

Tantangan Pendidikan Sosiologi Di Era Industri 4.0

Hamsah¹, Sangputri Sidik², Romi Mesra³, Rahmat Nur⁴

¹Universitas Negeri Manado; hamsah@unima.ac.id

²Universitas Negeri Manado; putrisidik@unima.ac.id

³Universitas Negeri Manado; romimesra@unima.ac.id

⁴Universitas Lambung Mangkurat; rahmat.nur@ulm.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

challenge;
Education;
Sociology

Article history:

Received 2023-07-09

Revised 2023-07-30

Accepted 2023-08-10

ABSTRACT

This article is a study that highlights the various problems and challenges faced by the sociology education discipline in the Industrial 4.0 era. Included in it is to see the existence of sociology education in the midst of the current globalization. The method used in this writing is the method of literature by collecting various relevant research results. The conclusion of this study is that era 4.0 presents challenges to sociology education while providing opportunities if it is managed properly. Among the challenges are developments in information and communication technology, learning methods and curriculum changes.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Corresponding Author:

Hamsah

Universitas Negeri Manado; Manado;Indonesia hamsah@unima.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek fundamental dalam kehidupan manusia, sehingga menjadikan pendidikan sebagai perbincangan yang tidak pernah usai. Terlepas pendidikan sebagai hal yang mendasar dalam kehidupan, juga memiliki sisi yang kompleks. Termasuk di dalamnya adalah muatan materi dan relevansinya hingga saat ini, serta bagaimana metode pembelajaran yang tepat dalam mentransformasikan ilmu pengetahuan di tengah arus perkembangan zaman (Hamsah, 2021).

Kesadaran dari semua pelaku pendidikan menjadi penting dalam menyongsong keberhasilan pendidikan Indonesia. Pendidikan tidak bisa lagi dimaknai secara sempit hanya sekedar transfer ilmu pengetahuan. Tetapi pendidikan harus mampu menjawab dan membantu manusia dalam menemukan jati diri

kehidupannya (Azis, Nur, & Setiawan, 2023). Pendidikan harus mampu menyentuh kehidupan yang nyata dalam setiap pembelajar, bukan justru sebaliknya menjauhkan diri atau menjadikannya terasing dengan kehidupan pembelajar atau peserta didik (Freire, 1984).

Hadirnya ragam teknologi membuat manusia tergantikan sebagai produsen pengetahuan dan kebudayaan. Bagaimana tidak, peserta didik hari ini bukan lagi melakoni dunia pendidikan karena ia haus akan pengetahuan, melainkan sekedar mengisi waktu. Artinya lebih banyak pengetahuan yang dapat diperoleh oleh peserta didik dari memanfaatkan teknologi dibandingkan dengan menjadikan manusia sebagai sumber pembelajar (Mesra, Marleni, Wenno, & Haumahu, 2022).

Tulisan ini tidak bermaksud ingin mengatakan bahwa peran pembelajar telah digantikan oleh media digitalisasi karena sejatinya media digital tetap menjadi alat yang membantu sebagian besar aktifitas manusia termasuk kegiatan belajar mengajar. Meskipun dibalik kecanggihan teknologi tetap menyimpang sisi yang mesti disikapi secara bersama-sama. Khususnya dalam pembinaan karakter (Nur, Suardi, Nursalam, & Kanji, 2021) (Hamsah, 2022).

Era Industri 4.0 yang ditandai dengan muncul dan berkembangnya ragam media digitalisasi di masyarakat (Suardi, 2023). Segala aspek perubahan terjadi tak terkecuali pada aspek pendidikan. Perubahan dari sistem pendidikan yang bersifat konvensional menjadi serba digitalisasi. Seakan kita berada dalam kehidupan yang serba mengetahui segala hal namun tidak memiliki kedalaman dan tidak bisa memaknai pengetahuan yang ada.

Pendidikan sosiologi sebagai disiplin ilmu yang telah menjadi salah satu jurusan atau program studi di beberapa perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta. Dengan arus perkembangan zaman, pendidikan sosiologi memiliki tantangan tersendiri dalam menumbuhkan eksistensinya melalui kompetensi lulusan yang dihasilkannya. Sebagai contoh, jika pendidikan sosiologi output nya adalah guru maka paling tidak empat kompetensi (kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian dan profesi) haruslah tertanam dalam setiap pembelajar sosiologi.

Maka dari itu, melalui tulisan ini penulis ingin mencoba untuk menguraikan tantangan pendidikan khususnya pendidikan sosiologi di era industri 4.0.

2. METODE

Para penulis menggunakan metodologi penelitian perpustakaan dalam penelitian mereka (penelitian perpustakaan). Karena sumber datanya hanya dari pustaka atau dokumentasi, maka digunakan teknik dokumentasi (Moleong, 2017). Penelitian kepustakaan yang dilakukan adalah dengan mengkaji berbagai sumber berdasarkan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema pendidikan dalam artikel ini, yaitu tantangan pendidikan sosiologi dalam era revolusi industri 4.0.

Data dikumpulkan dari berbagai sumber, antara lain buku, makalah penelitian, artikel jurnal, dan sumber cetak dan elektronik lainnya. Namun, sumber jurnal elektronik yang lebih resmi digunakan dalam penyelidikan ini.

Analisis deskriptif dengan metode editing digunakan untuk pengolahan dan analisis data, menganalisis, dan menyatukan permasalahan atau pengambilan keputusan sampai pada membuat kesimpulan. Metode yang digunakan bertujuan untuk menggambarkan hasil analisis secara jelas, rinci, sistematis, dan kemudian akan diuraikan melalui kata-kata atau kalimat-kalimat (Arikunto, 2010).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pendidikan Sosiologi Di Era Industri 4.0

Dalam proses peradaban terdapat berbagai kemajuan teknologi di hampir setiap industri, termasuk pendidikan. Era Industri 4.0 didefinisikan oleh teknologi yang mengintegrasikan kehendak dunia fisik, digital, dan biologis, dengan kemampuan untuk secara masif mengubah pola keberadaan dan interaksi manusia (Tjandrawina, 2016).

Industri 4.0 merupakan tahapan revolusi teknologi yang mengubah skala, keluasan, dan kompleksitas aktivitas manusia, serta transformasi kehidupan yang selalu berubah. Manusia bahkan akan menghadapi tantangan global, sehingga harus

mampu meramalkan masa depan yang berubah dengan cepat. Lebih lanjut pendidikan memiliki andil yang besar dalam menentukan kemajuan suatu bangsa (Nur, 2020a),(Ruswinarsih, Apriati, & Malihah, 2023)

Maka dari itu, setiap negara harus menanggapi perubahan ini secara terpadu dan menyeluruh. Terkhusus dalam dunia pendidikan mesti melibatkan berbagai Pemangku kepentingan meliputi sektor publik, bisnis, akademik, dan masyarakat sipil. Sehingga permasalahan yang ditimbulkan oleh Revolusi Industri 4.0 dapat diperlakukan sebagai peluang dalam keberhasilan berbagai bidang, khususnya dalam dunia pendidikan.

Revolusi industri menjadi bukti sejarah berkembangnya dunia selama 3 abad terakhir yang bersifat kontinu dalam menciptakan peradaban dalam kehidupan dunia yang modern (STEARNS. PETER N., 2018). Adanya revolusi industri dimanfaatkan untuk kepentingan kemajuan misalnya di bidang pendidikan.

3.2. Metode Pembelajaran Yang Menyenangkan

Keberhasilan dan ketidakberhasilan suatu pembelajaran banyak hal yang berdampak signifikan. Di antara beberapa unsur yang menentukan prestasi pendidikan, maka peran media dan metode pembelajaran sangat dibutuhkan (Djunaidi, 2019)(Hamsah, 2021). Namun hal ini terkadang sering diabaikan oleh beberapa pelaku pendidikan baik guru maupun dosen.

Menciptakan inovasi dalam metode pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan dalam pembelajaran(Suarjana & Fathimah, 2021), (Rahmatullah, Mulyadiprana, & Ganda, 2022). Metode akan menentukan konsep materi yang akan disajikan pada media pembelajaran (Ruswinarsih et al., 2023)(Rahmatullah et al., 2022). Oleh karena itu, hal tersebut menjadi tantangan yang mesti dapat diubah menjadi peluang dalam era industri 4.0 dengan memanfaatkan dan memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Setiap fasilitator dalam pengajaran pendidikan sosiologi mesti dapat mengetahui penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran (Fathimah, Sidik, & Rahman, 2020). Sebagai contoh mampu mendesain video pembelajaran dalam bentuk

video-video pendek sebagaimana kegemaran generasi sekarang. Dapat membuat bahan presentasi yang menarik sehingga tidak membosankan dalam kegiatan pembelajaran ataupun menggunakan aplikasi pembelajaran lainnya.

Metode pembelajaran yang digunakan mesti dapat memicu rasa ingin tahu oleh peserta didik (Nur, 2020b). Mereka harus mengarah pada kemampuan pemecahan masalah, dapat berpikir kritis serta yang terpenting adalah rasa kepekaan dan kepedulian pada kehidupan sosial.

Hal yang banyak diungkapkan oleh beberapa pandangan bahwa semakin konkrit media pembelajaran yang dipergunakan maka membuat pengalaman belajar peserta didik akan semakin bertambah (Sanjaya, 2006). Hal sebaliknya jika media pembelajaran yang digunakan semakin abstrak artinya jauh dari jangkauan dan kehidupan real peserta didik maka pengalaman belajar yang didapat akan semakin sedikit.

Maka dari itu, salah satu pembelajaran yang dilakukan pada era saat ini adalah dengan penekanan pada pengalaman langsung. Mereka diajak untuk dapat berpikir kritis dan menganalisis serta terjun langsung ke masyarakat melihat fenomena-fenomena yang terjadi. Dengan begitu mereka dapat merasakan persoalan yang terjadi di masyarakat dan dapat memberikan mutualisme simbiosis.

3.3 Perubahan Kurikulum

Seiring dengan perkembangan dan perubahan arus teknologi informasi dan komunikasi di Era 4.0 menyebabkan pemangku kebijakan melakukan berbagai inovasi dan penyesuaian. Salah satu hal yang telah dilakukan adalah mengubah dan menyempurnakan kurikulum pendidikan. Sebagaimana dinyatakan dalam Bab 1 Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, “program studi adalah seperangkat rencana dan pengaturan dalam hal tujuan pembelajaran, isi, bahan, dan cara yang menjadi pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut”. Akibatnya, program sengaja disusun dan dikembangkan dengan tujuan meningkatkan pengoperasian sistem pendidikan, (Sabda, 2016).

Hingga saat ini kurikulum telah beberapa kali mengalami perubahan sehingga tidak sedikit menyebabkan kendala dan ambiguitas di berbagai pihak. Sehingga proses perubahan tersebut mengakibatkan proses pendidikan menjadi terhambat karena disibukkan dengan penyesuaian sistem.

Kurikulum yang berlaku saat ini yang dikenal dengan kurikulum merdeka belajar dan kampus merdeka sebagai tindak lanjut dari kurikulum 2013. Tujuannya tentu telah dipertimbangkan dengan baik yaitu untuk semakin meningkatkan mutu sumber daya manusia dan melalui sistem pendidikan yang ada di Indonesia (Vhalery, Setyastanto, & Leksono, 2022).

Tidak tanggung-tanggung, perubahan kurikulum dirasakan semua elemen pendidikan. Mulai dari pendidikan dasar sampai pada perguruan tinggi. Sebagai contoh kebijakan dalam kurikulum MBKM adalah mahasiswa diberikan peran besar dalam mengajar di desa atau sekolah-sekolah terpencil. Begitupun dengan pertukaran antar mahasiswa, serta kebebasan mengambil mata kuliah di luar program studi.

Sehingga tantangan dalam perubahan kurikulum ini adalah sejauh mana pelaku pendidikan mulai dari siswa, mahasiswa dan tenaga pengajar serta elemen terkait mampu bersinergi dalam rangka menghasilkan lulusan yang diharapkan. Oleh karena itu, peran setiap jenjang sangat dibutuhkan untuk mensukseskan program-program ini.

4. KESIMPULAN

Tantangan pendidikan sosiologi di era 4.0 memuat beberapa aspek. Diantaranya adalah aspek perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Para pelaku pendidikan dituntut untuk semuanya mahir dalam menggunakan media teknologi dalam pembelajaran serta fasilitator baik guru dan dosen serta masyarakat sebagai kontrol dalam penggunaan teknologi yang tidak semestinya.

Kemudian Media pembelajaran sebagai tantangan dalam pendidikan sosiologi mengingat ilmu sosiologi bukan hanya untuk penguasaan konsep tetapi harus membangun kesadaran dan kepekaan sosial. Jadi pendidikan sosiologi tidak boleh

mengandalkan ketercapaian pembelajaran hanya di kelas tetapi para peserta didik diharapkan dapat terjun langsung dalam kehidupan masyarakat, dalam hal ini guru dan dosen tetap sebagai fasilitator.

Selanjutnya adalah perubahan kurikulum menjadi tantangan nyata akibat perkembangan yang terjadi. Hingga saat ini kurikulum telah silih berganti, bukan tanpa maksud melainkan untuk tetap menyesuaikan kebutuhan peserta didik dengan perkembangan mutakhir. Sehingga semua pelaku pendidikan diharapkan dapat dengan cepat menyesuaikan dan menemukan pola dalam menerapkan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis, F., Nur, R., & Setiawan, A. (2023). *Integration of Character Value Models in Senior High School*. 15, 113–120. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2001>
- Djunaidi. (2019). Upaya Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Melalui Optimalisasi Jeda Strategis Dengan Video Motivasi Dan Humor Dalam Belajar PPKN di Kelas XI MM SMKN 1 Bangkinang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 461–469.
- Fathimah, S., Sidik, S., & Rahman, R. (2020). Google Docs Sebagai Solusi Pengerjaan Tugas Kelompok Dalam Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid 19. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 272–279. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1207>
- Freire, P. (1984). *Pendidikan Sebagai Praktek Pembebasan, terj. Alois A. Nugroho*. Jakarta: Jakarta: LP3ES.
- Hamsah. (2021). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Guna Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sosiologi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 61–67. Retrieved from <http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/article/view/189/116>
- Hamsah. (2022). *Jurnal Civic Education : Jurnal Civic Educatioan: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 104–112.
- Mesra, R., Marleni, M., Wenno, Y. H., & Haumahu, C. P. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Ips Di Sma Negeri 2 Tondano. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2124–2133. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3624>

- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nur, R. (2020a). *Integrasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Sosiologi Wilayah Sul-Sel Kota*. 2(1), 187–201. Retrieved from <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/padaringan/article/view/1618>
- Nur, R. (2020b). Penerapan Model Pembelajaran Tematik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 2(3), 279. <https://doi.org/10.20527/padaringan.v2i3.2434>
- Nur, R., Suardi, S., Nursalam, N., & Kanji, H. (2021). The Integration Model of the Development of Student Religious Character Education Based on Integrative Morals in Higher Education. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 6(1), 149–162. <https://doi.org/10.26618/jed.v6i1.4692>
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 150. <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>
- Ruswinarsih, S., Apriati, Y., & Malihah, E. (2023). Penguatan Karakter Melalui Seni Bela Diri Pencak Silat Kuntau Pada Masyarakat Kalimantan Selatan, Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 5(1), 50–62.
- Sabda, S. (2016). Pengembangan Kurikulum. In *Cetakan Ke-1*. Bandung: PT Refika Aditama. Retrieved from <http://repository.uinbanten.ac.id/2000/>
- Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- STEARNS. PETER N. (2018). *The Industrial Revolution in World History*. 4th ed., 330.
- Suardi. (2023). Penguatan Karakter Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia melalui Kegiatan HIMA Prodi PPKn. 05(2), 117–130.
- Suarjana, I. W. G., & Fathimah, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw sebagai Wujud Penerapan Nilai-Nilai ANEKA dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal Civics & Social Studies*, 5(2), 221–232. <https://doi.org/10.31980/civicos.v5i2.1485>
- Tjandrawina, R. R. (2016). Industri 4.0: Revolusi industry abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi. *Jurnal Medicinus, Vol 29, No(1)*, 31–39. <https://doi.org/10.5281/zenodo.49404>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>