

A black and white photograph of three young children sitting on the ground in front of a large, conical tent made of fabric or animal skins. The children are smiling and looking towards the camera. The background is a field of tall grass.

Sekolah Menyenangkan 0.4: Masa Depan Tidak Bisa Dihindari, Tapi Harus Dipersiapkan

Muhammad Nur Rizal, Ph.D

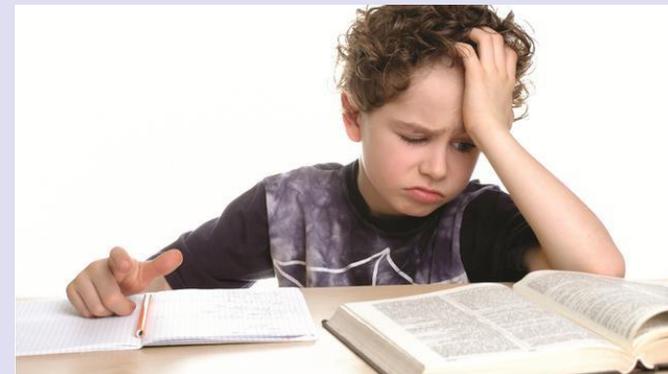
Belajar dari Dua Kasus di Jogja

Cerita Bu Kuruna: Siswa dari Keluarga Broken Home



Ketika sekolah GSM memberi ruang inner voice, anak didengarkan, maka **keajaiban karakter yang terjadi.**

Kasus Sekolah-sekolah Favorit di Jogja



Ketika *inner voice* anak diabaikan, anak dituntut mendengarkan lingkungannya / tuntutan materi ortu-guru, **rasa stress dan kebosanan hasilnya.**

"Cara paling tepat mengukur kualitas pendidikan kita adalah dengan cara **bagaimana kita bisa memprediksi masa depan melalui jalan pikiran**"



Humans Being Hacked

Manusia akan dibajak oleh AI & Bio Eng



Seperti inilah cara teknologi membajak & memanipulasi pengetahuan biologis manusia (keinginan/hasrat/*free will*) setiap detik.



Apa Dampaknya?

Peran-peran manusia akan digantikan oleh teknologi

Manusia merasa tidak relevan dengan pengetahuan dan kompetensinya karena dunia berubah sangat cepat

Rasa stress, kebosanan, keengganan bekerjasama dan politik identitas semakin mengeras

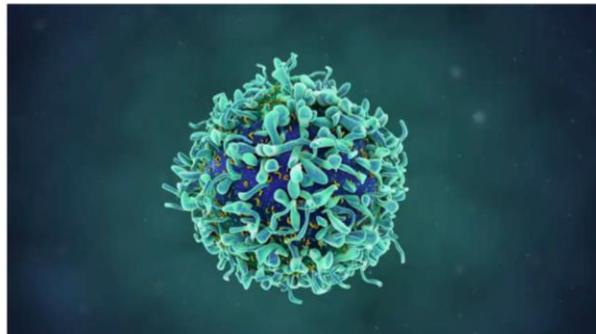
A. Cyber Physical



Advanced Robotics

Robots do 70% of work

C. Biotechnology



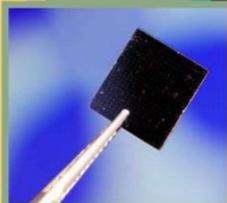
Personalized Medical Treatments

More effective, precise medicine for individual

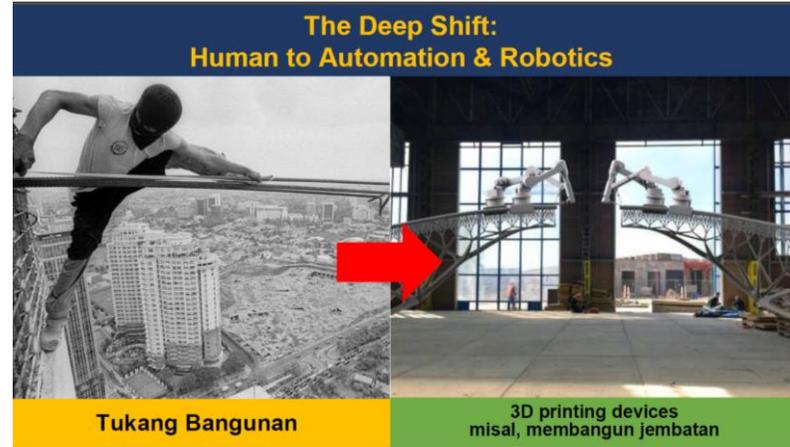
A. Cyber Physical

New Materials: Graphene

GRAPHENE, THE WORLD'S STRONGEST MATERIAL, IS A MILLION TIMES THINNER THAN PAPER BUT 200 TIMES STRONGER THAN STEEL.



B. Internet of Things



Artificial Intelligence



Sophia,

**Sudahkan dunia pendidikan kita
mengantisipasinya, jika menilik
cerita sekolah favorit yang
muridnya banyak stress?**

Ratusan inisiatif telah dilakukan, sayang arahnya salah sehingga hasilnya buruk karena orientasinya pada **konformitas & linearitas untuk lapangan kerja**

Berbagai Kebijakan Dilakukan



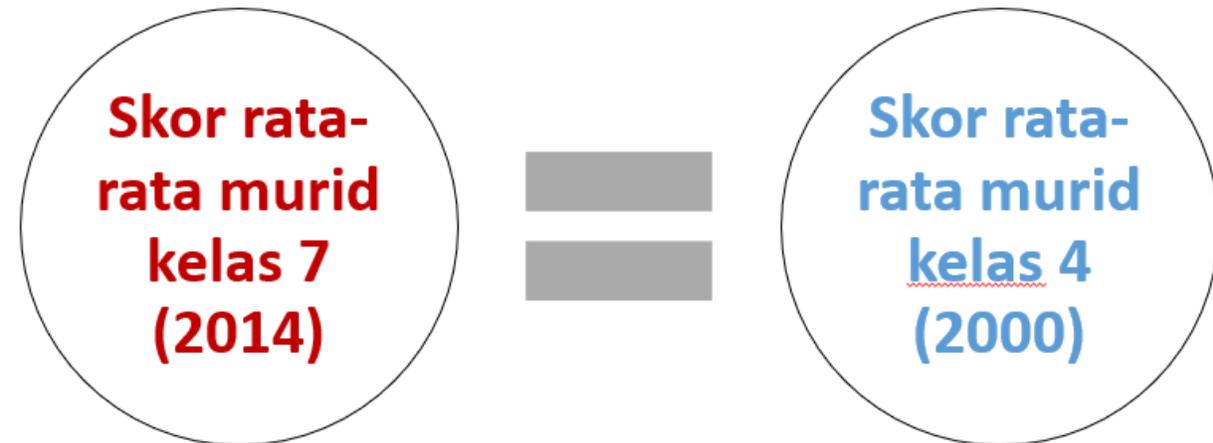
Akreditasi Meningkat Pesat

Jumlah sekolah yang terakreditasi A atau B

2010	2015	2020
<ul style="list-style-type: none">• SD/MI : 5,5%• SMP/MTS : 3,4%• SMA/MA : 3,5%	<ul style="list-style-type: none">• SD/MI : 35%• SMP/MTS : 33%• SMA/MA : 28%	<ul style="list-style-type: none">• SD/MI : 80%• SMP/MTS : 71%• SMA/MA : 73%

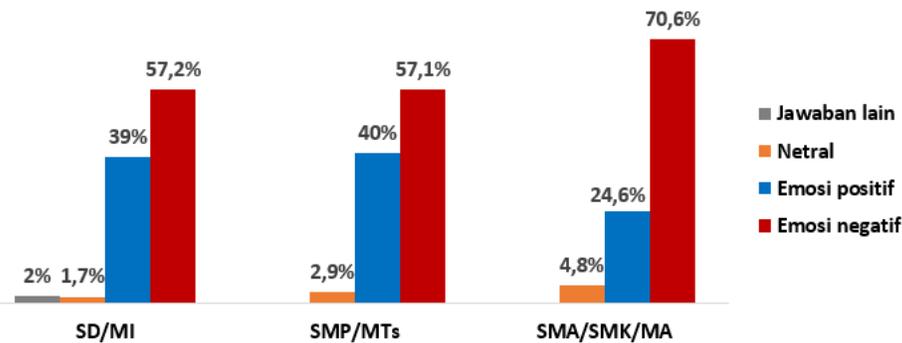
Sebuah Hasil yang Ironi

Analisis para Peneliti RISE



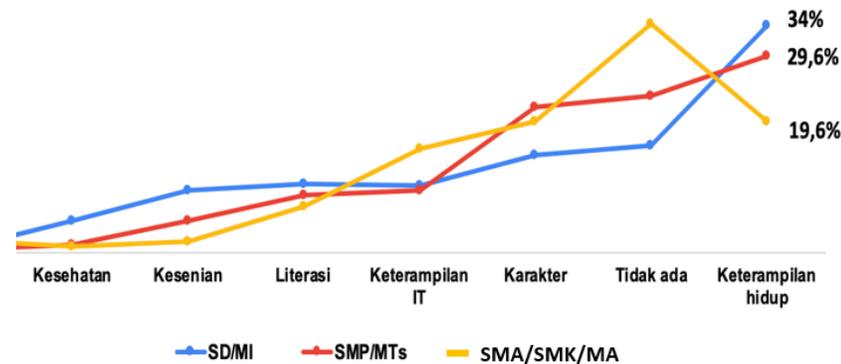
Selama PJJ, siswa stress, orientasi ketuntasan materi, standarisasi dan pemenuhan administrasi membuat sekolah kaku, tidak interaksi yang membuat siswa stress, bosan, dan tidak merasakan ada manfaatnya bersekolah, **tetapi** fokus pemerintah pada biaya pulsa internet, bukan pada pelatihan guru untuk mengatasi **kesulitan belajar dan demotivasi siswa**.

Sekolah menjadi BEBAN & membuat siswa STRESS

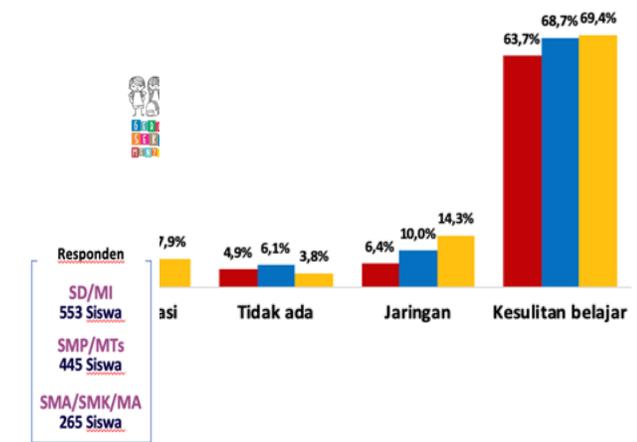


Survei menunjukkan, emosi yang paling banyak dirasakan siswa saat PJJ pada masing-masing jenjang adalah **EMOSI NEGATIF** dibandingkan emosi positif dan netral. **Semakin tinggi jenjang pendidikan, semakin tinggi emosi negatif** yang siswa rasakan dibandingkan dengan emosi positif.

SISWA MERASA BERSEKOLAH TIDAK ADA MANFAATNYA



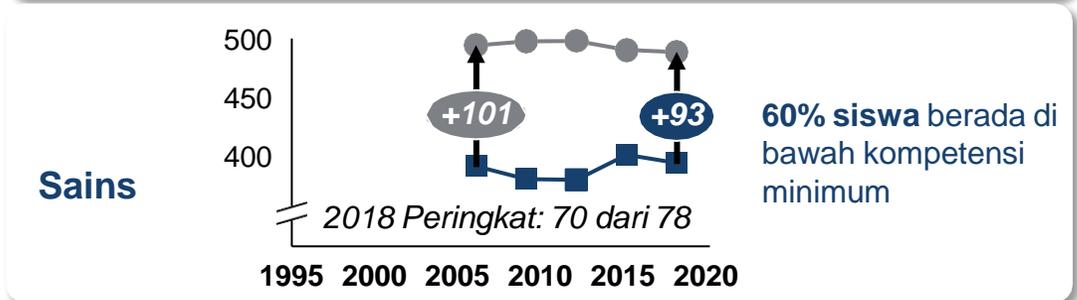
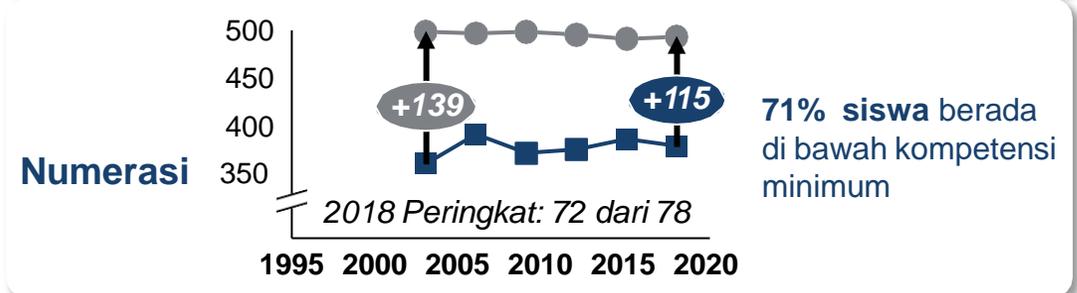
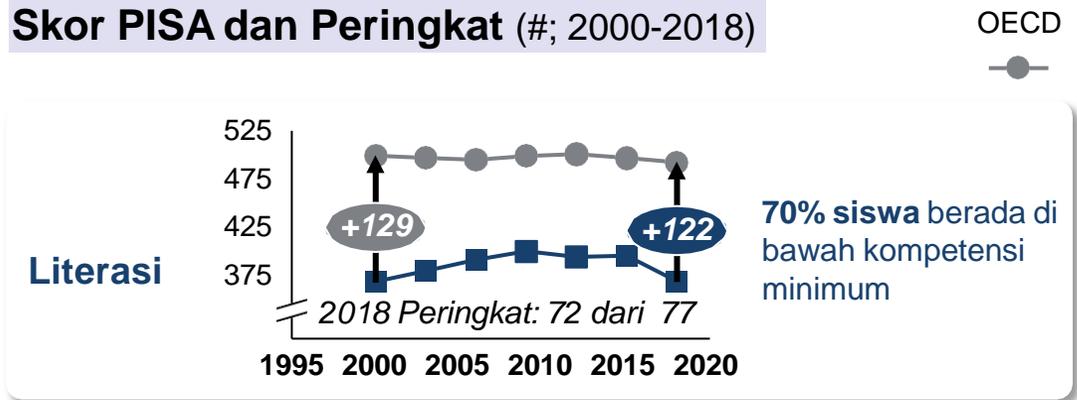
SELAMA PJJ SISWA KESULITAN BELAJAR



Hal ini menguatkan bahwa kearning loss semakin menganga. Bukan karena rendahnya akses terhadap proses belajar, tetapi proses belajar itu sendiri tidak berkualitas. (double learning loss).

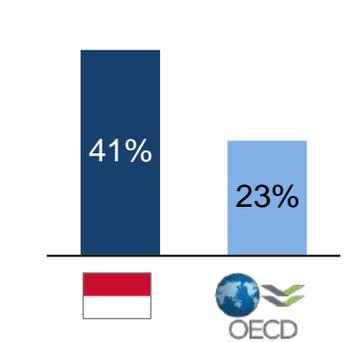
Skor Literasi, Penalaran dan Sains Rendah Selama 20 Tahun

Skor PISA dan Peringkat (#; 2000-2018)



- Konsisten sebagai negara dengan peringkat hasil PISA terendah
- Skor PISA yang stagnan dalam 10-15 tahun terakhir
- Walaupun skor meningkat tapi sangat sedikit meningkatnya

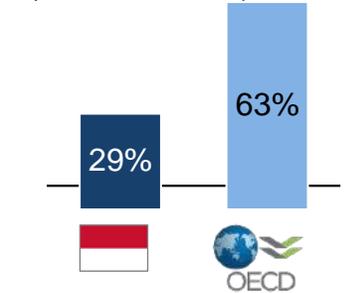
Perundungan (% siswa; 2018)



41% siswa Indonesia dilaporkan mengalami perundungan beberapa kali dalam sebulan (vs. 23% rata-rata OECD)

Dampaknya Siswa rendah dalam membaca¹, merasa sedih, ketakutan, dan kurang puas dengan hidupnya. Mereka juga memiliki kecenderungan membolos sekolah

Pola pikir untuk berkembang (% siswa; 2018)



Hanya 29% siswa Indonesia setuju bahwa 'kepandaian adalah sesuatu yang bisa berubah banyak' (vs. 63% rata-rata OECD)

Siswa dengan pola pikir berkembang lebih tinggi dalam membaca¹, berani terhadap kegagalan, lebih termotivasi dan ambisius, menjadikan pendidikan sebagai hal yang penting

Perlu **128 tahun** untuk **mengejar** **ketertinggalan Pendidikan Indonesia**

(Lant Pritchett, Profesor dari Harvard Kennedy School of Government, Harvard University) US

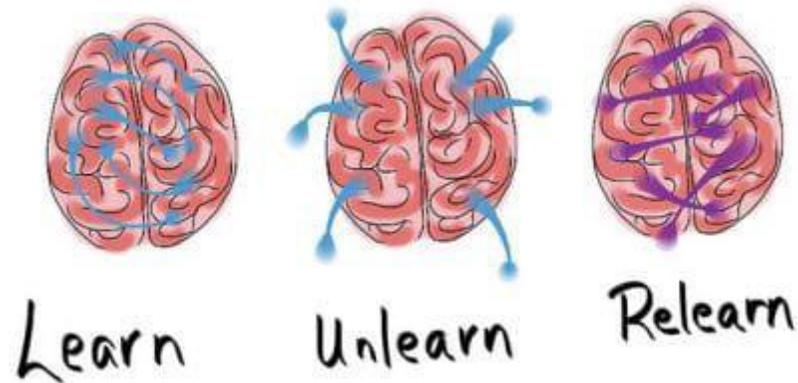
OECD 2016: Nilai PIACC Indonesia juga rendah.

Dari skala 1-5, **69%** tingkat literasi penduduk Jakarta berada pada atau **dibawah level 1** (<32% level 1, =37% level 1).

Sementara tingkat numerasi penduduk Jakarta menunjukkan bahwa **60,4%** berada pada atau **dibawah level 1**.

Lulusan S1 Indonesia literasinya dibawah lulusan SMP Denmark.

Unlearn and Re-Learn Pendidikan Indonesia



Kita butuh cara-cara tak lazim untuk mengatasi persoalan ini. **Bukan hanya ganti kurikulum**, program zonasi atau Guru/Sekolah Penggerak. **TETAPI?**

Cara-cara Tak Lazim GSM

Perubahan kebijakan politik pendidikan melalui **Sekolah Menyenangkan 0.4**

Pendekatannya tidak bersifat *programmatic* TETAPI melalui **penciptaan kultur *professional learning community*** yakni komunitas penyimpang positif GSM



Lahirnya

Sekolah Menyenangkan 0.4

untuk **Kembali Mendidik Manusia**



GSM menawarkan ideologi pendidikan yang memanusiakan dan menyenangkan, agar siswa terus mau belajar (*Keep changing & able to reinvent ourself to stay relevance*) dengan perubahan yang cepat dan tak pasti.

Mengapa Sekolah **0 (Nol)** . **4 (Empat)** ?



0 (Nol)

- Nol berarti kembali ke “**Titik Awal**” yakni **Kembali Mendidik Manusia**. Pendidikan yang berhambra pada kebahagiaan murid dan guru, bukan pemenuhan administrasi atau kepentingan birokrasi
- **Nol** mengandung makna bahwa esensi sekolah adalah **Kembali ke era sebelum** manusia menemukan revolusi teknologi. Era itu dikenal Revolusi Agraria, dimana proses pendidikan dijalankan seperti **bertani**.
- Jadi (NOL) **(menge-nol-kan)**, artinya Sekolah bukan lagi menyeragamkan kemampuan murid untuk SIAP KERJA, tapi **EX-DUCARE:** mengeluarkan potensi yang ada pada diri anak untuk menjadi versi TERBAIKNYA, layaknya mengenali jenis benih sebelum ditanam.

4 (Empat)

- Empat sebagai PENANDA dan PENGINGAT agar sekolah tidak **keblinger** menuruti **kemauan** revolusi teknologi **4.0**, **justru** mampu melakukan pengendalian etis terhadap **ambisi-ambisi teknologi 4.0** yang berpotensi **menghancurkan nilai-nilai kemanusiaan**.
- **Manusialah si Pengendali teknologi**, bukan sebaliknya.



Tahapan Pengembangan Diri Sekolah Menyenangkan 0.4



Buah Ranum = Hasil Inovasi Teknologi / Sosial

Daun Lebat = Modal Sosial / Komunitas / Berkolaborasi

Cabang & Ranting = Kemampuan Tata Kelola (System Thinking: Problem Solving, Critical Thinking, Creative Thinking)

Batang = Penalaran (Pengetahuan)

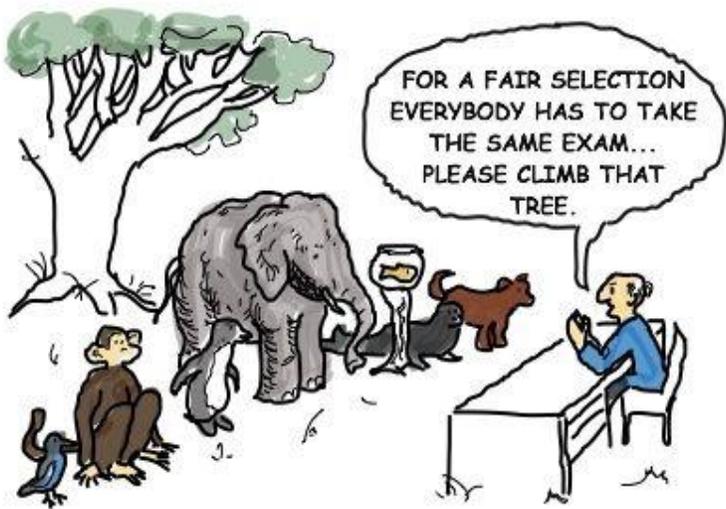
Akar = Karakter

Pendidikan Tidak Boleh Membunuh Kodrat Manusia

Sehingga sekolah tidak terjebak pada konsep standarisasi, rutinitas belajar mengajar atau penyeragaman kompetensi siswa.

Diversity

(Keunikan manusia yang berbeda-beda)



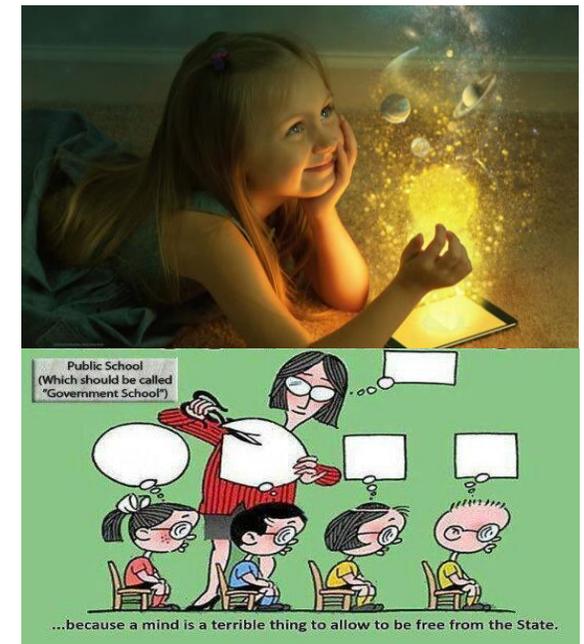
Curiosity

(Rasa ingin tahu sebagai *engine of achievement*)



Imagination

(Imajinasi)



Pendidikan Harus Membangun Kesadaran Kritis Manusia

Pendidikan harus mampu menyadarkan orang dari kondisinya yang tidak ideal. Caranya fokus pada pengenalan & pengendalian diri & terbangun tujuan moral hidupnya. Maka sekolah layakna fokus pada **Social Emotional Learning dan membangun Mental Balance & Resilience.**



Pendidikan Harus Membangun Kecerdasan Kewarganegaraan

Pendidikan itu harus “investigatif pada persoalan kehidupan nyata”, sehingga belajarnya lebih operatif tidak jauh dari kenyataan dan dapat membebaskan keadaan yang tidak ideal. **Bukan sekedar mencari materi PPKN.**





Pendidikan itu **harus berpihak pada kaum terpinggirkan (marginal)** agar mereka bisa keluar dari persoalan nyatanya sehingga bisa mengentaskan kemiskinan, stunting dan kekerasan sosial.

Strategi Membangun **Kultur Sekolah Menyenangkan 0.4** melalui **4 Area Perubahan GSM**



Area	Prinsip Utama
Karakter / Kesadaran Diri (Social Emotional Learning)	Siswa mampu mengenali dirinya sendiri dan menjadi versi terbaik dari dirinya.
Lingkungan Belajar Positif (Karakter Kolektif)	Tempat atau lingkungan yang dapat memberikan rasa aman dan memantik ketertarikan siswa untuk terlibat dan belajar.
Pembelajaran berbasis Penalaran	Siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan yang diperoleh melalui pemahaman mereka sendiri.
Keterhubungan pada Kehidupan Nyata	Membangun kecerdasan kewarganegaraan melalui pembelajaran autentik dengan terhubung dengan komunitas dan isu-isu sosial, nasional, dan global.

Dalam melakukan perubahan, GSM memulai dari sekolah Pinggiran & Termarjinalkan

Konektivitas

Inklusivitas

- **Menciptakan konektivitas.** Jejaring perjumpaan (ruang dialog) sesering mungkin. (ex: kopdar)
- **Memberikan kesempatan (inklusivitas)** untuk semua orang dapat berpartisipasi tanpa kecuali. (Membangun Komunitas GSM Setara)



- Tumbuhnya komunitas-komunitas mandiri.
- Tumbuhnya setiap kegiatan di tiap simpul GSM.
- Dukungan Kementerian, Dinas atau stakeholder pendidikan lainnya.

Autonomy

Framework Kegiatan Komunitas Akar Rumput GSM

Peer-Exchange

- PENDAR (Pekan Perubahan dari Akar Rumput)
- School Expo
- Festival Sekolah Menyenangkan

Capacity Building

- Ngkaji Pendidikan
- Binar (Bincang Perubahan)
- Enrichment Mentor
- Mentorship Komunitas



X



V

Masa depan pendidikan itu **bukan sekolah seperti bangunan dari batu yang kokoh & rigid**, tetapi seperti tenda yang mudah dilipat & lentur untuk beradaptasi dengan perubahan dunia yang cepat.