

Pendekatan konsep Merdeka Belajar dalam pembelajaran Seni Rupa di era industri 4.0

Efektifitas pendekatan konsep Merdeka Belajar dalam pembelajaran Seni Rupa di era industri 4.0

Lintang Nurcahyo

Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya
lintangnurcahyo2222@gmail.com

Abstrak

Apakah konsep Merdeka Belajar efektif diterapkan untuk pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) di era Industri 4.0?. Industri 4.0 adalah perkembangan zaman terkini berkaitan dengan otomatisasi dan pertukaran data teknologi pabrik. Agar dapat mengikuti zaman, kemampuan dan karakter dari siswa digiring mengikuti visi misi dari sebuah negara sekarang yakni mengejar ketertinggalan serta dapat setara dengan negara-negara maju lainnya. Dalam Kabinet Indonesia Maju, Nadiem Makarim; menteri pendidikan dan kebudayaan RI menggagas konsep pendidikan Merdeka Belajar dengan menekankan 4 aspek perubahan yakni USBN, UN, RPP dan Zonasi. Penekanan ini membuat pergeseran pendekatan pembelajaran khususnya Matapelajaran Seni Budaya (Seni Rupa). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat efektifitas konsep Merdeka Belajar terhadap pembelajaran Seni Rupa di era industri 4.0. Menggunakan kajian teoritis pada konsep Merdeka Belajar dan hubungannya dengan tujuan pendidikan Negara Indonesia. Didapatkan konsep Merdeka Belajar sangatlah efektif dan fleksibel jika diterapkan dengan baik. Siswa dituntut untuk lebih aktif dan inovatif dalam mengolah ilmu serta pengetahuannya sehingga peran guru tidak hanya sebagai informan, namun lebih pada fasilitator sekaligus motivator dalam pembelajaran. Pondasi keaktifan siswa ditanamkan sejak sekolah dasar sebagai karakter yang akan mereka bawa dijenjang berikutnya. Kemajuan teknologi pada era Industri 4.0 juga mendukung variasi media pembelajaran yang lebih kompleks dan menarik dalam belajar Seni Rupa. Kesimpulannya konsep Merdeka Belajar yang didukung kemajuan teknologi era Industri 4.0 sangat efektif dalam pembelajaran seni rupa sehingga sesuai dengan tujuan Ki Hajar Dewantara, manusia pembelajar bisa “*mangaju-aju salira, mangaju-aju bangsa, mangaju-aju manungsa*” (membahagiakan diri, membahagiakan bangsa, membahagiakan kemanusiaan)

Kata kunci: Merdeka Belajar; Pembelajaran Seni Rupa; Industri 4.0.

1. Pendahuluan

Perkembangan zaman secara global sangatlah cepat sehingga seluruh Negara di dunia berusaha *update* dengan menyiapkan generasi-generasi yang unggul. Dimulai dari industry 1.0 hingga industry 4.0. Hal tersebut didasari perubahan yang terjadi pada manusia dalam mengembangkan teknologi produksinya yang dimulai pada tahun 1750 an hingga sekarang 2020.

Revolusi Industri 1.0 berlangsung pada tahun 1750-1850 saat terjadi perubahan secara besar-besaran di bidang pertanian, manufaktur, pertambangan, transportasi, dan teknologi yang berdampak terhadap kondisi sosial, ekonomi, dan budaya. Muncul ketika

tenaga manusia dan hewan digantikan oleh teknologi mesin yakni mesin uap pada abad ke-18. Revolusi ini berhasil mengangkat perekonomian secara drastis hingga peningkatan rata-rata pendapatan perkapita negara-negara di dunia menjadi enam kali lipat.

Revolusi Industri 2.0 dikenal sebagai Revolusi Teknologi yakni sebuah fase tumbuhnya industrialisasi di akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20 dan berakhir pertengahan tahun 1800-an. Sempat diselingi oleh perlambatan dalam penemuan teknologi makro sebelum Revolusi Industri 2.0 muncul tahun 1870.

Menurut Donny (2018) Ciri karakter industry 2.0 ini dapat ditelusuri melalui inovasi di bidang manufaktur, seperti pembuatan alat mesin industry

sebelumnya, pengembangan metode untuk pembuatan bagian suku cadang, dan penemuan Proses Bessemer untuk menghasilkan baja, Revolusi Industri 2.0 umumnya dimulai tahun 1870 hingga 1914, awal Perang Dunia I.

Donny (2018) kembali berpendapat juga Revolusi industri generasi 2.0 ditandai dengan kemunculan pembangkit tenaga listrik dan motor pembakaran dalam (combustionchamber). Penemuan ini memicu kemunculan pesawat telepon, mobil, pesawat terbang, dll yang mengubah wajah dunia secara signifikan.

Revolusi Industri 3.0. ditandai kemunculan teknologi digital dan internet. Proses revolusi industri ini banyak yang mengartikan sebagai proses pemampatan ruang dan waktu. Ruang dan waktu semakin terkompresi dalam dunia digital. Waktu dan ruang tidak lagi berjarak. Ciri kedua dari industry 3.0. dengan hadirnya mobil yang membuat waktu dan jarak makin dekat. Revolusi 3.0 menyatukan keduanya.

Revolusi industri 3.0 mengubah pola relasi dan komunikasi masyarakat kontemporer. Praktik bisnis pun mau tidak mau harus berubah agar tidak tertelan zaman. Namun, revolusi industri 3.0 ini memiliki dampak negative yakni teknologi membuat pabrik-pabrik dan mesin industri lebih memilih mesin ketimbang manusia. Terlebih mesin canggih memiliki kemampuan berproduksi lebih berlipat. Konsekuensinya, tenaga kerja manusia tidak lagi diutamakan sehingga mulai dikurangi. Pabrik melakukan reproduksi dengan menggunakan mesin yang hasilnya lebih banyak dengan ongkos yang lebih murah.

Donny (2018) melanjutkan Pada revolusi industri generasi 4.0, manusia telah menemukan pola baru ketika disruptif teknologi (disruptivetechology) hadir begitu cepat dan mengancam keberadaan perusahaan-perusahaan incumbent. Sejarah telah mencatat bahwa revolusi industri telah banyak menelan korban dengan matinya perusahaan-perusahaan raksasa.

Pada era industri generasi 4.0 ini, ukuran besarnya perusahaan tidak menjadi jaminan, namun kelincahan perusahaan menjadi kunci keberhasilan meraih pendapatan dengan cepat. Hal ini ditunjukkan oleh Uber yang

mengancam pemain-pemain besar pada industri transportasi di seluruh dunia atau area lokal seperti online shop yang mengancam pemain-pemain utama di perdagangan toko toko besar. Ini membuktikan bahwa yang cepat dapat menyalip yang lambat dan bukan yang besar memangsa yang kecil.

Jika memperhatikan revolusi industry dari masa ke masa, manusia yang terus mencari cara mudah untuk beraktifitas hingga setiap perkembangan Industri menimbulkan konsekuensi besar yang harus diikuti karena perubahan merupakan keniscayaan dalam kehidupan umat manusia.

Indonesia sebagai Negara demokrasi dan sesuai dengan pembukaan Undang- Undang Dasar 1945 yakni untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial maka Indonesia harus ikut dalam perkembangan dan kemajuan industry global.

Agar dapat mengikuti zaman dan bersaing dengan Negara Negara lain, Indonesia menyiapkan generasi generasi yang siap tempur untuk perkembangan zaman berikutnya. Kemampuan dan karakter dari siswa digiring mengikuti visi misi Negara yang sekarang yakni mengejar ketertinggalan serta dapat setara dengan negara-negara maju lainnya.

Dalam Kabinet Indonesia Maju, Nadiem Makarim; menteri pendidikan dan kebudayaan RI menggagas konsep pendidikan Merdeka Belajar dengan menekankan 4 aspek perubahan dan perkembangan dari Kurikulum K13 sebelumnya yakni USBN, UN, RPP dan Zonasi. Penekanan ini membuat pergeseran pendekatan pembelajaran khususnya Matapelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) disemua jenjang.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat efektifitas konsep Merdeka Belajar terhadap pembelajaran disekolah khususnya Seni Rupa di era industri 4.0 sehingga menjawab pertanyaan apakah generasi Indonesia sudah dipersiapkan dengan benar untuk sejalan dengan zaman dan perubahan yang terus berkembang.

2. Metode

Efektifitas pendekatan konsep Merdeka Belajar dalam pembelajaran Seni Rupa di era Industri 4.0 dapat diamati dengan mengkaji korelasi atau hubungan yang tampak dari konsep Merdeka Belajar dengan pembelajaran Seni Rupa di Era

Industry 4.0 sehingga diketahui kedalaman pengaruh dan efektifitasnya.

Faenkel dan Wallen (2008: 328) mengatakan Penelitian korelasi atau korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel.

Adanya hubungan dan tingkat variabel ini penting karena dengan mengetahui tingkat hubungan yang ada, peneliti akan dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian yakni mengetahui tingkat efektifitas apa saja yang tampak pada konsep Merdeka Belajar.

Hubungan yang sangat mencolok tampak pada pendekatan belajar Ki Hajar Dewantara yakni "Memanusiakan Manusia" dimana lebih condong pada pendekatan Humanistik. Hubungan ini digadang-gadang sebagai cikal bakal dari merdeka belajar yakni kebebasan dalam belajar dan mempelajari apa yang dibutuhkan.

Martadi (2020) mengatakan dalam perkuliahannya bahwa "Merdeka Belajar mengadopsi system Pendidikan Ki Hajar dimana Ki Hajar menyebut sekolah dengan kata 'Taman' sehingga arti kata 'Taman' adalah sebuah tempat yang ramai dan menyenangkan untuk belajar sehingga belajar haruslah menjadi proses yang menyenangkan"

Konsep Merdeka Belajar yang didalamnya terdapat pendidikan seni rupa dirancang dengan konsep pendidikan modern yang mempertimbangkan nilai kebudayaan Indonesia.

Namun demikian dalam perjalanannya terdapat banyak kendala teknis dalam system yang diadopsi Merdeka Belajar sekalipun dalam konsep tersusun rapi.

3. Data

3.1 Pendekatan Belajar Humanistik Ki Hajar Dewantara

Dewantara (1977: 25) mengatakan ketahuilah bahwa 'Budi' itu berarti 'fikiran-perasaan – kemauan' dan 'pekerti' itu artinya 'tenaga'. Dengan adanya 'Budi Pekerti' itu tiap-tiap manusia berdiri sebagai manusia Merdeka (pribadi) yang dapat memerintah atau menguasai diri sendiri (Mandiri

selfbeheersching). Inilah manusia yang beradab dan itulah maksud dan tujuan pendidikan dalam garis besarnya.

Latif, (2020: 143) juga menjelaskan bahwa Ki Hajar menjelaskan bahwa dalam sistem pendidikan yang merdeka, fungsi pendidikan bukan hanya sebagai wahana pewarisan nilai-nilai masyarakat yang positif, melainkan juga sebagai usaha mencerdaskan jiwa anak-anak menurut kodratnya masing-masing. Seturut dengan itu, kerja mendidik bukanlah mengajar (*instruction*) melainkan menuntun. Karena potensi anak berbeda-beda, proses pendidikan jangan sampai menghilangkan kodrat individualitas seseorang karena terdidik bersama-sama yang lain. Harus lebih banyak ruang untuk menuntun anak secara individual, jangan hanya berbarengan secara klasikal.

Sehingga Pendekatan humanistik lebih fokus pada pribadi si anak secara individual untuk menggali potensi yang dimiliki karena tiap anak potensinya masing-masing. Kita tidak dapat meratakan/menyamakan dengan sistem penilaian dan evaluasi yang sama. Diistilahkan pendidikan tidak bisa mengukur gajah, monyet dan ikan dengan penilaian berenang. Tidak bisa menilai seorang anak dengan potensi bermusik dengan penilaian berhitung, kedua potensi ini saling mendukung bukan malah saling menjatuhkan sehingga menganggap si anak ketika gagal berhitung ia dinilai gagal.

3.2 Merdeka Belajar

Nadiem; (2020) Menteri Pendidikan dalam pidatonya menjelaskan tentang Merdeka Belajar, Terdapat 4 inisiatif Merdeka belajar yang dilaksanakan dalam pengembangannya yakni USBN, Ujian Nasional (UN), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan zonasi.

Konsep Merdeka Belajar ini dianggap begitu penting karena hanya dengan kemerdekaan, kelembagaan pendidikan dan kemerdekaan kreativitas serta inovasi pada guru, pembelajaran di dalam kelas bisa terjadi secara baik. Semangat undang-undang menjelaskan bahwa kelulusan ditentukan melalui suatu penilaian yang dilakukan oleh sekolah. Semangat Kemerdekaan di sekolah menentukan penilaian yang tepat. Banyak anak tidak optimal karena dia harus mengikuti soal-soal yang berstandar yang artinya terlalu banyak pilihan ganda atau format yang hampir sama dengan UN sehingga diusulkanlah sebuah Assessment.

Sekolah yang ingin melakukan penilaian dengan cara lebih holistik diperbolehkan sehingga dapat menciptakan kesempatan bagi sekolah-

sekolah melakukan penilaian ganda seperti essay portofolio dan penugasan penugasan lain seperti tugas kelompok karya tulis dan lain-lain. Hal ini memberikan kemerdekaan dari bagi guru-guru penggerak di seluruh Indonesia menciptakan konsep-konsep penilaian yang lebih holistik yang benar-benar menguji kompetensi dasar kurikulum Indonesia sehingga bukan hanya pengetahuan atau hafalan saja.

Nadiem, Menteri Pendidikan juga menjelaskan “Materi UN terlalu padat sehingga cenderung kubusnya adalah mengajarkan materi, menghafal materi dan bukan kompetensi pelajaran.”

Sudah menjadi beban pikiran bagi banyak siswa, Guru dan Orang Tua karena UN menjadi indikator keberhasilan siswa yang sebenarnya telah berubah padahal yang dimaksud Ujian Nasional Berstandar Nasional adalah untuk mengakses sekolah maupun biografi dan sistem pendidikan secara nasional. UN hanya menilai 1 aspek yaitu kognitif bahkan tidak semua aspek kognitif kompetensi yang diujikan dan lebih banyak kepenguasaan materinya dan belum menyentuh karakter siswa secara holistik. Sehingga perubahan yang akan dilakukan untuk 2020 UN akan dilaksanakan sesuai seperti tahun sebelumnya dan ditahun berikutnya UN ditiadakan dan akan diganti menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter.

Pengembangan berikutnya ada pada RPP yang semula 13 komponen dipadatkan menjadi 1 lembar. Dalam RPP 1 lembar ini mencakup tiga komponen yaitu tujuan pembelajaran kegiatan pembelajaran dan penilaian pembelajaran

Yang terakhir dalam pengembangan kurikulum Merdeka belajar adalah zonasi dimana kebijakan yang bisa melaksanakan esensi atau semangat zonasi yaitu pemerataan bagi semua murid untuk bisa mendapatkan kualitas pendidikan yang baik tetapi juga mengakomodir perbedaan di situasi di daerah-daerah sehingga arahan kebijakan kedepannya adalah sedikit kelonggaran pemerintah memberikan yang tadinya jalur prestasi hanya 15% sekarang jalur prestasi diperbolehkan sampai dengan 30%.

3.3 Pembelajaran Seni Rupa Indonesia

Dalam mengkaji Pembelajaran Seni rupa, kita tidak akan terlepas dengan adanya kurikulum di Indonesia. Kurikulum di Indonesia sudah banyak mengalami perkembangan hingga sekarang munculnya K13 dan penyempurnaannya dalam konsep Merdeka Belajar. Dalam K13 yang dikembangkan dalam Merdeka Belajar, Pembelajaran Seni Rupa berupa kemasannya Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) diberikan acuan dasar dari jenjang Sekolah Dasar (SD) dengan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) pada tematiknya, Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan Kompetensi Dasarnya. Acuan Seni Rupa SD berupa tematik menjadi pengantar siswa dalam mengenal pelajaran Seni Rupa dengan berkarya konsep pelajaran Prakarya, selanjutnya ditingkat SMP sebagai pendalaman akan teori dasar Seni Rupa dan SMA sebagai mengkaji lebih dalam dan pengaplikasian dari teori-teori tersebut. Wawasan berkesenian tersebut tentunya tetap dikaitkan dengan kebudayaan Indonesia secara luas dan kebudayaan lokal yang dikembangkan di daerah-daerah masing-masing.

Pada jenjang SD, Kompetensi Dasar Seni Rupa dan Prakarya antara lain berupa teori dasar dan mencoba membuat karya seni.

Tabel 1: Rangkuman Kompetensi Dasar SD

Kelas	Rangkuman KD
1	Mengenal dan membuat karya ekspresi dua dan tiga dimensi;
2	Mengenal dan Membuat Karya imajinatif dua dan tiga dimensi;
3	Mengetahui unsur rupa karya dekoratif dan membuatnya;
4	Mengetahui gambar, menggambar dan membentuk karya tiga dimensi;
5	Memahami dan membuat gambar cerita;
6	Memahami dan membuat reklame.

Dilanjutkan pada jenjang SMP kompetensi Dasar Seni Rupa lebih beragam dan mendalam antara lain:

Tabel 2: Rangkuman Kompetensi Dasar SMP

Kelas	Rangkuman KD
7	Memahami unsur, prinsip, teknik, dan prosedur menggambar flora, fauna, dan alam benda dengan berbagai bahan serta membuatnya. Dilanjutkan memahami dan menggambar gubahan dari flora, fauna, dan bentuk geometric menjadi ragam hias. Dilanjutkan memahami prosedur

	penerapannya hingga membuatnya pada bahan buatan dan bahan alam.
8	Memahami unsur, prinsip, teknik, dan prosedur menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan. Dilanjutkan memahami prosedur menggambar ilustrasi dengan manual/digital dan membuatnya. Lalu memahami prosedur menggambar poster dan komik dengan berbagai teknik dan membuatnya.
9	Memahami unsur, prinsip, teknik, prosedur hingga berkarya seni lukis dengan berbagai bahan. Memahami prosedur berkarya seni patung dan grafis dengan berbagai bahan dan teknik hingga memamerkannya.

Dijenzang SMA kompetensi dasarnya semakin meluas antara lain:

Tabel 3: Rangkuman Kompetensi Dasar SMA

Kelas	Rangkuman KD
10	Memahami unsur, prinsip, teknik, dan prosedur berkarya seni rupa dengan melihat obyek. Memahami karya seni berdasarkan jenis, tema dan nilai estetisnya. Menyelenggarakan pameran dan memahami kritik seni.
11	Menganalisis dan mengevaluasi karya seni rupa berdasarkan jenis, symbol, fungsi, teknik, dan nilai estetisnya sesuai dengan konteks budaya serta membuat karya seni dua dimensi hasil modifikasi hingga dipamerkan.
12	Mengevaluasi bahan, media, dan teknik yang digunakan dalam berkarya seni rupa. Mengkreasi karya berdasarkan symbol, jenis, dan fungsi dalam beragam media, mengevaluasi pameran sertamengevaluasi karya dalam kritik karya seni rupa sesuai dengan konteks budaya.

Dari perjalanan panjang pendidikan Seni Rupa yang ditempuh selama 12 tahun ini dapat diambil kesimpulan bahwa pendekatan yang dipakai adalah pendekatan kognitif dimana perkembangan anak disesuaikan dengan tingkat umurnya dalam paket pembelajaran yang sama ditiap jenjangnya. Kesamaan ini yang akan menjadi bekal mereka dalam terjun didunia seni atau yang berhubungan dengan seni ketika lulus. Hasil yang didapatpun akan beragam sesuai dengan tingkat peminatan mereka terhadap seni itu sendiri.

Justru akan seragam jika seni dikaitkan dengan multi pelajaran karena pemintan siswa yang beragam. Seni akan menarik dan dapat diajarkan maksimal ketika seni itu dikaitkan dengan pelajaran lain yang mereka minati.

Akan ada kebebasan dalam pengembangannya ketika mereka melanjutkan pendidikan seni pada jenjang perkuliahan atau terjun didunia industry seni. Itulah sistem yang tampak dari pengamatan Kompetensi Dasar dan sistem pendidikan Seni Rupa di Indonesia sekarang.

3.4 Industri 4.0

Menurut Schwab (Dalam Lase, 2019) Konsep revolusi industri 4.0 ini merupakan konsep yang pertama kali diperkenalkan oleh Profesor Klaus Schwab. Beliau merupakan ekonom terkenal asal Jerman sekaligus penggagas World Economic Forum (WEF) yang melalui bukunya, *The Fourth Industrial Revolution*, menyatakan bahwa revolusi industri 4.0 secara fundamental dapat mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berhubungan satu dengan yang lain.

Herman (2016) menambahkan, ada empat desain prinsip industri 4.0. Pertama, interkoneksi (sambungan) yaitu kemampuan mesin, perangkat, sensor, dan orang untuk terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui *Internet of Things* (IoT) atau *Internet of People* (IoP).

4. Pembahasan Hasil

4.1 Kurikulum Pendidikan 4.0

Revolusi Industri 4.0 mengedepankan teknologi yang super cepat yang membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan terutama sistem pendidikan di Indonesia. Perubahan dalam sistem pendidikan tentunya berdampak pada kurikulum juga peran guru sebagai tenaga pendidik dan pengembangan teknologi pendidikan yang berbasis ICT. Ini adalah tantangan baru untuk mengkonstruksi pendidikan, guna menghasilkan orang-orang cerdas, yang kreatif dan inovatif serta mampu berkompetisi secara global. Banyak kajian mengemukakan bahwa implementasi kurikulum di lapangan mengalami perpindahan yang keluar konteks dan tidak lagi mengacu pada pencapaian kemampuan siswa pada pemahaman praktik hidup dan keseharian, namun hanya berkisar pada target pencapaian kompetensi yang digambarkan pada nilai-nilai akademik semata sehingga hanya mengejar angka bukan nilai didalamnya.

Kebijakan Kurikulum seharusnya mengelaborasi kemampuan siswa pada dimensi

pedagogik, kecakapan hidup, kemampuan hidup bersama (kolaborasi), dan berpikir kritis serta kreatif.

Menurut Lantz (2009) Sudah waktunya kurikulum direviu dan secara bertahap mengembangkan kurikulum pendidikan yang mampu mengarahkan dan membentuk anak didik siap menghadapi era revolusi industri dengan penekanan pada bidang Sains, Technology, Engineering and Mathematic atau STEM.

Kurikulum harus sudah mengacu pada pembelajaran dengan teknologi informasi, internet of things, big data dan komputerisasi, serta entrepreneurship dan internship. Inilah kurikulum wajib yang menghasilkan lulusan terampil dalam aspek literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia.

Kompetensi dan Skill Guru berpengaruh besar pada banyak bidang, namun tidak untuk bidang pendidikan (guru), bidang kesehatan (dokter, perawat) dan kesenian (seniman). Peran guru secara utuh sebagai pendidik, pengajar, pembimbing atau sebagai "orang tua" di sekolah dan tidak akan bisa digantikan sepenuhnya dengan kecanggihan teknologi. Karena seorang guru pada siswa harus memiliki *chemistry*/ harus ada ikatan batin yang tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang atau digantikan teknologi.

4.2 Posisi Keefektifitasan Merdeka Belajar

Bicara soal pendidikan tentunya banyak sudut pandang yang dapat dilihat. Dari sudut pandang itu akan ditemukan positif dan negative dari sebuah sistem pendidikan. Pendidikan Indonesia banyak mengadopsi Negara- Negara maju lain namun tidak diambil mentah mentah karena setiap sistem pendidikan target utamanya adalah visi misi sebuah negara. Jati diri Negara Indonesia adalah kemajemukan, dimana dari sabang sampai merauke terdiri dari pulau, dataran, cuaca, suku, agama, ras, dan golongan yang sangat beragam. Indonesia tidak bisa disamakan dengan Finlandia yang disebut sebagai Negara dengan sistem pendidikan terbaik dengan jumlah penduduknya hanya 5,5 juta jiwa dan seragam jenis etniknya sehingga dengan mudah merumuskan jenis pendidikan apa yang sesuai dengan mereka sedangkan

Indonesia sendiri lebih dari 268 juta jiwa yang heterogen.

Banyak pro kontra tentang sistem Merdeka belajar sekalipun program yang diusung Mas Menteri sudah berjalan beberapa decade. Tujuan dan niat utama dari Bapak Nadiem Makarim dan tentunya didukung oleh para pakar pendidikan yang ikut merumuskannya adalah baik dengan sebuah perencanaan yang dalam yakni mengejar ketertinggalan Indonesia dengan Negara – Negara maju lainnya. Diibaratkan Presiden Jokowi yang berusaha mengikuti perkembangan dunia sehingga menyuruh Bapak Menteri Nadiem untuk Berlari dengan cepat walaupun dengan tertatih tatih.

Salah satu permasalahan Indonesia yang sangat teknis adalah soal pemerataan pendidikan dengan acuan sila ke-5 "Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia". Banyak Sekolah yang terkotak kotak dengan predikat sekolah Favorit dan sekolah yang biasa. Bahkan maset masyarakat kebanyakan sekolah Negeri termasuk sekolah yang berpredikat biasa dibandingkan sekolah swasta. Sekolah swasta berlomba- lomba mengembangkan sistem sekolah yang kompleks dan berkualitas demi mendapatkan sebanyak banyaknya murid. Melengkapi fasilitas sarana dan prasarana hingga memberikan pelayanan dan edukasi tambahan bagi para pendidiknya demi meningkatkan kualitas sekolah tersebut. Dari persaingan itulah sekolah swasta cepat berkembang daripada sekolah negeri.

Sekolah negeri dengan guru PNS sebagai pendidik utamanya merasa sudah berada di zona nyaman. Mereka tiap bulan dibayar pemerintah untuk hanya menjalankan sistem pendidikan yang sudah dirumuskan oleh pemerintah pusat. Sistem akreditasi sekolah negeri tidak banyak meningkatkan kualitas sekolah negeri walaupun akhirnya terdapat beberapa sekolah negeri yang benar benar berkualitas namun tidak lebih banyak disbanding dengan sekolah swasta.

Solusi dari pemerintah yakni sistem zonasi dimana siswa hanya bisa diterima disekolah yang terdekat dengan harapan sekolah tidak hanya diisi oleh anak yang berprestasi atau pintar saja, namun berbagai macam golongan anak dapat bergabung dan terdidik bersama walaupun muncul beberapa kendala teknis dalam perjalanannya.

Guru yang baik adalah yang memiliki perencanaan pengajaran hingga bahan evaluasi yang baik sehingga tujuan pembelajaran dari KI dan KD terpenuhi. Penyusunan tersebut terangkum dalam Instrumen Perangkat Pembelajaran sebagai tugas administrasi dari guru. Masalah berikutnya

dari pendidikan di Indonesia adalah masalah administrasi guru dimana dalam penyusunan Perangkat Pembelajaran membutuhkan waktu yang lama karena jumlahnya yang banyak. Waktu mengajar bahkan habis temakan untuk menyusun perangkat tersebut sehingga menjadi masalah ketika sekolah tersebut akreditasi atau supervisi.

Solusi dari Merdeka Belajar yang mengadopsi K13 ini adalah memangkas administrasi guru yang semula banyak menjadi RPP 1 Lembar dan penilaiannya berupa assessment untuk siswa. Tambahan instrument lainnya hanya sebagai pelengkap dan sifatnya tidak wajib sehingga hal tersebut membuat guru benar benar merdeka dari penjajahan administrasi. Harapannya guru fokus pada mengajar sehingga guru bisa mengembangkan dengan baik apa yang akan mereka ajarkan. Guru guru yang dapat mengembangkan keprofesionalannya dalam pendidikan akhirnya disebut sebagai "Guru Penggerak" yakni guru guru dengan ide ide nakal dan terobosan/ inovasi yang revolusioner yang dapat merubah siswa atau sekolah menjadi sekolah yang menyenangkan dan memiliki keunikan/ keunggulan khusus. Guru guru seperti inilah kebanyakan dari guru seni budaya dimana kebanyakan guru seni memiliki pola pikir yang diluar pemikiran umumnya. Guru seni juga cenderung cepat jenuh terhadap hal hal yang biasa dilihat dan dilakukan sehingga ada keresahan yang timbul hingga ia menciptakan sesuatu inovasi yang baru.

Dalam visi misi mencerdaskan kehidupan bangsa, banyak yang membaca Merdeka Belajar sebagai sistem pencetak para spesialis yang nantinya untuk memenuhi kebutuhan Industri sekarang yakni 4.0. Generasi ini diharapkan mampu terjun dan bekerja sesuai tuntutan zaman sehingga Indonesia dapat menurunkan angka pengangguran dan mensejahterakan rakyat. Visi misi ini dipandang sebagian pihak sebagai visi misi yang dangkal perkembangan dunia dibentuk oleh para generalis yang selain menggeluti bidang utama, juga menguasai beberapa pengetahuan yang menunjang bidangnya.

Jika dibandingkan para spesialis yang menguasai satu bidang secara dalam dengan para generalis yang mempelajari dan

menguasai banyak hal, jangka pendeknya para spesialislah yang unggul karena mereka dapat memenuhi tuntutan bidang yang sekarang. Namun jika dilihat dari jangka panjang dimana periode jangka panjang ini diciptakan oleh para generalis yang melahirkan pengetahuan pengetahuan dan bidang baru hasil konstruksi dari banyak ilmu tersebut jelaslah para spesialis harus kembali belajar untuk mengenal dan menguasai bidang baru ini. Itu kenapa Indonesia atau negara negara Asia banyak yang memenangkan kejuaraan olimpiade di berbagai bidang karena mereka melahirkan para spesialis dan pakar dibidang tersebut dengan ciri khas menghafal dan meniru. Namun jika merujuk pada negara negara Eropa, mereka lebih ke ranah menalar dan menganalisis sehingga hasil yang didapat lebih revolusioner dengan menciptakan penemuan- penemuan baru yang dari penemuan ini perkembangan Industri akan terus berubah.

5. Kesimpulan

Sesuai dengan amanat Negara yakni mencerdaskan bangsa, mengacu pada kurikulum yang dikembangkan yakni Kurikulum 2013 (K13), dan penyesuaian serta pengkondisian siswa untuk persiapan menyongsong era Industri 4.0 yang lebih pesat dibentuklah pengembangan pendidikan Merdeka Belajar. Efisiensi dari konsep Merdeka Belajar terhadap Pendidikan Seni Rupa sangat berpengaruh tentunya dengan beberapa pergeseran pendekatan yang menyesuaikan zaman.

Salah satu keefektifitasan Merdeka belajar ada pada aktivitas belajar diruang kelas mengalami pembalikan. Dengan *e-learning* pelajar memiliki banyak kesempatan belajar/ praktek berkarya secara fleksibel dimanapun, kapanpun, bagaimanapun. Sehingga hal- hal yang bersifat teoritis dibahas diluar kelas dan ketika pembelajaran dalam kelas, dapat digunakan untuk konsultasi dan membahas hal yang belum diketahui.

Berikutnya pembelajaran mengalami personalisasi dan tidak disamaratakan yakni pelajar lebih bisa mengembangkan diri dan lebih mengenal diri sendiri sehingga guru dapat dengan mudah melihat mana saja siswa yang belum menguasai materi apa. Dari sini pengembangan dan penggalian bakat, minat dan interes siswa tebih terasah dan terarah.

Keterbukaan pilihan menjadi efektifitas dalam Merdeka Belajar dimana siswa bebas memilih pelajaran apa yang menurutnya perlu untuk mengembangkan tujuan pembelajarannya. Perlu bimbingan guru serta ilmu dasar yang dibangun

sejak sekolah dasar sebagai pondasi dan navigasi siswa dalam menentukan jalan yang akan ditempuh. Namun hal ini belum sepenuhnya terlaksana karena sistem yang sudah berjalan adalah penyetaraan ilmu sehingga perlu membuat rombakan besar dan memerlukan waktu yang tidak sebentar.

Pembelajaran berbasis proyek membuat keragaman kemampuan dan pengembangan skill menyesuaikan dengan kemampuan dari siswa. Guru berperan hanya sebagai fasilitator dan motivator.

Sistem ujian yang semula bersifat teoritis dan mementingkan angka berubah menjadi *Assessment* yang menilai kapabilitas dari siswa dalam tiap langkah yang diambil.

Sehingga disimpulkan konsep Pendidikan sistem Merdeka Belajar mampu mengembangkan kapabilitas pendidikan seni rupa yang dengan multi disiplin ilmu hingga semakin menguatkan siswa dalam memahami dan menjalankan serta membawanya melewati era industry 4.0.

7. Pustaka

- Dewantara, K. H. (1977). *Karya Ki Hajar Dewantara: Bagian pertama – Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Donny. Budi. P. (2018). [Online] *Artikel Sejarah Industri 1.0 hingga 4.0*. UGM: Menara Ilmu Otomasi Departemen Teknik Elektro dan Informatika Sekolah Vokasi Universitas Gajah Mada. Available: <https://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/10/09/sejarah-revolusi-industri-1-0-hingga-4-0/> [27 November 2020]
- Fraenkel, J.R dan Wellen, N.E. 2008. *How to Design and Evaluate research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Hermann, Mario, Tobias Pentek, and Boris Otto. (2016) "Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios." In Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences.
- Lantz, Hays Blaine (2009) "Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Education What Form? What Function?,". <https://dornsife.usc.edu/assets/sites/1/docs/jep/STEMEducationArticle.pdf>. [17 Juni 2019.]
- Latif, Yudi. (2020). Pendidikan yang Berkebudayaan: *Histori, Konsepsi, dan Aktualisasi Pendidikan Transformatif*. Jakarta: PT Gramedia.
- Makarim, Nadim. (2020). *Merdeka belajar episode 1*. Youtube. Available <https://youtu.be/vh-rdXvt0Dw> [4 November 2020]
- Martadi, Drs, M.Sn. (25 November 2020) Personal interview.
- Schwab, Klaus. (2016) *The Fourth Industrial Revolution: What It Means and How to Respond*, World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-torespond/>. [3 Desember 2020]