
PERKEMBANGAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DALAM TANTANGAN ERA SOCIETY 5.0

Andhika Wahyudiono ¹⁾

¹⁾ Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi

wahyudion21@gmail.com

ABSTRAK : Society 5.0 adalah masyarakat yang mengatasi tantangan dengan inovasi revolusi industri 4.0 seperti IoT, AI, Big Data, dan robot, untuk meningkatkan kualitas hidup. Era ini menghadirkan peluang dan tantangan bagi siswa untuk mengembangkan soft skill sebagai persiapan masa depan. Kurikulum dianggap penting dan harus dievaluasi secara dinamis mengikuti perkembangan IPTEK. Kurikulum Merdeka Belajar adalah kebijakan baru yang mendorong pembelajaran inovatif sesuai kebutuhan siswa. Era Society 5.0 adalah puncak kemajuan digital abad ke-21. Model pembelajaran abad ke-21 menekankan keterampilan 4C: berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan berdasarkan kajian literatur. Hasil penelitian ini menjelaskan tentang perkembangan kurikulum merdeka belajar dalam tantangan era society 5.0.

Kata kunci : Merdeka Belajar; Pembelajaran Abad 21; Keterampilan Belajar; Era Society 5.0.

ABSTRACT : Society 5.0 harnesses innovations like IoT, AI, Big Data, and robotics to address social challenges and enhance human life. Students face opportunities and challenges, requiring the development of soft skills. The curriculum, the "heart" of education, undergoes dynamic evaluation to match the evolving science and technology landscape. It considers competencies valued by the community and graduates. The Independent Learning Curriculum, a new policy by Kemendikbud Ristek RI, fosters innovative learning centered around student needs. Society 5.0 thrives in the digital era of the 21st century. The 21st-century learning model emphasizes 4C skills: critical thinking, communication, collaboration, and creativity. Employing a descriptive qualitative approach, this research derives its findings from an extensive literature review. The research results explain the development of the "merdeka belajar" curriculum in the challenges of the Society 5.0 era.

Keywords: Freedom to Learn, 21st Century Learning, Learning Skills, and Society 5.0 Era.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menjadi alasan utama perubahan di sektor kehidupan. Kemajuan teknologi kini bergerak ke arah digital, di mana semua aktivitas manusia dipenuhi oleh teknologi. Sebelumnya, Era Revolusi Industri 4.0 mengubah produksi industri dengan teknologi digital dan internet. Menurut Peneliti Putriani dan Hudaidah (2021), revolusi industri berdampak pada perubahan di bidang lain, terutama pendidikan dan sosial. Setelahnya, muncul konsep Society 5.0 dari Jepang. Konsep ini memanfaatkan IoT dan AI untuk kenyamanan hidup. Menurut Studi Maghfiroh dan Sholeh (2022), manusia dapat mengembangkan keterampilan dengan teknologi tersebut. Negara Jepang berharap manusia berkembang seiring pesatnya teknologi buatan.

Negara di dunia berupaya meningkatkan tatanan kehidupan agar tak tertinggal oleh teknologi buatan yang canggih. Di Indonesia, upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dan sosial terlihat. Pendidikan yang baik menentukan kehidupan sosial yang makmur. Kurikulum "Merdeka Belajar" digagas oleh Kemendikbud Ristek RI, Nadiem

Makarim. Menurut Izza dkk. (2020), merdeka belajar adalah kebebasan berpikir. Guru bebas menginterpretasikan kurikulum agar memenuhi kebutuhan siswa. Kurikulum ini fokus pada kebutuhan siswa, berbeda dengan konsep sebelumnya yang berpusat pada guru.

Kurikulum Merdeka Belajar hadir sebagai jawaban persaingan sumber daya manusia global di abad ke-21. Lukum dalam Penelitian Putriani dan Hudaidah (2021) menyebut tiga kompetensi utama di abad ke-21, yaitu berpikir, bertindak, dan hidup di dunia. Berpikir mencakup kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Bertindak meliputi komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan literasi teknologi. Hidup di dunia mencakup inisiatif, pengarahan diri, pemahaman global, dan tanggung jawab sosial. Kompetensi ini penting di era ini yang membutuhkan inovasi dan adaptasi cepat. Pemerintah RI menyediakan fasilitas dan infrastruktur untuk menghadapi era Society 5.0.

Pengembangan kurikulum penting untuk membentuk karakter siswa di era ini. Kurikulum harus mencetak generasi yang memahami materi dengan cepat, bukan hanya menghafal. Siswa perlu memanfaatkan teknologi dalam belajar. Pendekatan tradisional digantikan oleh produk digital seperti e-book (Studi A D Samala dkk., 2021). Teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan, seperti media elektronik dan Blended Learning (Studi A D Samala dkk., 2020). Kemajuan teknologi memungkinkan siswa belajar di mana saja dengan koneksi internet. Masyarakat bergeser menjadi masyarakat online dengan digitalisasi dan internet (Rahayu dkk., 2022). Penggunaan TIK di Indonesia tumbuh pesat. Penggunaan internet, telepon seluler, dan komputer meningkat (Badan Pusat Statistik, 2020). Kurikulum Merdeka Belajar mengadaptasi perkembangan masyarakat. Kemendikbud Ristek RI meningkatkan mutu pendidikan untuk menghadapi era Society 5.0 (Puspitarini, 2022). Guru harus inovatif dalam mengajar dengan memanfaatkan teknologi dan model pembelajaran abad ke-21 (Indarta dkk., 2021). Tujuan studi literatur ini adalah melihat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Tantangan Era Society 5.0.

METODOLOGI

Penelitian ini bertujuan untuk memahami relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan model pembelajaran abad ke-21 dalam era Society 5.0. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan. Data dikumpulkan melalui studi literatur menggunakan Google Scholar. Penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya tentang penelitian kualitatif dan studi kepustakaan. Artikel ini membahas perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar dalam Tantangan Era Society 5.0.

PEMBAHASAN

Pada 21 Januari 2019, Jepang mengusung Era Society 5.0 dalam Forum Ekonomi Dunia di Davos, Swiss. Era ini bertujuan mengatasi masalah sosial dengan teknologi seperti IoT, AI, robot, dan big data (Studi Putri dkk., 2021). Manusia menjadi pusat dalam

konsep ini (Studi Windra, 2021). Society 5.0 menghadapi tantangan baru dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Guru harus menciptakan konten pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan keterampilan 5C: berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan karakter. Dukungan teknologi digital memudahkan aktivitas. Guru dan siswa harus mengaplikasikan teknologi dalam era Society 5.0.

Perkembangan Kurikulum

Kurikulum berasal dari "*curriculum*" Inggris, yang berarti jarak tempuh lari dalam bahasa Yunani. Mekanisme ini mengatur pelaksanaan pendidikan atau KBM. Kurikulum berperan sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan. Perubahan zaman mempengaruhi perkembangan kurikulum di berbagai negara, termasuk Indonesia. Dasar pengembangan kurikulum meliputi filosofi, budaya, ilmu pengetahuan, kebutuhan masyarakat, dan perkembangan masyarakat. Sejak tahun 1945, kurikulum pendidikan nasional Indonesia mengalami berbagai perubahan (Herliana, 2013).

Kurikulum tahun 1947 (Rencana Pelajaran 1947) fokus pada pembentukan karakter. Kurikulum 1952 (Rencana Pelajaran Terurai 1952) lebih fokus pada kehidupan sehari-hari. Kurikulum 1964 (Rencana Pendidikan 1964) ditandai dengan pendidikan swasta dan konsep Pancawardhana. Kurikulum 1968 memberikan otonomi kepada sekolah. Kurikulum 1975 ditentukan secara terpusat. Kurikulum 1984 (CBSA) mengalami kendala dalam penerapannya. Kurikulum 1994 dan Suplemen Kurikulum 1999 mengembangkan konsep CBSA. Kurikulum 2004 (KBK) fokus pada aspek akademik. Kurikulum 2006 (KTSP) menetapkan Standar Kompetensi. Kurikulum 2013 berbasis kompetensi dan desentralistik, menekankan kreativitas guru dan penguatan pengetahuan tingkat tinggi.

Pengembangan kurikulum efektif jika sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat. Kurikulum harus relevan, fleksibel, berkelanjutan, praktis, dan efektif. Guru dan siswa merupakan faktor utama dalam pengembangan kurikulum. Perkembangan kurikulum di Indonesia mengutamakan akses bagi semua anak bangsa dan pengembangan diri siswa. Pemerintah berupaya membentuk karakter siswa yang mandiri melalui kurikulum. Konsep Kurikulum Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) pada 1984 menekankan keterlibatan siswa. Pada 1994, fokus pada peran guru dalam strategi pembelajaran kreatif. Kurikulum 2006 dan 2013 mengedepankan penguatan pengetahuan tingkat tinggi dan pembelajaran berpusat pada siswa.

Merdeka Belajar

Kemendikbud Ristek RI mengusulkan kurikulum "Merdeka Belajar" untuk mengembangkan bakat siswa. Kurikulum ini merespons pembelajaran yang monoton dan pembatasan dalam konsep kurikulum. Metode pembelajaran di luar kelas memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka. Kurikulum ini bertujuan menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan karakter mandiri.

Inovasi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa beban berlebih kepada guru dan siswa. Siswa diberi kebebasan mengembangkan keterampilan dan karakteristik yang diharapkan. Kurikulum ini juga mengembangkan kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan teknologi. Guru berperan sebagai fasilitator dan perlu mempersiapkan metode belajar yang sesuai dalam kurikulum ini.

Model Blended Learning adalah pendekatan pembelajaran yang cocok dalam kurikulum "Merdeka Belajar". Model ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dan virtual, memberikan fleksibilitas dan beragam pilihan media. Siswa dapat menghubungi guru secara online jika mengalami kesulitan. Model ini memenuhi kebutuhan pendidikan dengan memberikan kebebasan untuk berinovasi. Implementasi "Merdeka Belajar" membutuhkan komitmen, kemandirian, dan kemampuan untuk mewujudkannya. Kurikulum ini tidak memaksa pencapaian target, sementara inovasi pembelajaran memerlukan waktu. Kompetensi siswa tidak hanya didapat di dalam ruang kelas, tapi juga melalui lingkungan belajar yang mereka ciptakan.

Model Belajar 21

Pembelajaran abad ke-21 bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dan menghadapi tantangan zaman. Pembelajaran berpusat pada siswa, mendorong kolaborasi, memberikan tantangan, dan terintegrasi dengan masyarakat. Siswa menjadi subjek utama dan diajarkan keterampilan 4C: berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Guru bertanggung jawab memberikan pembelajaran bermakna, sehingga siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari dan berpartisipasi aktif. Keterampilan 4C dapat dilatih melalui strategi tertentu. Pembelajaran abad ke-21 penting dalam mengembangkan keterampilan siswa untuk sukses di era saat ini (Zubaidah, 2018). Berikut penjelasan pada tabel 1.

Tabel 1. Bentuk Keterampilan dan Strategi 4C

No	Keterampilan	Bentuk Strategi
1	Berfikir Kritis:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajarkan metode HOTS (High Order Thinking Skills) secara khusus dalam pembelajaran. 2. Melakukan tanya-jawab dan diskusi dalam skala kelas. 3. Mengajarkan konsep secara eksplisit. 4. Memberikan bantuan (scaffolding) kepada siswa. 5. Menerapkan metode HOTS secara berkesinambungan.
2	Komunikasi:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajarkan siswa cara mengungkapkan pikiran dan gagasan dengan jelas. 2. Mengajarkan siswa mendengarkan secara aktif dan efektif.

No	Keterampilan	Bentuk Strategi
		3. Mengajarkan siswa penggunaan komunikasi untuk berbagai tujuan. 4. Mengajarkan siswa memanfaatkan media dan teknologi komunikasi. 5. Melatih siswa untuk berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan yang beragam.
3	Komunikasi:	1. Mengajarkan siswa bekerja dengan tim yang berbeda dengan sikap hormat, baik secara fisik maupun psikologis. 2. Melatih dan mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain. 3. Mengajarkan siswa menghargai ide dan kontribusi setiap anggota tim. 4. Mengajarkan fleksibilitas dan kemauan untuk berkompromi. 5. Menekankan pembelajaran yang kooperatif
4	Kreativitas:	1. Memberikan pertanyaan dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. 2. Mengeksplorasi topik dan materi dengan menggunakan data primer atau acak. 3. Memikirkan cara baru untuk menyampaikan temuan baru.

Untuk menerapkan dan mengimplementasikan strategi tersebut, penting untuk memiliki model pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Keterampilan tersebut akan menjadi modal bagi lulusan ketika mereka bekerja dalam masyarakat. Menurut Barus (2019), terdapat tujuh model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru dalam pembelajaran abad ke-21, yaitu *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, *Problem-Based Learning*, *Project-Based Learning*, *Production-Based Training*, *Teaching Factory*, dan *Model Blended Learning*. Berikut ini akan dijelaskan secara rinci tujuh model pembelajaran tersebut:

1. *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan pengetahuan melalui eksplorasi mandiri dan pengalaman langsung.
2. *Inquiry Learning* mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, melakukan penelitian, dan menemukan jawaban sendiri.

3. *Problem-Based Learning* menyajikan siswa dengan masalah nyata yang harus mereka selesaikan melalui kolaborasi dan penelitian.
4. *Project-Based Learning* mewajibkan siswa untuk melakukan proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.
5. *Production-Based Training* mengajar siswa melalui produksi atau pembuatan produk nyata dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari.
6. *Teaching Factory* membawa siswa ke lingkungan kerja nyata untuk belajar dan melatih keterampilan yang relevan.
7. *Model Blended Learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dengan memanfaatkan berbagai media dan metode pengajaran. Dengan memilih model pembelajaran yang sesuai, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 bagi siswa.

Pendidikan saat ini membutuhkan penggunaan pengetahuan dan teknologi untuk mengembangkan siswa sebagai sumber daya manusia. Guru perlu memilih model pembelajaran yang menciptakan siswa berkualitas dan kompetitif di dunia kerja. Peran guru di abad ke-21 adalah menjadi profesional yang adaptif dan interaktif. Keterampilan belajar seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas perlu dikembangkan untuk membentuk siswa yang kompeten (Manalu et al., 2022).

Relevansi dengan Model Belajar 21

Era Society 5.0 menekankan perkembangan manusia seiring perkembangan teknologi AI. Kurikulum "merdeka belajar" sesuai dengan model pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan siswa sebagai fokus utama. Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan memanfaatkan teknologi. Kurikulum merdeka belajar membuka akses untuk siswa dan mengembangkan diri mereka. Pembelajaran abad ke-21 menekankan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan kreativitas. Siswa akan mengembangkan kompetensi berpikir, bertindak, dan hidup di dunia. Pembelajaran ini menghasilkan siswa yang dapat berdiskusi, belajar di luar kelas, dan memiliki kompetensi untuk bersaing di era ini.

Kurikulum merdeka belajar menekankan pengembangan kompetensi siswa dalam pembelajaran abad ke-21. Blended Learning, Problem-Based Learning, dan Project-Based Learning merupakan model pembelajaran yang relevan. Blended Learning memanfaatkan teknologi digital untuk fleksibilitas pembelajaran. Model ini mendorong keterampilan 4C siswa. Penting bagi pendidikan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang tinggi. Siswa berhak mengembangkan potensi dan impian mereka dengan dukungan aktif dari guru.

KESIMPULAN

Era Society 5.0 menuntut kemampuan masyarakat dalam mengatasi masalah sosial dengan teknologi. Kurikulum merdeka belajar hadir sebagai respons terhadap tuntutan sumber daya manusia yang mampu bersaing dan beradaptasi. Pembelajaran monoton digantikan dengan pembelajaran di luar kelas. Model pembelajaran abad ke-21 menekankan keterampilan mandiri siswa. Guru dapat menerapkan kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad ke-21. Pendidikan era ini menuntut pengetahuan dan teknologi. Siswa harus memiliki keterampilan 4C agar dapat beradaptasi dalam berbagai situasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Putriani, S., & Hudaidah. (2021). Pengaruh Revolusi Industri 4.0 terhadap Pendidikan dan Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 2(1), 56-68.
- Maghfiroh, A., & Sholeh, M. (2022). Society 5.0: Sebuah Konsep Menuju Masyarakat yang Lebih Maju dengan Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 227-240.
- Izza, N. A., et al. (2020). Implementasi Merdeka Belajar sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 124-136.
- Lukum, Y. (2021). Kurikulum Berbasis Kompetensi di Abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 27-38.
- Samala, A. D., et al. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pendidikan di Era Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 79-92.
- Effendi, A., & Wahidy. (2019). Peran Teknologi dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(1), 53-64.
- Rahayu, A., et al. (2022). Perkembangan Masyarakat Menuju Masyarakat Informatif. *Jurnal Sosial dan Ekonomi Informatika*, 3(1), 45-58.
- Badan Pusat Statistik. (2020). Penggunaan Internet oleh Penduduk Indonesia. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Puspitarini. (2022). Mengajar Generasi Abad ke-21: Strategi, Model, dan Metode Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 28(2), 103-118.
- Indarta, R., et al. (2021). Pembelajaran Abad ke-21: Konsep, Tantangan, dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 27(4), 494-509.
- Izza, A., et al. (2020). Kurikulum Merdeka Belajar: Implikasi dan Peluang dalam Mewujudkan Pembelajaran Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 134-148.
- Nurdin, M., & Hartati. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta: Prenada Media.
- Maghfiroh, F., & Sholeh, M. (2022). Society 5.0: The Integration of Human and Technology in the Education System. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 16(1), 123-136.

- Sari, M., & Asmendri. (2022). Studi Kepustakaan: Sebuah Pendekatan Penelitian Literatur. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(2), 189-202.
- Rokhimawan, A., et al. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(2), 103-118.
- Rahmawati, N., et al. (2021). Tantangan Era Society 5.0 dalam Pendidikan dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(1), 35-48.
- Julaeha, S., et al. (2021). Studi tentang Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 123-135.
- Herliana. (2013). Perkembangan Kurikulum di Indonesia (1947-2013). *Jurnal Pendidikan Nasional*, 7(1), 45-58.
- Nasution, A. R. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Ideal dan Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 189-202.
- Sutrisno, A., et al. (2022). Kompetensi Pedagogis Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 15(1), 45-59.
- Manalu, R., et al. (2022). Pemanfaatan Model Blended Learning dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-22.
- Barus, R. (2019). Tujuh Model Pembelajaran dalam Pendidikan Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 7(2), 123-136
- Kemendikbud. (2020). *Kurikulum Merdeka Belajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marwan, A., & Rahayu, S. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 87-99.
- Saragih, S., & Manurung, J. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Problem-Based Learning dalam Pembelajaran Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 3(1), 25-32.
- Suyanto, E., & Dwirahmadi, F. (2020). Model Pembelajaran Blended Learning dalam Pendidikan Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 104-116.
- Fitriani, N., & Ningsih, Y. (2022). Era Society 5.0: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(1), 25-35.
- Kemendikbud. (2020). *Kurikulum Merdeka Belajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marzano, R. J., & Heflebower, T. (2012). *Teaching and Assessing 21st Century Skills*. Solution Tree Press.
- Nasution, R., & Lubis, M. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Abad ke-21 dalam Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 123-136.