). Imbasnya, perubahan pesat yang dialami masyarakat yaitu pesatnya perkembangan teknologi informasi membawa banyak dampak pada kehidupan manusia, secara umum bersifat positif dan negatif (Hariastuti et al., 2017).

Pada revolusi industri 4.0 ini jenjang pendidikan yang paling dekat untuk melakukan perubahan adalah pendidikan tinggi. Orientasi lulusan harus disesuaikan dengan perubahan karena akan terjadi pergeseran pekerjaan atau *job shifting*, semua orang yang memiliki *background* lulusan tidak lagi bergantung pada pekerjaan yang sesuai dengan gelarnya saja, kita tidak bisa selamanya berdiri sendiri. Profesi lama-kelamaan akan hilang dan pekerjaan

baru akan datang. Inilah yang disebut dengan *disruption technology* atau gangguan teknologi akan berdampak munculnya profesi atau bidang pekerjaan baru yang berbasis pada kombinasi teknologi antara lain : (1) Internet of Things, (2) Artificial Intelligence, (3) New Materials, (4) Big Data, (5) Robotics, (6) Augmented Reality, (7) Cloud Computing, (8) Additive Manufacturing 3D Printing, (9) Nanotech & Biotech, (10) Genetic Editing, (11) E-Learning.

Memang Indonesia harus ikut menjadi bagian perubahan ini yang dituangkan dalam pendidikan. Namun tujuan pendidikan Indonesia tetap sebagai jati diri bangsa Indonesia. Salah satu tujuan Pendidikan Tinggi dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 5 adalah “berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa”. Untuk mewujudkan tujuan ini, dalam pasal 35 Ayat (3) disebutkan bahwa setiap kurikulum perguruan tinggi wajib memuat mata kuliah Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia.

Pendidikan tinggi memiliki kurikulum Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian yang terdiri atas mata kuliah: agama, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Pancasila, Kewarganegaraan. Kompetensi yang dikembangkan kelompok mata kuliah ini mengacu pada SK Dirjen DIKTI nomor 43 tahun 2006.

Bahasa Indonesia (2 sks)

Kompetensi Bahasa Indonesia adalah memiliki kepribadian yang baik, cerdas dan peduli; arti dan fungsi bahasa Indonesia sebagai budaya bangsa dan negara, ragam bahasa, EYD, bahasa ilmiah, kata, istilah, definisi, perencanaan karangan, pengembangan karangan ilmiah, dengan memperhatikan pengembangan paragraf, keefektifan kalimat, pilihan kata, penalaran dalam karangan, kata tulis dan ejaan, teknik-teknik notasi, teknik penulisan ilmiah.

Kompetensi yang dikembangkan dalam mata kuliah Kelompok Pengembangan Kepribadian ini belum optimal untuk memenuhi tuntutan yang dibutuhkan oleh keterampilan kerja Era Industri 4.0. Untuk mencapai kompetensi yang terdapat pada lima aspek dalam model tersebut di atas, perlu manajemen pembelajaran termasuk kurikulum, materi ajar dan evaluasi secara holistik dan komprehensif. Kurikulum kelompok mata kuliah pengembangan kepribadian yang mengacu SK Dirjen DIKTI no. 43 tahun 2006 masih bersifat parsial pada masing-masing substansi kajian bidang ilmu yang terdapat dalam kelompok tersebut.

Era Industri 4.0 ditandai dengan (1) informasi yang tersedia di mana saja dan dapat diakses kapan saja, (2) komputasi yang semakin cepat, (3) otomasi yang menggantikan

pekerjaan-pekerjaan rutin, (4) komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan ke mana saja. Untuk menghadapi pembelajaran di Era Industri 4.0, setiap orang harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media, dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Fraydenberg&Andone, 2011). Perguruan tinggi sebagai pencetak generasi intelektual harus mampu membaca dan menyikapi tantangan Era Industri 4.0. Perguruan tinggi harus mampu mencetak intelektual yang mampu berpikir dan berliterasi secara kritis.

Kurikulum di perguruan tinggi dikembangkan dengan mengacu Permen Ristekdikti no. 44 tahun 2015 menetapkan bahwa lulusan Sarjana memiliki keterampilan umum :

- a. mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
- b. mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
- c. mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- d. menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
- e. mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
- f. mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
- g. mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
- h. mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
- i. mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

Bila dianalisis keterampilan umum yang distandarkan dalam SNPT mampu menjawab tantangan kebutuhan keterampilan kerja abad 21. Pada Era Industri 4.0 dunia kerja membutuhkan 10 keterampilan. Sepuluh keterampilan kerja yaitu :

(a) Ability to work in a team, (b) Ability to make decisions and solve problems, (c) Ability to plan, organize and prioritize work, (d) Ability to communicate verbally with people inside and outside an organization, (e) Ability to obtain and process information, (f) Ability to analyze quantitative data, (g) Technical knowledge related to the job, (h) Proficiency with computer software programs, (i) Ability to create and/or edit written reports, and (j) Ability to sell and influence others.

Namun, persoalan yang muncul adalah implementasi dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Pada kenyataannya bahwa kurikulum yang mengacu KKNi dan SNPT baru diberlakukan oleh sebagian kecil perguruan tinggi. Hasil dari implementasi kurikulum berbasis KKNi dan SNPT belum dapat dilihat tingkat keberhasilannya dalam mengintegrasikan tuntutan keterampilan kerja yang harus dimiliki oleh SDM di era global

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, pemerintah melihat bahwa SDM bangsa Indonesia perlu dibekali dengan kemampuan yang bisa digunakan untuk membangun daya saing, di antaranya adalah pengetahuan dan keterampilan profesional yang kompetitif, baik dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan berbahasa asing, teknologi informasi, penguatan karakter maupun kemampuan global, sehingga lulusan pendidikan tinggi mampu untuk bersaing di tingkat nasional dan internasional. Dengan demikian penguasaan ilmu perlu mata kuliah pembentuk kepribadian, sehingga dalam Undang-undang nomor 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 menyatakan bahwa Kurikulum Pendidikan Tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib memuat mata kuliah:

- a. Agama;
- b. Pancasila;
- c. Kewarganegaraan; dan
- d. Bahasa Indonesia.

Pelaksanaan pembelajarannya masih mengacu SK Dirjen DIKTI nomor 43 tahun 2006 yang berlaku sampai saat ini, bahwa mata kuliah Agama, Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia termasuk **Kelompok Mata kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK)**. Kompetensi dasar untuk masing-masing mata kuliah dirumuskan sebagai berikut.

- a. Pendidikan Agama

Menjadi ilmuwan dan profesional yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan memiliki etos kerja, serta menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan kehidupan.

b. Pendidikan Kewarganegaraan

Menjadi ilmuwan dan profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air; demokratis yang beradab; menjadi warga negara yang memiliki daya saing; berdisiplin; dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila.

c. Bahasa Indonesia

Menjadi ilmuwan dan profesional yang memiliki pengetahuan dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa nasional dan mampu menggunakannya secara baik dan benar untuk mengungkapkan pemahaman. rasa kebangsaan dan cinta tanah air, dan untuk berbagai keperluan dalam bidang ilmu. teknologi dan seni, serta profesinya masing-masing.

Bila melihat deskripsi yang terdapat dalam SK Dirjen DIKTI no. 43 tahun 2006 pada kelompok mata kuliah pengembang kepribadian untuk saat ini perlu penguatan karena masih didominasi oleh penguasaan pengetahuan.

Sementara, kelompok mata kuliah ini diharapkan sebagai *general education* sehingga dapat memperkuat kompetensi mahasiswa untuk berkiprah di lapangan kerja dengan membawa nilai-nilai luhur.

Hal tersebut, dapat tercermin dari hasil penelitian antara lain, hasil penelitian Dadang (UPI, 2009) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam memahami teks dapat dikategorikan kurang kritis mengingat perangkat untuk dapat menganalisis dan memahami teks termasuk kurang memadai. Peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam memahami teks berdasarkan pendekatan *critical discourse analysis* masih sangat kurang mengingat kemampuan mahasiswa dalam menganalisis wacana masih bersifat struktural. Kemampuan ini harus didorong agar mahasiswa mampu menganalisis teks berdasarkan konteks sosial dengan cara berpikir kritis. Hasil penelitian lain mengungkapkan mahasiswa tidak terbiasa berpikir secara divergen, serta kurang kreatif. Hal ini terbukti ketika dihadapkan dengan persoalan yang memiliki peluang akibat cukup banyak mereka hanya mampu mencapai persentase 25,0% ke bawah dalam memprediksi akibat yang berpeluang terjadi (Joni Rohmat, 2013).

Kondisi lain yaitu kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa di Perguruan Tinggi masih rendah. Demikian juga dengan inovasi mereka dalam aspek inovasi produk, proses, organisasi dan bisnis. Namun demikian, kreativitas dan inovasi tersebut dapat terus dikembangkan (Meriza Hendri: 2011). Hasil penelitian Boeriswati (2012) menyatakan bahwa kemampuan *information literacy* mahasiswa masih rendah yaitu pada tingkat *Novelty: The*

novelty of the contents of the mind, both in bringing ideas and new information or the acceptance of new ideas of other students; Outside material: Using his/her own experience or the materials received in the lecture/reference. Students actively seek an accurate source outside sources suggested by the lecturer dan belum dapat melakukan justification: Provide evidence, examples, or justification of a solution/conclusion, including providing an explanation of benefits (advantages) and losses (deficiency) of a situation or solution.

Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kurikulum berbasis KKNI bila implementasinya masih menggunakan pendekatan pembelajaran seperti selama ini khususnya pada kelompok mata kuliah pengembang kepribadian sebagai mata kelompok mata kuliah *general education* (Permendikbud 43 tahun 2006), akan sulit diharapkan mahasiswa mampu memiliki keterampilan yang dibutuhkan pada keterampilan kerja Era Industri 4.0.

Lembaga pendidikan sebagai penyiap tenaga kerja tersebut harus dapat menghasilkan lulusan yang memiliki 10 keterampilan kerja tersebut. Sebagai konsekuensinya, lembaga pendidikan harus mengubah orientasinya. Sepuluh keterampilan kerja tersebut memiliki karakteristik yang berbeda. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

in 2020	in 2015
1. Complex Problem Solving	1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking	2. Coordinating with Others
3. Creativity	3. People Management
4. People Management	4. Critical Thinking
5. Coordinating with Others	5. Negotiation
6. Emotional Intelligence	6. Quality Control
7. Judgment and Decision Making	7. Service Orientation
8. Service Orientation	8. Judgment and Decision Making
9. Negotiation	9. Active Listening
10. Cognitive Flexibility	10. Creativity

Gambar: keterampilan yang dibutuhkan pada Era Industri 4.0

Ada sepuluh hal pokok berkaitan dengan kecakapan yang dibutuhkan dalam era industri 4.0 yaitu cara berpikir, cara bekerja, alat kerja dan kecakapan hidup. Cara berpikir mencakup kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan belajar. Cara kerja mencakup komunikasi dan kolaborasi. Alat untuk bekerja mencakup teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dan literasi informasi. Kecakapan hidup mencakup kewarganegaraan, kehidupan dan karier, dan tanggung jawab pribadi dan sosial.

Bagaimana mengintegrasikan cara berpikir, alat kerja, dan kecakapan hidup dalam pembelajaran pengetahuan? Di mana selama ini pembelajaran sangat kental dengan *content base* yaitu penguasaan pengetahuan. Oleh karena itu, bila ingin menerapkan cara berpikir,

alat kerja, dan kecakapan hidup dalam pembelajaran pengetahuan, maka perlu perubahan paradigma pembelajaran . The Association of American Colleges and Universities (AAC&U"s) memperkenalkan Liberal Education and America"s Promise (LEAP) dengan konsep yaitu:

Liberal education:

An approach to college learning that empowers individuals and prepares them to deal with complexity, diversity and change. It emphasizes broad knowledge of the wider world—for example, science, culture and society—as well as in-depth achievement in a specific field of interest. It helps students develop a sense of social responsibility, as well as strong intellectual and practical skills that span all major fields of study—such as communication, analytical and problem-solving skills—and includes a demonstrated ability to apply knowledge and skills in real-world settings.

General education:

The part of a liberal education curriculum shared by all students. It provides broad exposure to multiple disciplines and forms the basis for developing important intellectual, civic and practical capacities. General education can take many forms and increasingly includes introductory, advanced and integrative forms of learning.

(Association of American Colleges & Universities, adapted from "Greater Expectations: A New Vision for Learning as a Nation Goes to College," 2002.)

AAC&U"s telah bekerja sama dengan ratusan perguruan tinggi menyatakan bahwa *general education* memberikan kontribusi yang kuat untuk menyiapkan lulusan mampu menerapkan cara berpikir, alat kerja, dan kecakapan hidup. AAC&U"s mengungkapkan pengalamannya dalam menerapkan *general education* di perguruan tinggi yaitu perguruan tinggi harus berinovasi dan mengubah paradigma yang utama adalah kurikulum dan sistem pembelajaran di perguruan tinggi. Kurikulum harus mampu menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang memiliki karakter, sikap dan perilaku cendekia, yang tercermin dalam kemampuannya untuk menatap, menafsirkan, dan merespons lingkungan hidupnya dan perkembangan masyarakatnya dengan sikap kritis, kreatif, obyektif, dan analitis, atas dasar tanggung jawab moral dan kemanusiaan sesuai dengan nilai karakter yang ada pada *General Education*. Sesuai dengan tujuan mata kuliah wajib umum di antaranya adalah (a) sebagai usaha membantu perkembangan mahasiswa agar mampu berperan sebagai anggota masyarakat, bangsa serta agama, (b) menumbuhkan kepekaan mahasiswa terhadap masalah-masalah dan kenyataan-kenyataan sosial yang timbul di dalam masyarakat, dan (c) memberi pengetahuan dasar kepada mahasiswa agar mampu berpikir secara interdisipliner, mampu memahami pikiran para ahli berbagai ilmu pengetahuan sehingga mudah dalam berkomunikasi.

Secara teoretis mata kuliah wajib umum di perguruan tinggi merupakan mata general yaitu mata kuliah yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif dan keterampilan, melainkan lebih menekankan pada aspek konatif, moral, mental, nilai, serta karakter yang diberikan dengan pendekatan multiaspek, multidimensional, multi-disipliner atau interdisipliner. Namun pada kenyataannya kelompok mata kuliah ini belum mampu menyatu sebagai pendidikan dasar. Atas dasar tersebut, penelitian ini mengembangkan model pendidikan dasar dengan mengadopsi nilai *General Education* dan kebutuhan keterampilan kerja era Industri 4.0.

AAC&U"s juga memberikan gambaran rumusan capaian pembelajaran harus dapat menghantarkan mahasiswa untuk menghadapi kehidupan yang kompleksitas, beragam, dan komprehensif di Era Industri 4.0 ini. Oleh karena itu Capaian pembelajaran dirumuskan seperti di bawah ini.

The Essential Learning Outcomes

Knowledge of human cultures and the physical and natural world:

- Through study in the sciences and math, social sciences, humanities, histories, languages and the arts.

Focused by engagement with big questions, both contemporary and enduring.

Intellectual and practical skills, including:

- Inquiry and analysis.
- Critical and creative thinking.
- Written and oral communication.
- Quantitative literacy.
- Information literacy.
- Teamwork and problem solving.

Practiced extensively, across the curriculum, in the context of progressively more challenging problems, projects and standards for performance

Personal and social responsibility, including:

- Civic knowledge and engagement—local and global.
- Intercultural knowledge and competence.
- Ethical reasoning and action.
- Foundations and skills for lifelong learning.

Anchored through active involvement with diverse communities and real-world challenges.

Integrative learning, including:

- Synthesis and advanced accomplishment across general and specialized studies.

Demonstrated through the application of knowledge, skills and responsibilities to new settings and complex problems.

Untuk mengantisipasi pendidikan pada Era Industri 4, Universitas Clark telah mengembangkan suatu model pendidikan berbasis general education. Model ini berbasis pada lima aspek:

1. **Wawasan tentang alam dunia, budaya manusia, dan masyarakat** – termasuk landasan disiplin ilmu pengetahuan dan kemampuan menggunakan berbagai pendekatan untuk mengenali dunia dengan berbagai dimensinya.
2. **Keterampilan teoretis dan Keterampilan Praktis** - termasuk penelitian dan analisis, penyimpulan umum dan argumentasi, berpikir kritis dan kreatif, komunikasi tertulis dan lisan, literasi kuantitatif, literasi informasi, bekerja dalam tim dan penyelesaian masalah (*problem solving*). Keterampilan-keterampilan ini dipraktikkan secara luas, lintas kurikulum, dalam konteks problem-problem yang lebih progresif, menantang, proyekatif, dan standar pelaksanaan.
3. **Tanggung Jawab Pribadi dan Tanggung Jawab Sosial** – termasuk penalaran etika dan perilaku, pemahaman antarbudaya dan kompetensi untuk berpartisipasi dalam masyarakat global, wawasan kebangsaan, ikatan kuat dengan yang lokal dan global, kebiasaan yang ajeg dalam mengkritisi diri sendiri – refleksi diri, dan belajar.
4. **Kemampuan Mengintegrasikan Pengetahuan dan Keterampilan** - termasuk membuat sintesis lintas bidang kajian umum dan khusus, menjembatani intra dan interdisiplin keilmuan, serta menghubungkan ruang kelas dengan dunia nyata. Hal ini akan diimplementasikan melalui kreasi pengetahuan, penalaran kontekstual, konstruksi makna, dan refleksi.
5. **Kapasitas Praktek yang Efektif** – termasuk kreativitas dan imajinasi, kemandirian mengatur diri sendiri (*self-directed*), kelenturan dan ketekunan, kemampuan berkolaborasi dengan pihak lain, serta kemampuan mengelola kompleksitas dan ketidakpastian.

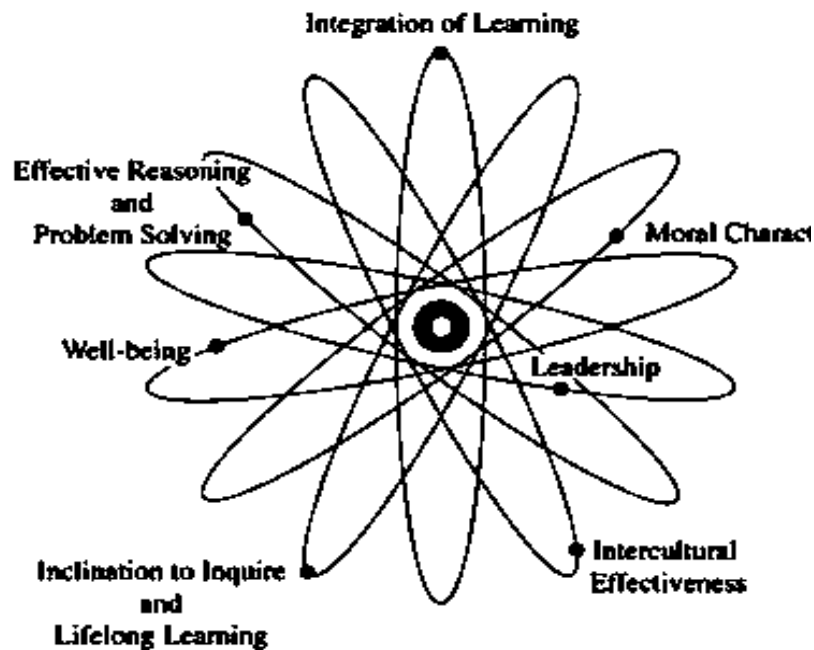
Dari implementasi model tersebut lulusan Clark University banyak terserap pasar dengan masa tunggu yang singkat. Untuk mengubah paradigma pendidikan khususnya pada kelompok mata kuliah pengembang kepribadian (MKWU) agar mampu memenuhi tuntutan pada Era Industri 4.0, maka dalam mengimplementasikan model pembelajaran dalam Capaian Pembelajaran Lulusan Perguruan Tinggi adalah SDM, rumusan capaian pembelajaran (LO), materi ajar, pendekatan dan atau metode pembelajaran, dan evaluasi.

Mengacu pengalaman Clark University dalam mengembangkan Pendidikan karakter dalam merumuskan capaian pembelajaran yaitu.

Character Skill	Capacities
Knowledge of the Natural World and Human	<i>The acquisition of this knowledge will be</i>

Cultures and Societies — including foundational disciplinary knowledge and the ability to employ different ways of knowing the world in its many dimensions.	<i>focused by rigorous engagement with big questions, both contemporary and enduring</i>
Intellectual and Practical Skills — including inquiry and analysis, the generation and evaluation of evidence and argument, critical and creative thinking, written and oral communication, quantitative literacy, information literacy, teamwork and problem solving.	<i>These skills will be practiced extensively, across the curriculum, in the context of progressively more challenging problems, projects, and standards for performance.</i>
Personal and Social Responsibility — including ethical reasoning and action, the intercultural understanding and competence to participate in a global society, civic knowledge and engagement locally as well as globally, and the life long habits of critical self-reflection and learning.	<i>These abilities will be anchored through active involvement with diverse communities and real-world challenges, taking particular advantage of urban location and global connections.</i>
Ability to Integrate Knowledge and Skills — including synthesis and advanced accomplishment across general and specialized studies, bridging disciplinary and interdisciplinary thinking, and connecting the classroom and the world.	<i>This will be experienced through progressively more advanced knowledge creation, contextual reasoning, and the construction of shared meaning and opportunities for reflection</i>
Capacities of Effective Practice — including creativity and imagination, self-directedness, resilience and persistence, and the abilities to collaborate with others across differences and to manage complexity and uncertainty.	<i>These will be demonstrated by application of knowledge and skills to issues of consequence and by emerging membership in larger communities of scholarship or practice.</i>

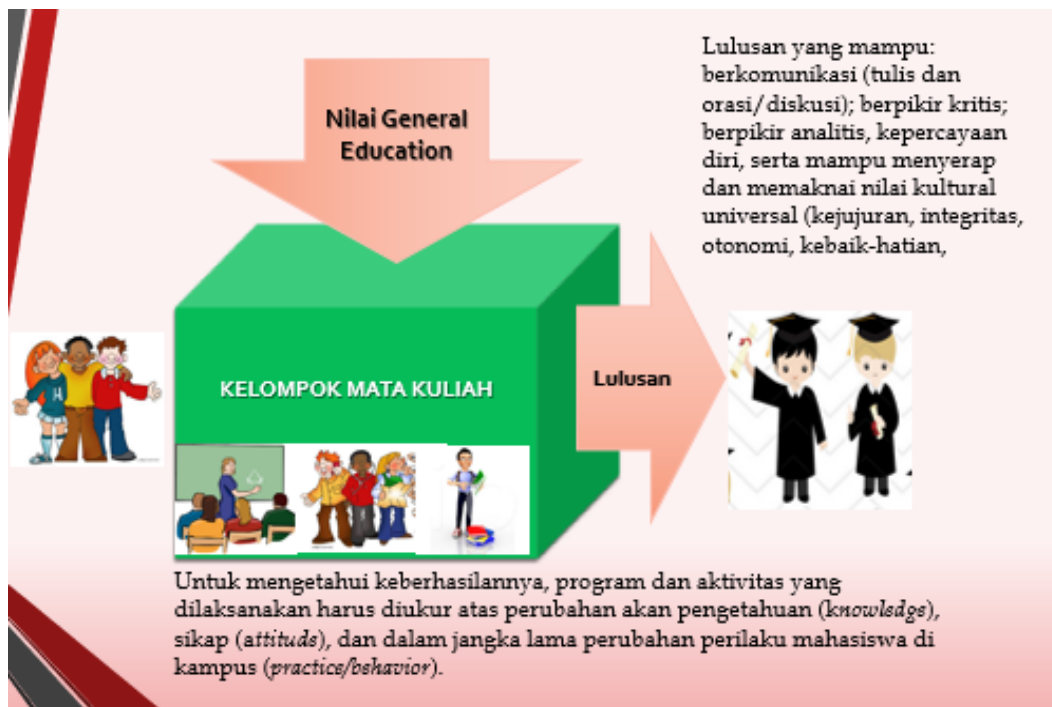
Model tersebut di atas dapat dijadikan acuan dalam *mengembangkan pembelajaran bahasa Indonesia di Era Industri 4.0*. Bila digambarkan seperti gambar di bawah ini.



Gambar Integratif Nilai General Education dalam Pembelajaran
 Source: Adapted from Jones, S. R., & McEwen, M. K. (2000). A conceptual model of multiple dimensions of identity. *Journal of College Student Development*, 41(4), 409

Menyikapi tuntutan tersebut, maka perlu adanya sebuah aksi transformasi model pendidikan yang selama ini dianut oleh lembaga pendidikan. General Education merupakan sebuah nilai pendidikan karakter. Perubahan paradigma ini dilakukan lebih dahulu pada tingkat universitas untuk menjamin berjalannya perubahan paradigma pembelajaran MKWU.

Untuk menjamin pelaksanaan *General Education*, pihak universitas menyiapkan SDM dan sarana prasarana yang dibutuhkan. Model pembelajaran adalah prosedur pengimplementasian *General Education* pada pembelajaran. Secara garis besar gagasan model seperti di bawah ini.



Gambar Model Penumbuhan karakter melalui General Education

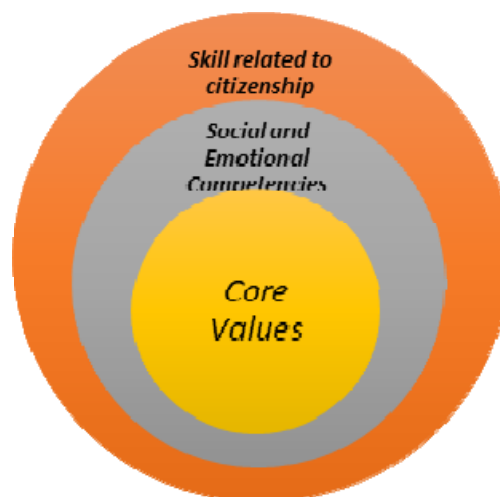
Model pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan karakter bertujuan mahasiswa memiliki:

- a. Wawasan tentang alam dunia, budaya manusia, dan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Keterampilan teoretis dan keterampilan praktis yang dipraktikkan secara luas, lintas kurikulum, dalam konteks problem-problem yang lebih progresif, menantang, proyektif, dan standar pelaksanaan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab sosial dalam mengatasi persoalan sehari-hari dan dunia kerja..
- d. Kemampuan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan yang akan diimplementasikan melalui kreasi pengetahuan, penalaran kontekstual, konstruksi makna, dan refleksi.
- e. Kapasitas praktik yang efektif untuk mengelola kehidupan yang kompleksitas dan ketidakpastian.

Konsep general education adalah proses membina manusia seutuhnya yang memiliki pengetahuan kesemestaan, kemampuan berpikir, perasaan, keterampilan, bermoral dan sehat jasmani, serta mampu menyerasikan diri dengan masyarakat, memahami orang lain dengan baik, responsif terhadap kebutuhan orang lain sebagai mitra, manusia yang mampu mengatur/menyerasikan pribadi, memahami diri sendiri, tenang dan wajar dalam mengatasi

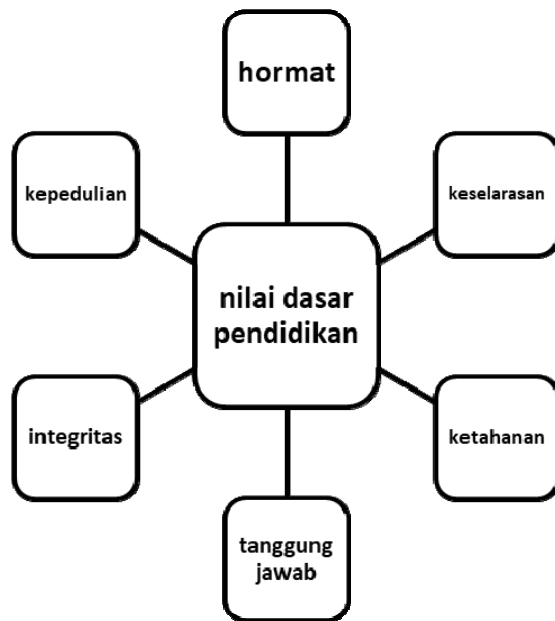
situasi yang nyata. General Education merupakan konsep pendidikan utuh yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotor. General Education dapat dikatakan sebagai pendidikan komprehensif untuk meningkatkan kemampuan intelektual-rasional (kognitif), emosional yang penuh kesadaran (afektif) dan keterampilan dalam arti yang seluas-luasnya (kognitif-afektif dan psikomotor) dan berlaku untuk semua orang secara umum.

Nilai-nilai yang ada pada *General Education* dikelompokkan dalam tiga lapisan. Lapisan pertama yaitu *Core Values* yang digunakan untuk menumbuhkan karakter dan mengarahkan perilaku yang mencakup (a) hormat, (b) keselarasan, (c) kepedulian, (d) integritas, (e) tanggung jawab, dan (f) ketangguhan. Lapisan kedua yaitu *Social and Emotional Competencies* yang terdiri atas *self awareness*, *self management*, *social awareness*, *relationship management*, dan *responsible decision-making*. Lapisan ketiga adalah *Skill related to citizenship*.



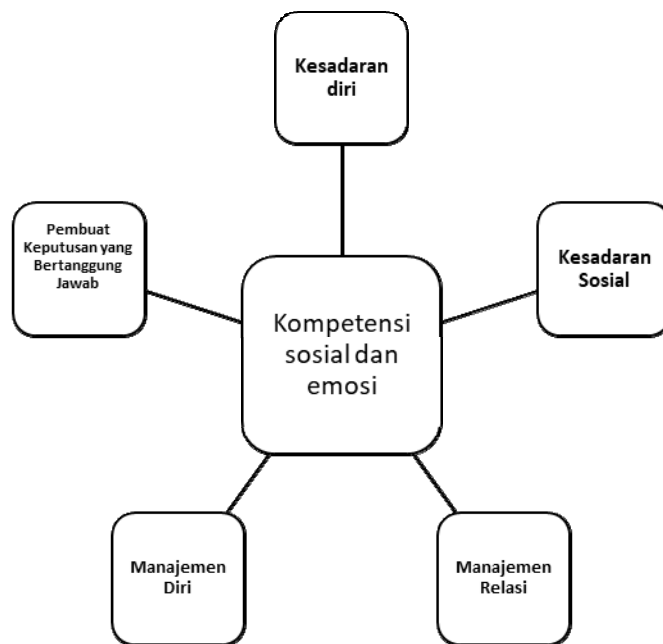
Gambar Lapisan Pendidikan Karakter

Nilai dasar yang dikembangkan dalam Model pembelajaran bahasa Indonesia adalah: (a) hormat, (b) keselarasan, (c) kepedulian, (d) integritas, (e) tanggung jawab, dan (f) ketangguhan.



Gambar: Nilai dasar dalam pendidikan

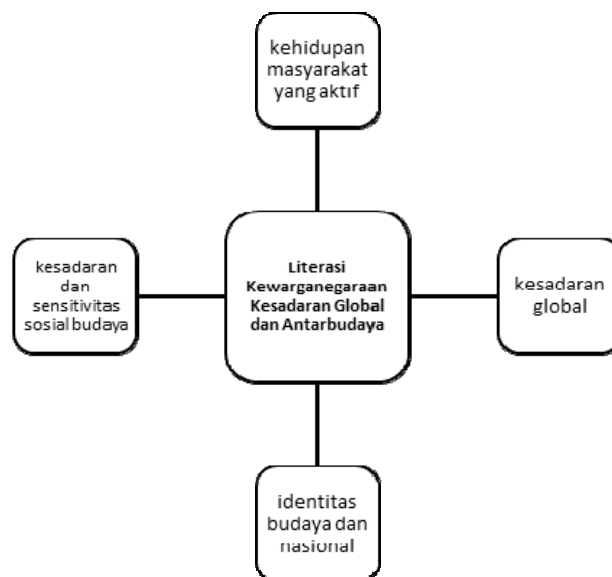
Kompetensi sosial merupakan kemampuan untuk mencapai tujuan dan menjalin hubungan yang positif dalam proses interaksi dengan orang lain di dalam semua situasi secara efektif, sehingga dapat dikatakan bahwa individu yang memiliki kompetensi sosial yang tinggi akan mampu menunjukkan perhatian terhadap lingkungan sosial lebih banyak, lebih simpatik dan lebih dapat menolong dan mencintai. Kompetensi yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi.



Gambar : Kompetensi Sosial dan Emosional

Keterampilan Literasi Kewarganegaraan Kesadaran Global dan Antarbudaya

Keterampilan literasi kewarganegaraan kesadaran global dan antarbudaya yang dikembangkan dalam Model Pendidikan Kecendekiaan Universitas adalah (1) kehidupan masyarakat yang aktif, (2) kesadaran global, (3) identitas budaya dan nasional, dan (4) kesadaran dan sensitivitas sosial budaya.



Gambar: Literasi kewargaan

1. Capaian Pembelajaran Model Pendidikan Karakter

Tabel Capaian Pembelajaran *Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Bahasa Indonesia*

NO	CAPAIAN PEMBELAJARAN / CPMK	BAHASA INDONESIA
1	Menyadari diri sebagai pribadi yang merupakan makhluk Tuhan Yang Maha Esa;	
2	Memiliki kemampuan berpikir rasional, bersikap kritis, dan kreatif dalam menghadapi persoalan-persoalan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara;	v
3	Memahami posisi sebagai warga negara Indonesia dan Bangsa sebagai WNI dan masyarakat dunia;	v
4	Mempunyai sikap tangguh dan kreatif dalam menghadapi persaingan global;	v

5	Menghargai keragaman agama, suku bangsa, bahasa, di Indonesia dan bangsa-bangsa di dunia;	v
6	Ikut Serta aktif dalam memelihara ketertiban dan kedamaian hidup bersama;	v
7	Bersikap adil pada diri sendiri dan orang lain;	v
8	Memiliki kecerdasan pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi.	v

Dari indikator ini kemudian diturunkan menjadi tema-tema. Tema digunakan untuk membangun materi dari semua mata kuliah. Tema-tema yang digunakan pada moedl ini seperti tabel di bawah ini.

Tabel Tema Nilai *General Education* dalam Mata Kuliah Wajib Umum

Domain		Isu		
		Identitas	Hubungan	Pilihan
Diri Sendiri	Siapakah Saya dan Akan Menjadi Sipakah Saya	Bagaimana saya sama dengan orang lain? Bagaimana saya berbeda dari orang lain?	Bagaimana cara saya memahami dan mengelola diri sendiri dapat mempengaruhi hubungan saya dengan orang lain?	Bagaimana pilihan yang buat berdampak baik bagi orang lain dan saya?
Keluarga	Memperkuat Ikatan Keluarga	Siapakah saya di dalam keluarga saya?	Bagaimana saya membangun dan memelihara hubungan di dalam keluarga saya?	Bagaimana tindakan saya akan berpengaruh terhadap keluarga dan diri saya sendiri?
Kampus	Membina Persahabatan yang Sehat dan Tim Penyemangat	Bagaimanakah saya berteman dengan orang lain?	Siapa saja kah teman-teman saya? Bagaimana kita bekerja sama dengan baik?	Apa yang saya inginkan dalam hubungan pertemanan? Bagaimana menggunakan kekuatan kita membangun sebuah tim?
Masyarakat	Memahami masyarakat kita dan membangun sebuah masyarakat inklusif	Apakah pengertian masyarakat inklusif menurut kita?	Bagaimana kita memahami dan berhubungan dengan orang lain dalam sebuah masyarakat inklusif?	Apa peran kita dalam membangun masyarakat injklusif?

Bangsa	Mengembangkan Rasa Identitas Nasional dan membangun bangsa	Apa yang membuat kita seperti warga negara Indonesia?	Bagaimana hubungan saya dengan orang lain dapat berkontribusi terhadap pembangunan bangsa?	Bagaimana kita akan menunjukkan komitmen kita untuk kesejahteraan Indonesia?
Dunia	Menjadi Warga Negara yang Aktif di Dunia Global.	Apa yang dimaksud dengan menjadi warga negara yang aktif di dunia global?	Bagaimana kita berinteraksi dengan orang di dunia global?	Bagaimana kita akan menggunakan kekuatan dan kemampuan kita untuk memenuhi kebutuhan dunia global?

Daftar Pustaka

- Archbald, D. A., & Newmann, F. M. (1988). *Beyond standardized testing: Assessing authentic academic achievement in the secondary school*. Washington, DC: Office of Educational Research and Improvement.
- Bergen, D. (1993-1994). "Authentic performance assessments". *Childhood Education*, 70(2), 99-102.
- Boeriswati, Endry. (2011). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Kata Siswa SD Kelas 3 Jatibening Bekasi, Jakarta: UNJ.
- _____, (2013), *Improving Phonemic Awareness Ability of Early Childhood through Mobile Phone*, ECKO Academic Publishing House, Utah, USA
- _____, (2014) Pengembangan Model Penilaian dengan Pendekatan Intergratif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, Jakarta: DIKTI
- _____, (2014) Strategi Komunikatif Alih Kode dalam Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Internasional, Jakarta: DIKTI
- _____, (2015) Pengembangan Instrumen Penilaian Authentik Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, Jakarta : UNJ
- _____, (2011), *Preschoolers Creative Speech Strategies*, Bangkok: ICER
- _____, (2012) "The Implementing Model of Empowering Eight for Information Literacy" Science.gov (United States)
- _____, (2012) Profil Landasan Psikologi Belajar Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa sebagai Sarana Komunikatif dan Berpikir Kreatif, Jakarta: DIKTI
- _____, (2014) Model Pembelajaran Platinum dalam Mengoptimalkan Kinerja Otak, Prosiding Forum Komunikasi PascasarjanaLPTK Se Indonesia Denpasar: Undiksha.
- _____, (2016) . Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

- _____. (2012) “*The Model of Open – Distance Learning for Teaching Indonesian through Sociocultural Approach and Psychological Aspects to Students of Indonesian for Foreign*”, conference. pixel- **Florence Italy**.
- _____. (2012), *The Model of Speaking in Teaching Indonesia to Foreign Speakers Based on Self-Regulated Learning and Anxiety Reduction Approaches*, Sino-US English Teaching; May2012, Vol. 9 Issue 5, p1154
- _____. (2013). “*Using Sponge Puppet Strategies to Instill Characters through Storytelling to Elementary School*”. *Quality and Affordable Education (ISQAE 2013)*.
- Brooks, J., & Brooks, M. (1993). *In search of understanding: The case for constructivist classrooms*. Alexandria, VA: ASCD.
- Brown, S. & Knight, P. (1994) *Assessing Learners in Higher Education*, London: Kogan Page.
- Bruer, J. T. (1993). *Schools for Thought: A Science of Learning in the Classroom*. Cambridge MA: MIT Press.
- Dewey, J. (1991). *How we think*. Buffalo, NY: Prometheus Books.
- dikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/
dikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/
dikti.go.id/pengembangan-ipitek-dan-pendi-
dikti.go.id/pengembangan-ipitek-dan-pendi-
- Dochy, F. J. R. C. 1996. “Prior Knowledge and Learning”. Dalam Corte, E. D. , & Weinert, F. (Eds): *International Encyclopedia of Development and Instructional Psychology*. New York: Pergamon.
- Elliott, Stephen N. , *et. al.* , 1996, *Educational Psychology; effective teaching effective learning*, 2nd Edition, USA: Brown & Benchmark Publisher
- Hedegaard, M. 1994. “The zone of proximal development as basis for instruction”. dalam Moll, L. C. (Ed): *Vygotsky and Education: Instructional Implications and Applications of Sociocultural Psychology*. Cambridge: University Press. pp. 349-371
- Hilgard, Atkinson, et. Al. 2003. *Introduction to Psychology, 14 th edition*. USA: Hartcourt Brace College Publishers
- Jacob, E. 1999. *Cooperative Learning in Context: An educational innovation in everyday class-room*. New York: State University.
- Johnson, E. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, Inc.
- Jonassen, D. H. , & Henning, P. 1999. “Mental Model: Knowledge in the head and knowledge in the world”. *Educational Technology*. 39 (3): pp. 37-42.
- Jonassen, D. H. 1999. “Designing Constructivist Learning Environments”. Dalam Reigeluth, C. M. (Ed): *Instructional Design Theories and Models: A new paradigm of*

instructional theory, Vol. II. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher. pp. 215-239.

- Karge, B. (1998). "Knowing what to teach: Using authentic assessment to improve classroom instruction". *Reading & Writing Quarterly*, 14, 319-331. Retrieved May 19, 2004 from EBSCO database.
- Kemeristekdikti, 2018, Pacu Berfikir Kreatif dan Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0. <https://ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2018/05/Layout-Majalah-Ristekdikti-I-2018-Update-Page-20180426>.
- Kemristekdikti. 2018a. Pengembangan Iptek dan
Kemristekdikti. 2018a. Pengembangan Iptek dan
Kemristekdikti. 2018a. Pengembangan Iptek dan
- Leonid Perlovsky, (2009). "Language and emotions: Emotional Sapir–Whorf hypothesis", *Neural Networks* 22 (2009) 518–526, urnal homepage: www.elsevier.com/locate/neunet
- Lipman, M. (1988). *Philosophy goes to school*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Meyer, C. (1992). "What's the difference between authentic and performance assessment?". *Educational Leadership*, 49(8), 39- 40.
- Moll, L. C. (1994). *Vygotsky and Education: Instructional Implications and Applications of Sociohistorical Psychology*. Cambridge: University Press.
- Morgan, G. (1993). "You say you want a revolution.: *Think: The magazine on critical & creative thinking*, gr. K-8. San Antonio, TX: ECSS Learning Systems.
- Mueller, Daniel J. (2008). *Measuring Social Attitudes: A Handbook for Researchers and Practitioners*. New York: Teachers College Press, Columbia University.
- Ornstein, A. C. and Hunkins, F. P. (1998). *Curriculum: Foundations, Principles, and Issues*(Third Ed.). Boston: Allyn and Bacon
- Paris, S. G. & Ayres, L. R. (1994). *Becoming reflective students and teachers with portfolios and authentic assessment*. ERIC Reproductive Services No. 378166.
- Paris, S. G. , & Winograd, P. (1998). *The Role of Self-Regulated Learning in Contextual Teaching: Principles and practices for teacher preparation*. (Teach 2000, the Indicator Guide to the International and World Wide Web), diakses Oktober 2002.
- Paul, R. (1990). "Critical-thinking: What every person needs to survive in a rapidly changing world". In A. J. A. Binker (Ed.).
- Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri
Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri
Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri
- Piaw, Ch. Y. (2004). *Creative and Critical Thinking Styles*. Serdang: Universiti Putra Malaysia Press.
- Prestidge, L. K. & Williams Glaser, C. H. (2000). "Authentic assessment: Employing appropriate tools for evaluating students' work in 21st-century classrooms" (Electronic version). *Intervention in School & Clinic*, 35, 178-182.

- Rohnert Park, CA: Center for Critical Thinking and Moral Critique.
- Ruggiero, W. (1991). *Teaching thinking*. Dunedin, FL: Mindbuilding.
- Santrock, John W. (2004). *Educational Psychology*. University of Texas Dallas. Alih Bahasa Tri Wibowo BS. 2nd edn. Kencana Prenada Media Group.
- Savoie, J. M. & Hughes, A. S. (1994). "Problem-Based Learning as Classroom Solution". *Educational Leadership*, November, pp. 54-57
- Suriasumantri. Jujun S. (1993). Ilmu dalam perspektif. Jakarta: PT. Gramedia,
- Swartz, R. & Parks, S. (1992, December). *Interview*. "Think: The magazine on critical and creative thinking", gr. K-8. San Antonio, TX: ECS Learning Systems.
- Thomas Lickona. (1991). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam books.
- Wittgenstein, Ludwig. (1961). *Tractatus Logico-Philosophicus*. London: Routledge & Kegan Paul L. T D.
- Wolfolk, A. E. (1996). *Educational Psycology*. Boston:Ally & Bacon
- Zhong, R. Y., Xu, X., Klotz, E., & Newman, S.T. 2017. Intelligent Manufacturing in the Context of Industry 4.0: a Review. *Engineering*, 3(5), 616–630.
doi:10.1016/j.eng.2017.05.015