

PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR

Ali Mustadi dan Anwar Senen

ali_mustadi@uny.ac.id dan senen@uny.ac.id

A. Pendahuluan

Abad 21 yang dikenal dengan era globalisasi ditandai dengan kemajuan kehidupan masyarakat menuju era disruptif dan era revolusi industri 4.0 dimana setiap individu menjadi bagian tak terpisahkan dari dinamisasi kemajuan ilmu dan teknologi yang terus berkembang, khususnya teknologi informasi dan digital serta smart gadget. Pada masyarakat abad 21 teknologi digital telah menjadi media tak terpisahkan dalam menunjang dinamisasi kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara. Satu sisi teknologi digital memiliki dampak positif untuk menunjang efektifitas dalam beraktivitas, namun pada sisi yang lain teknologi digital khususnya media informasi berbasis online juga dapat membawa dampak negatif terutama dilihat dari aspek nilai-moral. Melihat dinamika tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat sehingga mampu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara benar dan bijak terutama pada generasi anak usia sekolah dasar sebagai pondasi dasar dan awal menuju masa-masa perkembangan dan kehidupan selanjutnya.

Dunia pendidikan terutama pendidikan tingkat dasar memiliki peran yang tidak ringan untuk bisa mendidik dan menyiapkannya menjadi generasi penerus yang handal dan berkualitas di tingkat global. Generasi muda sebagai abad 21 pada umumnya telah melek teknologi digital, tapi mengalami pergeseran nilai (*value*), cenderung individual, cenderung egois, cenderung serba instan dalam menyelesaikan tugas, dan cenderung meninggalkan etika dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam penyiapan generasi unggul, pendidikan sekolah dasar sebagai tingkat pendidikan untuk anak harus benar-benar diselenggarakan dengan didasarkan pada landasan filosofi bahwa hakekat pendidikan bahwa pendidikan itu untuk memanusiakan manusia dan pendidikan anak itu sejatinya menumbuhkembangkan segala potensi anak baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik secara holistik sesuai dengan tingkat perkembangannya sebagaimana pemikiran Ki Hajar Dewantara, Piaget, dan John Dewey terutama pada perspektif pendidikan dasar dimana usia anak sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit serta pada masa *Golden Age*. Selain itu, pembelajaran di sekolah dasar hendaknya didasarkan pada teori-teori belajar yang cocok dengan tahap diaman anak sekolah dasar berada pada tahap

membangun konsep bukan membuktikan konsep, maka selain teori belajar kognitif, teori belajar konstruktivistik dan behavioristik juga harus menjadi landasan utama.

Tidak berarti menafikan pada lingkungan masyarakat yang belum familier dengan penggunaan teknologi digital diasumsikan penyelenggaraan pendidikan ke depan sudah berbasis teknologi digital. Pembelajaran oleh guru secara konvensional yang serba manual harus sudah mulai dikoreksi penggunaannya dan direvisi dengan menggunakan atau memanfaatkan teknologi digital pada proses penyelenggaraan pendidikannya di sekolah. Konsekuensinya, pemerintah perlu menyediakan sarana dan prasarana pendukung yang bisa memungkinkan pendidikan di sekolah dalam pembelajarannya memiliki akses teknologi digital di abad ke 21 ini. Sementara, pada peserta didik sebagai calon guru harus dapat menguasai teknologi digital dan memiliki kemampuan inovatif-kreatif dalam menguasai strategi pembelajaran guna menunjang keberhasilan pembelajarannya di sekolah yang telah memasuki era teknologi digital di abad 21.

1. Pembelajaran Sekolah Dasar abad 21

Penyelenggaraan pembelajaran di era teknologi digital di abad 21 dengan memanfaatkan media berbasis digital *urgent* untuk dapat dilaksanakan baik sebagai media maupun sebagai sumber belajar di sekolah dasar. Media berbasis digital selain dapat digunakan sebagai sumber informasi dan pengetahuan sekaligus dapat berperan sebagai media dan sumber pembelajaran oleh guru dan siswa. Pada media berbasis digital online informasi yang berupa pengetahuan, fakta-peristiwa, berita-data, dan lain-lain dapat digunakan sebagai pengaya bahan ajar yang disesuaikan dengan materi bahasan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagai seorang guru, pengetahuan/informasi dari media berbasis digital online dan teknologi digital smart lainnya yang kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam aktivitas siswa dapat dijadikan sebagai alat yang strategis guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Presentasi, simulasi, animasi, dan pemodelan pembelajaran melalui media digital oleh guru akan lebih menarik perhatian siswa dan akan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Sebaliknya, pembelajaran yang konvensional dan *textbooks* akan membosankan dan tidak menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ackoff & Greenberg (2008) bahwa, "*Education does not depend on teaching, but rather on the self-motivated, curiosity and self-initiated actions of the learner*". Pendapat tersebut berarti bahwa pendidikan tidak tergantung pada pengajarannya

semata, namun lebih kepada tindakan diri, keingintahuan dan inisiatif diri dari peserta didik (BSNP, 2010: 38). Dalam hal ini, guru tetap perlu melakukan instruksi pengajaran selama berlangsungnya pembelajaran di kelas secara inovatif dan kreatif. Tindakan diri dan inisiatif diri siswa sebagai peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan perlu ada support dari guru melalui instruksi pengajaran yang inovatif dan kreatif dengan berpusat pada siswa atau *student center*, dimana ciri utama dalam pembelajaran abad 21 sekolah dasar yaitu:

- a) Konstruktivistik (Siswa SD harus diberi ruang untuk mengkonstruksi konsep dan pengetahuannya dengan pendampingan dan pembimbingan guru)
- b) Active learning dan student center (tugas guru SD bukan lagi “mengajar” tapi “membelajarkan”)
- c) Berorientasi pada proses (pembelajaran tidak lagi berorientasi pada hasil semata tapi lebih pada peningkatan kualitas proses)
- d) *Joyful and meaningful learning* (proses KBM di SD harus mengedepankan hak dasar anak yaitu bermain dan senang selama proses belajar, tapi tentunya tetap bermakna sesuai dengan muatan kurikulum)
- e) *High Order Thinking* (Siswa SD harus diasah kemampuannya dalam menganalisis-mensintesis-mencipta).
- f) *Collaborative learning* dan Zone of Proximal Development (ZPD) dari Vigotsky (pembelajaran di SD harus terus mengasah dan menstimulus anak untuk lebih berkolaborasi bukan berkompetisi)
- g) Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligencies*
- h) Integrasi *Education for Sustainable Development (ESD)* kedalam kurikulum SD

Instruksi pengajaran oleh guru dalam konteks pembelajaran harus mengarah pada upaya merangsang dan menstimulus potensi belajar siswa secara kolaborasi dalam membantu mencapai perubahan ke arah kemajuan yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, Proses pembelajaran harus mampu menggali segala potensi dan keunikan siswa karena sejatinya “setiap anak itu juara”, tidak ada anak “bodoh” atau “nakal”, tapi yang ada yaitu anak salah asuh, sehingga jangan sampai hal tersebut muncul di SD. Pembelajaran harus didasarkan pada hasil analisis *Learners Diversity* atau keberagaman siswa: gaya belajar (DePotter), multiple intelligencies/kecerdasan ganda (Howard Gardner), karakteristik, keunikan, perbedaan, potensi, kelebihan, kekurangan, permasalahan. Memberi instruksi pengajaran dapat dilakukan dengan

memcahkan masalah (*Problem Based Learning*), eksplorasi dan diskusi (*Inquiry and Discovery*), atau memberikan tugas proyek belajar dengan prosedur kerja (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran lainnya dalam upaya untuk membelajarkan siswa secara aktif. Kegiatan instruksional dalam pembelajaran ini menjadi titik penting untuk dipahami calon guru bahwa intruksi pengajaran tidak sekedar memberikan informasi di mana siswa hanya bersifat pasif. Kegiatan instruksional dalam proses pembelajaran mestinya semaksimal mungkin dapat mengaktifkan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Keberhasilan pembelajaran oleh guru dapat dilihat melalui evaluasi hasil belajar siswa.

Evaluasi hasil belajar siswa pada aspek kognitif telah dikembangkan oleh Benjamin Bloom. Benjamin Bloom mengembangkan taksonomi pembelajaran yang ia gambarkan sebagai tahapan yang berfokus pada keterampilan belajar kognitif mulai dari pengetahuan melalui evaluasi (Bloom dan Krathwohl, 1984; Smaldino,dkk, 2015: 25). Idenya adalah bahwa siswa berkembang secara teratur dari kemampuan mental yang sederhana hingga yang kompleks. disarankan agar siswa mulai pada tahap pengetahuan dengan mengingat konten *specific* (misalnya membaca puisi dari memori). Siswa kemudian maju ke tahap pemahaman, di mana mereka akan mampu memparafrasakan atau meringkas isi (misalnya menggunakan kata-kata sendiri, menggambarkan apa yang dimaksudkan penulis dalam puisinya). Diasumsikan jika siswa dapat memahami makna, maka mereka siap untuk langkah berikutnya, yaitu tahap aplikasi. Pada langkah aplikasi, siswa dapat menggunakan ide atau informasi dengan cara yang bermakna (misalnya, menggunakan ide-ide penulis dalam puisinya, menghubungkan ide-ide tersebut dengan topik yang serupa). Akhirnya, Bloom merasa bahwa ketika siswa telah mengalami kemajuan melalui langkah-langkah sebelumnya, sekarang saatnya untuk menghasilkan ide atau contoh baru (misalnya, menggunakan gaya puisi yang serupa, tulis puisi Anda sendiri tentang topik yang serupa). Hal ini disebut sebagai evaluasi langkah tertinggi.

Dari waktu-kewaktu, Taksonomi Bloom telah direvisi dan dimodifikasi. Meskipun terkenal karena karya aslinya dalam domain kognitif, Bloom menambahkan keterampilan psikomotor (manipulatif atau fisik) dan afektif (sikap atau perasaan), yang mengikuti pola serupa dalam taksonomi. Bloom semakin memperluas taksonomi kognitifnya dan membaginya ke dalam keterampilan berpikir tingkat rendah, seperti membutuhkan kemampuan untuk mengingat fakta-fakta spesifik, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti memerlukan fakta-fakta ke tugas yang unik. Idenya adalah bahwa siswa membutuhkan keterampilan dengan pesan tingkat

rendah (*orde rendah*) agar berhasil dalam keterampilan tingkat tinggi. Selain itu, Ia menganjurkan semua siswa untuk dipandu melalui langkah-langkah ke pemikiran tingkat tinggi. Sebagai contoh, seorang guru akan mengharuskan siswa untuk belajar tabel perkalian, menjelaskan hubungan antara fakta angka, menggunakan perkalian untuk memecahkan masalah cerita tertentu, dan akhirnya menggunakan pengetahuan perkalian mereka dengan cara yang unik dan berbeda. Misalnya, dalam soal cerita siswa diminta menghitung harga dari sejumlah barang dengan harga tertentu masing-masingnya sehingga dapat menemukan harga keseluruhan barang yang dibutuhkan. Soal cerita dimaksud sebagai sarana untuk menunjukkan pemahaman tentang konsep perkalian.

Di abad 21 ini para siswa perlu memiliki pengetahuan untuk dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan selama pembelajaran agar berhasil dalam memahami pengetahuan sebagai bagian dari pengalaman belajar aktif mereka. Sebagai seorang guru, harus dapat kreatif memanfaatkan sumber belajar dan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, kemampuan guru dalam berliterasi memahami sumber belajar berbasis teknologi digital pada jaringan berbasis online perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa seiring dengan potensi siswa yang telah melek teknologi digital.

Pembelajaran di abad 21 yang dipusatkan pada siswa, memungkinkan penggunaan teknologi digital dan media berbasis online oleh siswa itu sendiri. Keaktifan belajar yang berpusat pada siswa memungkinkan guru untuk lebih banyak waktu untuk bisa mengarahkan siswa belajar dan menilai hasil belajarnya, juga bisa memberikan bimbingan kepada masing-masing siswa. Berapa banyak waktu yang dapat dihabiskan untuk kegiatan pembelajaran akan tergantung pada sejauh mana peran teknologi dan media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru. Memang, dalam keadaan tertentu, seluruh tugas pembelajaran dapat diserahkan kepada teknologi dan media digital. Faktanya media berbasis teknologi digital sering "dikemas" untuk tujuan ini. Ada beberapa jenis pembelajaran di abad 21, antara lain yaitu:

a. Collaborative learning

Belajar kolaboratif bukan sekedar bekerja sama antarsiswa dalam suatu kelompok biasa, tetapi suatu kegiatan belajar dikatakan kolaboratif apabila dua orang atau lebih bekerja bersama, memecahkan masalah bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Unsur yang

penting dalam belajar kolaboratif yaitu adanya tujuan yang sama dan ketergantungan yang positif.

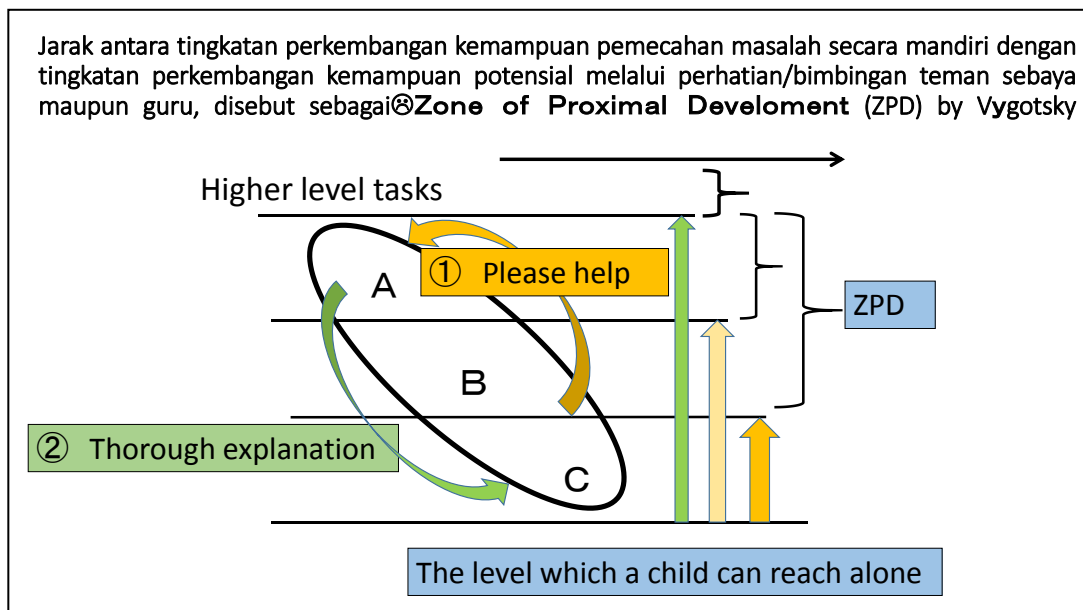
Dalam mencapai tujuan tertentu, siswa bekerja sama dengan teman untuk menentukan strategi pemecahan masalah yang ditugaskan guru. Dua orang siswa atau sekelompok kecil siswa berdiskusi untuk mencari jalan keluar, menetapkan keputusan bersama. Melalui *collaborative learning* akan menimbulkan perasaan bahwa persoalan yang sedang didiskusikan bersama adalah milik bersama. Setiap orang mengemukakan ide dan saling menanggapi, yang pada akhirnya dapat mengembangkan pengetahuan bersama maupun pengetahuan masing-masing individu. Ketergantungan yang positif, maksudnya adalah setiap anggota kelompok hanya dapat berhasil mencapai tujuan apabila seluruh anggota bekerja sama. Dengan demikian, dalam belajar kolaboratif, ketergantungan antar individu sangat tinggi.

Prinsip yang perlu diperhatikan dalam penerapan belajar kolaboratif meliputi: mengajar keterampilan kerja sama, mempraktikkan dan balikan diberikan dalam hal seberapa baik keterampilan-keterampilan digunakan; kegiatan kelas ditingkatkan untuk melaksanakan kelompok yang kohesif; dan individu-individu diberi tanggung jawab untuk kegiatan belajar dan perilaku masing-masing. Strategi-strategi yang berkaitan dengan ketiga prinsip tersebut dilaksanakan dengan cara siklus, misalnya menunjukkan keterampilan kooperatif sekaligus melaksanakan kekohesifan dan tanggung jawab (Sri Anitah, 2010: 3.3-3.5a).

Collaborative learning juga dimaksudkan untuk **saling belajar** yaitu bagaimana sekolah mampu mewujudkan *Learning Community (LC)* di mana guru, siswa, dan orang tua saling belajar, sebagaimana telah diimplementasikan di Jepang dan beberapa negara lainya secara berkesinambungan. Hal tersebut didasarkan pada pemaknaan bahwa *schools as learning community is a vision, philosophy, and activity system, that school is a place where children learn together, teacher also learn together as teaching professional, and even parents learn together through active participation* (Prof. Manabu Sato). Prinsip dasar LC yaitu ‘*Menjamin Hak Belajar Setiap Anak*’ dimana setiap anak memiliki keistimewaan, keunikan, dan potensinya masing-masing, dan hal ini sejalan dengan sistem penilaian pada kurikulum 2013 di Indonesia yang menggunakan *Authentic Assessment*. Selain itu, prinsip dasar lainnya yaitu ‘*Guru tidak mengajar tapi belajar*’ begitu juga siswa juga saling belajar termasuk orang tua siswa, dan itu merupakan filosofi dasar dalam *learning community*

(Mustadi, 2014). Sehingga diharapkan, proses pengajaran dan pembelajaran disekolah dasar dapat menciptakan kultur **salin belajar**.

Secara praktis, *Collaborative learning* dapat diartikan bahwa dalam proses belajar dan membangun konsepnya, antar siswa berkolaborasi menuju ‘puncak’ atau prestasi tinggi, pasti tidak semua dari anak sampai ‘puncak’ di waktu yang bersamaan, maka siswa yang sudah berhasil sampai ‘puncak’ terlebih dahulu siswa tersebut harus ‘turun ke bawah’ utk membantu teman-temannya yang masih ‘kesusahan’ untuk dibantu naik ke ‘puncak’ bersama, sehingga tidak ada siswa yang melejit sendiri dan juga tidak ada siswa yang tertinggal sendiri, sehingga dalam proses belajar mengutamakan kerja kelompok dalam mengkonstruksi ilmu-pengetahuannya secara bersama-sama. Aktivitas belajar siswa didominasi kegiatan kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari siswa yang beragam *Learners Diversity* nya (kemampuannya, gaya belajarnya, potensi&bakatnya, karakteristiknya, dll.), sehingga di SD seyogyanya tidak ada ranking kelas atau *competitive learning*, krn prinsipnya setiap anak itu juara (jgn sampai ada anak bertalenta tapi dibonsai di kelas) sebagaimana disampaikan oleh Prof. Komarudin Hidayat pada seminar nasional IKA UNY tahun 2017, tp yg ada yaitu *collaborative learning*, dengan mengedepankan prinsip *Equality* in learning, yang mana konsep tersebut sejalan dengan teori Zone of Proximal Development (ZPD) oleh Vygotsky



Gambar 1: Konsep ZPD Vygotsky diadaptasi dari Masaaki Sato 2014

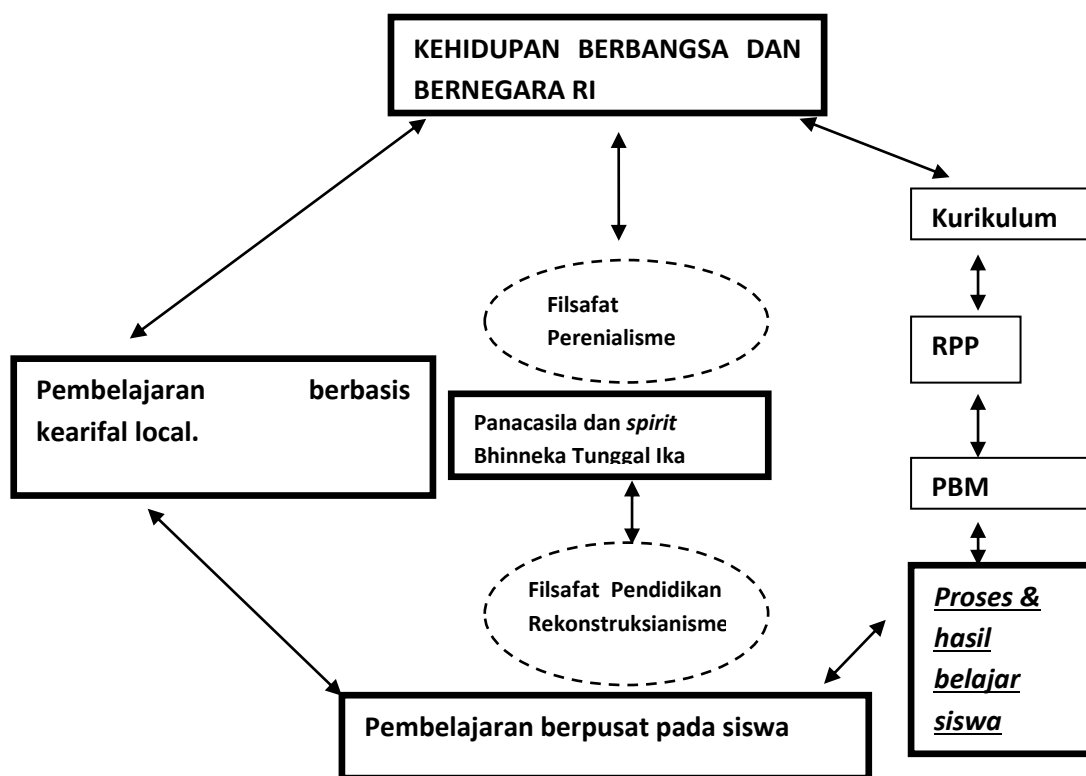
dimana dalam berdiskusi membangun atau mengkonstruksi konsep dan pengetahuannya siswa yang berkemampuan lebih harus mau membantu temannya yang kurang, dan sebaliknya, siswa yang kurang harus minta dibantu temannya yang lebih, sebagaimana hal tersebut selaras dengan konsep yang luar biasa dari guru bangsa Ki-Hajar Dewantara yaitu saling “Asah, Asih, Asuh” untuk bisa Ngerti-Ngroso-Nglakoni dalam sistem Among dimana dalam Kurikulum 2013, tugas guru bukan lagi “mengajar” (teacher center) tapi tugas guru itu “membelajarkan” (student center), dimana ada best practice di beberapa negara, *Collaborative Learning* ini juga diwujudkan dalam aktivitas guru melalui *Lesson Study* dimana guru secara berkolaborasi menyusun perencanaan pembelajaran (Plan), melaksanakan pembelajaran melalui Open Class (Do) dengan fokus pengamatan bukan pada bagaimana guru mengajar tapi bagaimana siswa belajar, yang kemudian direfleksi bersama (See) yang muara semangatnya adalah “saling belajar” dan menjadi “*relective teacher*”, yang selaras juga dengan filosofi di masyarakat Jawa yaitu Gotong Royong yang kemudian dikenal dengan konsep *School as a Learning Community* (LSCL) sebagai upaya *Learning Improvement* untuk mewujudkan pendidikan yg berkualitas.

b. Pembelajaran berbasis kearifan local dengan pendekatan Etnopedagogi

Memasuki abad 21 seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi khususnya teknologi digital, telah terjadi pergeseran nilai cukup signifikan pada generasi muda (siswa). Fenomena destruktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara akhir-akhir ini mengemuka karena informasi melalui media online. Namun demikian, masyarakat bangsa Indonesia yang majemuk akan tetap kokoh kuat menjalankan pembangunan apabila generasi muda sebagai warga negara dapat saling menghormati, menghargai dan tidak memaksakan kehendak kepada individu atau kelompok lainnya. Guru memiliki peranan penting dapat membangun karakter siswa sebagai generasi muda untuk menciptakan kehidupan yang harmonis dalam kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia. Suseno (2008) dikutip oleh Senen (2015: 39) menanyakan, “Apakah kebangsaan Indonesia sekarang berada dalam krisis?”. Demikian pertanyaan Frans Magnis Suseno pada Seri Orasi Budaya pada waktu memperingati 79 tahun sesudah Sumpah Pemuda. Sesungguhnya, rasa kebangsaan masih nyata ada di hati bangsa Indonesia sehingga dapat dijadikan modal penting bagi masa depan Republik Indonesia.

Dijelaskan oleh Affandi (2013: 77), bahwa untuk mengubah masa depan Indonesia yang lebih baik (maju, kokoh-kuat, dan harmonis) kita perlu merencanakan diri dengan membangun pondasi bangsa dan negara yang kokoh. Pembangunan dimulai dari filsafat hidup dan *ideology* bangsa. Dalam hal ini dikatakan oleh Affandi, bahwa pilar kebangsaan sebagai pondasi bangsa adalah: 1) NKRI, 2) Pancasila, 3) UUD 1945, 4) Bhinneka Tunggal Ika, 5) Bendera merah putih, dan 6) Garuda Pancasila. Sebab, keenam pondasi tersebut sejauh ini terbukti menjadi perekat terbaik dalam kebhinnekaan dan pluralitas bangsa ini. Sekarang saatnya pondasi itu diperkuat melalui proses pendidikan di sekolah, mulai dari pendidikan dasar agar para siswa sebagai generasi penerus bangsa tidak tergerus oleh budaya global yang tidak sejalan dengan nilai-nilai kehidupan bangsa.

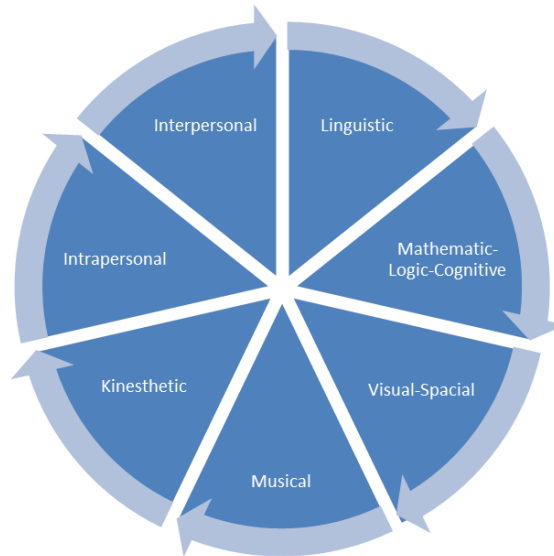
Dalam konteks mempertahankan jati diri bangsa dari pengaruh budaya global, maka pembelajaran dengan pendekatan etnopedagogi tepat dilaksanakan. Pembelajaran berbasis kearifan local akan dapat menjaga kepribadian luhur siswa dari pengaruh nilai-nilai negatif budaya yang datang dari luar. Pengembangan model pembelajaran dengan pendekatan etnopedagogi dapat digambarkan sebagai berikut,



Gambar 2: Model pengembangan pembelajaran dengan pendekatan Etnopedagogi, diadopsi dari Senen (2015: 38).

c. Pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences*

Multiple Intelligences memiliki arti “kecerdasan ganda” atau “kecerdasan majemuk”. Teori ini ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner, seorang psikolog perkembangan dan professor pendidikan dari Graduate School of Education, Harvard University, Amerika Serikat.



Gambar 3: Multiple Intelligence from Howard Gardner

Dijelaskan bahwa setiap orang memiliki bermacam-macam kecerdasan, tetapi dengan kadar pengembangan yang berbeda antara kecerdasan yang satu dengan kecerdasan lainnya. Secara jelasnya Gardner mengungkapkan bahwa tidak ada anak bodoh atau pintar, namun yang ada yaitu anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan tersebut. Dengan demikian, dalam menilai dan menstimulasi kecerdasan anak, guru selayaknya dengan jeli dan cermat merancang sebuah metode khusus. Dalam menstimulasi kecerdasan anak, dapat dikatakan, kecerdasan tertentu bisa diasah agar jadi lebih terampil. Esensi teori *multiple intelligences* menurut Gardner adalah menghargai keunikan setiap orang, berbagai variasi cara belajar, mewujudkan sejumlah model untuk menilai mereka, dan cara yang hampir tak terbatas untuk mengaktualisasikan diri di dunia ini dalam bidang tertentu yang akhirnya diakui (Hoerr, Thomas R, 2007: 7).

Pembelajaran dengan pendekatan *multiple intelligences* mengharuskan guru menyampaikan pembelajaran dengan memahami bahwa setiap siswa memiliki potensi atau

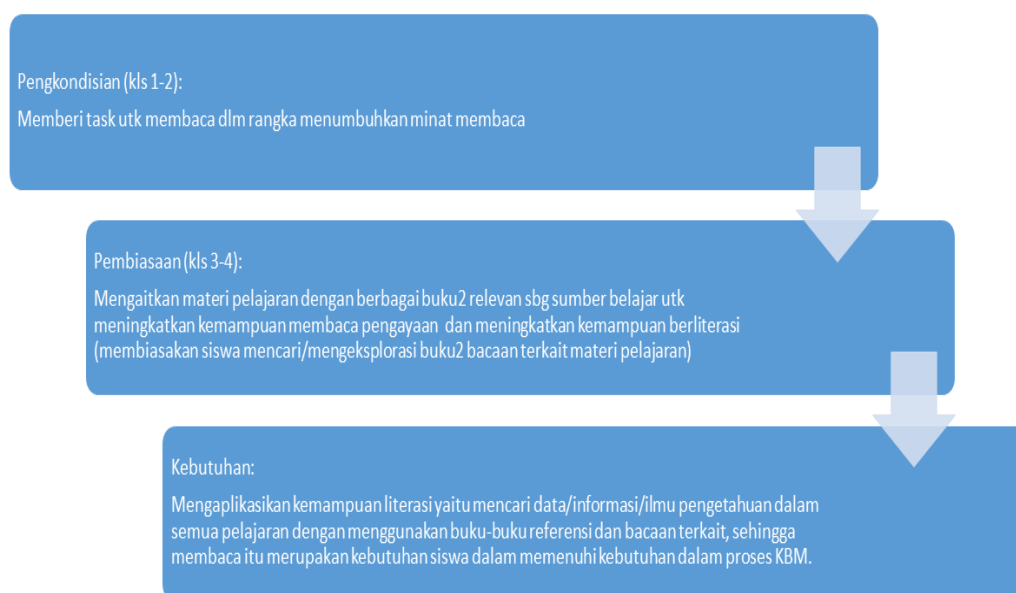
kecerdasan atau bakat yang berbeda-beda. Terdapat berbagai macam kecerdasan majemuk menurut Gardner, diantaranya bahasa serta logika matematika. Kemampuan bahasa merupakan kepekaan pada makna dan susunan kata sedangkan logika matematika mengandung kemampuan untuk menangani relevansi/argumentasi serta mengenali pola dan urutan. Selanjutnya kemampuan musical yaitu kepekaan terhadap pola tinada, melodi, irama, dan nada. Kemampuan kinestetis tubuh, merupakan kemampuan untuk menggunakan tubuh dengan terampil dan memegang obyek dengan cakap. Kemampuan spasial, merupakan kemampuan untuk mengindra dunia secara akurat dan menciptakan kembali atau mengubah aspek-aspek dunia tersebut. Berikutnya adalah kemampuan naturalis, merupakan kemampuan untuk mengenali dan mengklasifikasi aneka spesies, flora, dan fauna, dalam lingkungan. Terakhir, kemampuan interpersonal yang berarti akses pada kehidupan emosional diri sebagai sarana untuk memahami diri sendiri dan orang lain (Hoerr, Thomas R, 2007: 15).

Kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) merupakan sebuah model yang mengutamakan siswa dan kurikulum dimodifikasi agar sesuai dengan potensi siswa. Guru yang menggunakan kecerdasan majemuk dapat mendorong siswa menggunakan kelebihan mereka untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari. Contoh, kecerdasan spasial dapat dimanfaatkan dalam menggambar, kecerdasan musical dalam mengarang lagu atau menciptakan diorama. Setiap guru dapat menggunakan kecerdasan majemuk dengan cara yang dapat mencerminkan keunikan konteks dan kultur sekolah. Kebebasan dalam penerapan ini menghargai profesionalisme guru dan mempercayai penilaian mereka tentang bagaimana jalan terbaik untuk memenuhi kebutuhan siswa (Hoerr, Thomas R, 2007: 14-16).

d. Pembelajaran Literasi

Literasi dan kemampuan berbahasa di sekolah dasar memiliki posisi yang sangat krusial yaitu sebagai **penghela** atau pintu masuk bagi semua materi pelajaran, sehingga literasi harus dibangun sejak awal. Literasi atau melek bahasa terutama melek baca, dan melek bicara, dan melek tulis menjadi entri point bagi siswa dalam belajar. Pembelajaran literasi harus dikuatkan melalui pengayaan teks dan bahan-bahan ajar, baik terkait muatan IPA, IPS, Matematika, PKn termasuk melek informasi sehingga penting juga memperkaya teks-teks berkaitan dengan kemajuan informasi melalui teknologi digital di abad 21 ini.

Informasi lewat media online sungguh telah memberi pengaruh cukup besar terhadap sikap dan perilaku siswa. **Literasi** dalam konteks GLS adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara cerdas. Sulzby (1986) menyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Sedangkan Graff (2006) berpendapat bahwa literasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Disisi lain, Stripling (1992) menambahkan bahwa *“Literacy means being able to understand new ideas well enough to use them when needed. Literacy means knowing how to learn”*. Pada satu sisi berdampak positif kepada siswa, jika informasi mengandung pengetahuan yang berguna dalam memahami pembelajaran, namun di sisi yang lain berdampak negatif pada pembentukan sikap dan perilakunya jika informasi yang diterima mengandung konten negatif dari segi nilai-moral. Dukungan sekolah saat ini bisa secara langsung yaitu diintegrasikan dalam pelaksanaan pembelajaran, dan juga secara tidak langsung seperti membangun pembiasaan-pembiasaan baca, tulis, dan bicara. Dukungan secara tidak langsung juga dapat dilakukan dengan melaksanakan berbagai aktivitas literasi secara individual maupun kelompok. Upaya membangun perubahan di sekolah melalui literasi, menjadi penting dilaksanakan, karena adanya informasi dan pengetahuan yang berkembang tanpa batas saat ini.



Gambar 4. Tahapan penerapan gerakan literasi sekolah

Secara psikologis, anak yang berusia 7-12 tahun ini berada pada masa kanak-kanak tengah, *middle childhood*. Fase ini menjadi masa emas untuk belajar bahasa, baik bahasa ibu (bahasa pertama) maupun bahasa asing (bahasa ke dua). Kondisi otaknya masih plastis dan lentur sehingga penyerapan bahasa lebih mudah. Menurut tokoh psikososial Erikson, kemampuan berbahasa anak pada fase ini lebih berkembang dengan cara berpikir konsep operasional konkrit. Area pada otak yang mengatur kemampuan berbahasa terlihat mengalami perkembangan paling pesat ketika anak berusia 6-13 tahun, yang biasa disebut sebagai *critical periods* (Ali Mustadi, 2013).

Namun demikian, hal penting dalam melaksanakan tahapan tersebut yaitu perencanaan kurikulumnya. Pandangan tersebut sejalan dengan Ali Mustadi (2011: 7) yang mengatakan bahwa, “*a language curriculum is an overall language program which includes teaching objectives, specification of contents, learning activities that aim to achieve the objectives, ways to measure learning achievements, and evaluation of each aspect of the curriculum*”. Sehingga GLS perlu diintegrasikan sejak penyusunan kurikulum sekolah, dan bahkan visi misi sekolah.

Salah satu cara mensukseskan program pembelajaran berbasis literasi adalah dengan meningkatkan guru untuk merubah pola mengajar dari menyediakan *textbooks* ke gaya mengajar yang mengajarkan dengan membimbing siswa menemukan sendiri sumber belajar sesuai kebutuhannya. Media online menyediakan banyak pengetahuan yang dibuthkan siswa. Hal ini senada dengan pendapat Patricia (1997) juga pendapat Rune (1994) yang dikutip oleh Mulyadi (2010: 23) yang mengatakan bahwa gaya mengajar yang menekankan kepada paket informasi yang disediakan oleh dosen atau guru harus dirubah ke gaya mengajar yang menekankan dan mempersiapkan peserta didik untuk bisa belajar seumur hidup dalam dunia yang kaya akan informasi. Rekonstruksi proses pembelajarannya berarti melibatkan siswa untuk mengenali kebutuhan informasinya, mengidentifikasi sumber informasi yang potensial, menemukan, mengevaluasi dan mengorganisasi dan menggunakan informasi yang ditemukan. Rune (1994) menyarankan agar para dosen merubah gaya mengajar siswa untuk menemukan dan mengevaluasi sendiri informasi yang mereka butuhkan.

e. Pendidikan karakter

Kurikulum dan pembelajaran di SD harus mengintegrasikan pendidikan karakter melalui pembiasaan karakter akhlakul karimah, sopan santun, santun dalam bertutur kata. Pendidikan tidak cukup hanya untuk membuat anak pandai kognitif, tetapi juga harus mampu menghasilkan anak-anak dengan nilai-nilai luhur atau karakter mulia. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai luhur atau karakter mulia harus dilakukan atau dimulai sejak usia dini. Pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Menurut (Thomas Lickona, 1992), tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif, dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Dengan pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi adalah bekal terpenting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan, karena dengannya seseorang akan dapat berhasil dalam menghadapi segala macam tantangan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis.



Gambar 5. Fokus pengembangan pendidikan nasional Indonesia

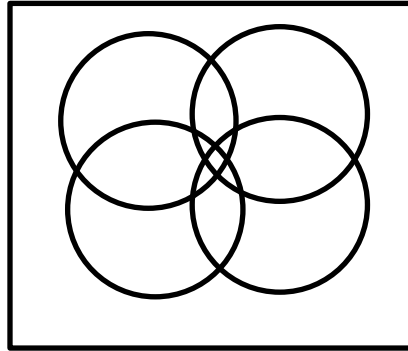
Pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar merupakan tahapan yang sangat penting sehingga kurikulum di sekolah dasar seharusnya didominasi pendidikan karakter dibanding pendidikan akademik kognitif. Sebagaimana hasil penelitian yang menunjukkan bahwa perkembangan karakter peserta didik dikategorikan menjadi 5 tingkat sesuai dengan tingkat perkembangan ranah afektif dari Krathwohl yaitu tingkat 1 *receiving*, tingkat 2 *responding*, tingkat 3 *valuing*, tingkat 4 *organizing*, dan tingkat 5 *characterizing* (Norayeni dan Ali

Mustadi, 2015: 166). Tahap pendidikan karakter di SD lebih pada tingkat Pendidikan karakter di SD lebih pada pembiasaan dalam berperilaku dan beraktivitas dalam segala kegiatan baik di dalam kelas maupun di luar kelas, akademik maupun non-akademik, intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Selain itu diperkuat hasil penelitian Luncana dan Mustad (2015: 26) bahwa pendidikan karakter anak diperlukan instrumen asesmen yang sesuai seperti lembar pengamatan partisipatif dan otentik, dan juga membutuhkan model figur orang-orang disekitarnya karena anak-anak kecenderungan meniru *imitating* perilaku teman dan orang-orang disekitarnya. Pendidikan karakter di SD lebih pada pembiasaan dalam berperilaku dan beraktivitas dalam segala kegiatan baik di dalam kelas maupun di luar kelas, akademik maupun non-akademik, intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. yang dapat dilakukan melalui pembiasaan dalam berperilaku dan beraktivitas dalam segala kegiatan baik di dalam kelas maupun di luar kelas, akademik maupun non-akademik, intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

f. Pendekatan Tematik-Integratif

Pembelajaran tematik-integratif merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra pelajaran maupun antar muatan pelajaran kedalam satu tema atau subtema, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya secara holistik. Melalui pendekatan tematik-integratif, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan menyeluruh/tidak parsial, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan dan konsep tentang hal-hal yang dipelajarinya. Seperti yang diungkapkan oleh Robin Fogarty (2009:7) bahwa *“the concept of integrated curricula continues the conversation with partial ways to transform that learning into real life experience.* Lebih lanjut Fogarty menambahkan bahwa pembelajaran tematik-integratif itu memadukan beberapa muatan materi pelajaran dengan penekanan pada keterampilan, konsep, dan sikap secara holistik dan komprehensif. Pada intinya adalah kebermaknaan dimana guru membelajarkan materi secara bermakna kepada siswa. Hal demikian sejalan dengan Fogarty (2008: 92) yang mengemukakan bahwa, *“...the integrated model blends the four core disciplines by setting curricular priorities in each and finding the overlapping skills, concepts, and attitudes that occur in all four, it can be used*

with any number of disciplines. In essence, teachers continue to teach their content, but their focus takes on a bigger meaning that stretches to other content”.



Gambar 6. Integrated model from Fogarty 2008

Sehingga melalui model pendekatan terpadu, siswa terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik, dan aktif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Kysilka (1998: 7) menyatakan bahwa “ *For the curriculum to become more meaningful to learners, the need to see an connection between what they use in real life situations.*

1). Pendekatan Saintifik *Scientific Approach*

Pendekatan scientific diperkenalkan pertama kali ke dalam dunia pendidikan di Amerika sejak akhir abad ke-19, sebagai penekanan pada metode laboratorium formalistic yang mengarah pada fakta-fakta ilmiah dimana kegiatannya terdiri atas kegiatan mengamati yang bertujuan untuk mengidentifikasi hal-hal yang ingin diketahui, merumuskan pertanyaan, atau sering disebut dengan menyusun hipotesis, mencoba/mengumpulkan data, menalar/ mengasosiasi/menganalisis/mengolah data informasi dan menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan hasil yang terdiri dari kesimpulan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Ika Maryani, 2015: 1).

Dijelaskan oleh Daryanto (2014: 51), bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui beberapa tahapan seperti mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan menemukan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Sementara Kurniasih (2014: 53-56), berpendapat bahwa pendekatan saintifik memiliki beberapa proses pembelajaran yang

disusun agar peserta didik secara aktif memahami konsep dan prinsip melalui beberapa langkah yaitu, mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasi atau mengolah informasi, dan mengomunikasikan.

2) Penilaian Otentik *Authentic Assessment*

Ada tiga jenis penilaian yang perlu digunakan dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa pada pembelajaran abad 21. Dijelaskan oleh Smaldino, dkk. (2015: 29-35) evaluasi hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip penilaian efektif seperti berikut:

Jenis penilaian yang menggunakan penilaian autentik meminta siswa untuk menggunakan proses yang sesuai dengan isi materi dan keterampilan yang sedang dipelajari dan digunakan siswa pada dunia nyata. Jenis penilaian autentik dapat diterapkan pada sebagian besar kinerja atau produk yang dikembangkan siswa untuk didemonstrasikan.

a. Penilaian Tes

Instrumen penilaian autentik tes yang paling sering digunakan yaitu soal tes uraian (soal tes uraian pendek, uraian analisis/esai, uraian extended respon), soal tes performance/kinerja/unjuk kerja, soal tes pilihan ganda, dll.

b. Penilaian Non-Tes

Instrumen penilaian autentik non-tes diantaranya yaitu lembar ceklist, skala, deskripsi/anekdote, proyek, dan portofolio, dll.

Jenis penilaian yang menggunakan penilaian portofolio digunakan untuk menilai produk yang berwujud seperti prestasi dalam hal analisis, sintaksis, dan evaluasi. Kunci utama dari jenis penilaian portofolio adalah permintaan untuk siswa merefleksikan diri sendiri pada pembelajaran demonstrasi yang sudah dilakukan pada produk portofolio. Untuk menggunakan penilaian portofolio, guru harus menentukan apakah akan menggunakan jenis portofolio tradisional atau jenis portofolio elektronik. Jenis portofolio tradisional berwujud koleksi fisik dari hasil karya siswa, sedangkan jenis portofolio elektronik berisi pekerjaan menggunakan karya digital.

2. Kompetensi guru SD

Pembelajaran di era global abad 21 ditandai dengan penggunaan teknologi digital. Pembelajaran oleh guru di kelas sudah familier dengan media pembelajaran berbasis digital.

Perangkat pembelajaran berbasis teknologi digital *urgent* untuk dioptimalkan guna mencapai tujuan pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, maka kompetensi guru (kompetensi pedagogis, profesional, sosial, dan kepribadian) harus terus dikembangkan dan harus selalu update dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut.

Dalam Kurikulum 2013, tugas guru tidak ‘*mengajar*’ tapi ‘*membelajarkan*’. Guru harus inovatif dan kreatif dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator, dinamisator, motivator, dan evaluator sehingga proses pembelajaran menjadi *students center* bukan lagi *teacher center*. Kemampuan guru sebagai fasilitator, dinamisator, motivator, dan evaluator yang baik akan memungkinkan keterlibatan aktif siswa dapat tercapai selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan dukungan kemampuan guru menguasai teknologi digital dan strategi pembelajaran yang inovatif maka guru dapat menyajikan pembelajaran dengan efektif guna tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru melalui ceramah yang bersifat *textbooks* sudah tidak menarik bagi siswa di abad 21 ini.

Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk Guru “*National Educational Technology Standards for Teacher*” (NETS-T) memberikan lima pedoman dasar untuk menjadi apa yang disebut guru digital (Smaldino, dkk, 2015: 9). Seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini, menjelaskan harapan menjadi guru profesional dalam mengembangkan pembelajaran di kelas di era teknologi digital

Standar	Deskripsi
Memfasilitasi dan menginspirasi pembelajaran dan kreativitas siswa.	Guru menggunakan pengetahuan mereka tentang materi pelajaran, pengajaran dan pembelajaran, dan teknologi untuk memfasilitasi pengalaman yang memajukan pembelajaran siswa, kreativitas, dan inovasi baik di lingkungan tatap muka dan virtual.
Merancang dan mengembangkan pengalaman dan penilaian pembelajaran digital-age.	Guru merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi pengalaman belajar otentik dan penilaian yang menggabungkan alat dan sumber daya kontemporer untuk memaksimalkan pembelajaran konten dalam kontak dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diidentifikasi dalam NETS-S.
Model kerja dan belajar digital-age.	Guru menunjukkan pengetahuan, keterampilan, dan proses kerja yang mewakili profesional inovatif dalam masyarakat global dan digital.

Mempromosikan model digital citizenship dan tanggung jawab	Guru memahami masalah dan tanggung jawab sosial lokal dan global dalam budaya digital yang berkembang dan menunjukkan perilaku hukum dan etika dalam praktik profesional mereka.
Terlibat dalam pertumbuhan profesional dan kepemimpinan.	Guru secara terus-menerus meningkatkan praktik profesional mereka, memodelkan pembelajaran seumur hidup, dan memamerkan para pemimpin dalam komunitas sekolah dan profesional mereka dengan mempromosikan dan mendemonstrasikan penggunaan alat-alat digital dan sumber daya secara efektif.

Tabel: Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk Guru “*National Educational Technology Standards for Teacher*” (NETS-T) menurut Smaldino, dkk (2015: 9).

Dari penjelasan Smaldino di atas tentang kompetensi professional guru di era teknologi digital abad 21 ini dapat disimpulkan bahwa ada tiga komponen kompetensi professional guru yang harus dikuasai, yaitu:

- a. Inspiratif dan kreatif -inovatif.
- b. Paham dan terampil menggunakan teknologi digital.
- c. Paham permasalahan local dan global.

Sebagai guru di abad 21 harus dapat menjadi sumber inspirasi bagi siswa dalam memaknai dinamisasi kemajuan masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di era global sekarang ini. Sebagai contoh bagaimana memanfaatkan sumber belajar berbasis media online untuk kemajuan berpikir kritis yang bertanggungjawab. Kreatif - inovatif menggunakan teknologi digital guna membangkitkan minat belajar siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Sebagai guru yang inspiratif dan inovatif-kreatif guru harus memiliki oleh kemampuan dalam menggunakan teknologi digital secara aplikatif. Pemahaman guru terhadap teknologi digital dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dilaksanakan. Teknologi digital dapat menjadi media pembelajaran oleh guru dalam presentasi di depan kelas pada saat menyajikan materi ajar dan saat memberikan tugas-tugas pembelajaran kepada siswa. Tidak boleh dilupakan ialah pemahaman guru terhadap dinamisasi permasalahan di tingkat local dan global dari dampak kemajuan ilmu dan teknologi di abad 21 ini. Disadari atau tidak disadari bahwa kemajuan teknologi digital telah berpengaruh besar terhadap pergeseran nilai dalam tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara melalui media berbasis online, oleh sebab itu

pemahaman terhadap permasalahan local dan global penting dimiliki oleh guru agar dapat ikut memberikan solusi dalam memecahkan permasalahan secara bertanggungjawab.

3. Pembelajaran berbasis teknologi digital

Pada abad 21 ini, guru akan menyajikan pembelajaran kepada siswa yang pada umumnya telah melek teknologi digital. Seiring dengan kemampuan siswa yang melek teknologi digital maka pembelajaran berbasis teknologi digital perlu dikuasai oleh guru. Media pembelajaran berbasis online yang dapat diakses melalui teknologi digital menyediakan sumber belajar guna memenuhi kebutuhan belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Dalam hal ini, guru perlu membuat pilihan dan mengambil keputusan agar penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat mengoptimalkan keberhasilan belajar siswanya. Pembelajaran di kelas harus dapat memberikan banyak peluang bagaimana mendapatkan pengetahuan melalui media berbasis online dan keterampilan baru dalam menggunakan teknologi digital pada pembelajaran abad 21. Guru perlu mempersiapkan diri secara professional sehingga dapat mengoptimalkan teknologi digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Guru membutuhkan pemahaman tentang kemampuan siswa dalam memahami informasi berbasis teknologi digital dan menggunakan, mengubah, serta membuat informasi baru berbasis teknologi digital yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Kenyataan bahwa para siswa telah melek teknologi digital maka guru dalam menyajikan pembelajaran harus didasarkan pada Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk Siswa “*National Educational Technology Standards for Students*” (NETS-S) di abad 21 ini, seperti diuraikan oleh Smaldino, dkk. pada tabel sebagai berikut:

Standar	Deskripsi
Kreativitas dan inovasi	Siswa mendemonstrasikan perilaku berpikir kreatif, membangun pengetahuan, dan mengembangkan produk dan proses inovatif menggunakan teknologi
Komunikasi dan kolaborasi	Siswa menggunakan media digital dan lingkungan untuk berkomunikasi dan bekerja secara kolaboratif, untuk berkomunikasi dan bekerja secara kolaboratif, termasuk dari jarak jauh, untuk mendukung pembelajaran individu dan berkontribusi pada pembelajaran yang lain.
Penelitian dan kelancaran informasi	Siswa menerapkan alat digital untuk

	mengumpulkan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi.
Berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembuatan keputusan	Siswa menggunakan keterampilan berpikir kritis untuk merencanakan dan melakukan penelitian, mengelola proyek, memecahkan masalah, dan membuat keputusan dengan menggunakan perkakas (<i>tool</i>) digital dan sumber daya yang tepat.
Kewarganegaraan digital (<i>digital citizenship</i>)	Siswa memahami masalah-masalah manusia, klise, dan kemasyarakatan yang terkait dengan teknologi dan mempraktekkan perilaku hukum dan etika.
Operasi teknologi dan konsep	Siswa menunjukkan pemahaman yang kuat tentang konsep, sistem, dan operasi teknologi.

Standar Teknologi Pendidikan Nasional untuk Siswa “*National Educational Technology Standards for Students*” (Smaldino, dkk, 2015: 11).

Di era teknologi digital, berdasarkan penjelasan dari NETS-S (*National Educational Technology Standards for Students*) di atas dapat diberi makna bahwa guru tidak lagi menjadi sumber pengetahuan, seperti pada model pembelajaran konvensional. Sebaliknya, guru sebagai fasilitator, dinamisator, motivator, dan evaluator dengan mendesain situasi belajar yang berfokus pada keterlibatan siswa secara aktif untuk mengembangkan pengalaman belajar sambil mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menggunakan pengetahuan untuk menghasilkan ide-ide baru. Sebagai seorang guru, harus dapat mendesain pelajaran, dengan mempertimbangkan NETS-T (*National Educational Technology Standards for Teacher*) dan sumber daya yang tersedia untuk memfasilitasi siswa yang dinamis ke arah pemikiran kritis, kolaboratif, dan kreatif. Teknologi dan media menyediakan sumber daya berharga yang dapat digunakan guru dan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar sambil terlibat dalam arena berpikir tingkat tinggi. Dengan kata lain, guru dapat "membalik" ruang kelas dengan meminta siswa mengeksplorasi konten melalui media dan teknologi digital sebelum datang ke kelas di mana guru dapat melibatkan siswa dalam menerapkan pengetahuan itu ke situasi dunia nyata.

4. Education for Sustainable Development (ESD)

Education for Sustainable Development (ESD) sebagaimana dijelaskan oleh UNESCO pada UNESCO website: <http://en.unesco.org/themes/education-sustainable-development/what-is-esd>) bahwa,

ESD empowers learners to make informed decisions and take responsible actions for environmental integrity, economic viability, and a just society for present and future generations while respecting cultural diversity. It is about lifelong learning and is an integral part of quality education. ESD is holistic and transformational education that addresses learning contents and outcomes, pedagogies, and the learning environment. It achieves its purpose by transforming society (UNESCO 2018).

Sehingga dengan mengintegrasikan ESD ke dalam kurikulum dan aktivitas sekolah, akan menstimulus siswa SD sejak dini tentang tanggungjawab atas kelestarian lingkungan, ekonomi, budaya, sosial untuk kehidupan yang berkelanjutan. Maka sudah tidak dapat ditawar lagi bahwa, kurikulum dan pembelajaran di Sekolah Dasar harus mengintegrasikan ESD dalam segala aktivitas akademik maupun non-akademik:

1. Sekolah adi wiyata (sekolah berbasis lingkungan)

Lingkungan alam, sosial, budaya harus dijadikan sebagai media dan sumber belajar. Selain itu bagaimana anak diajak, dibiasakan, dan ditumbuhkan cinta lingkungan terutama lingkungan alam (air, tanah, udara) serta menumbuhkan budaya hidup bersih, hemat energi, hemat air dan membiasakan reduce-recycle-reuse.

2. Sekolah ramah anak

Sekolah dasar harus menciptakan iklim sekolah yang ramah anak, dimana menjunjung tinggi *equality* atau kesetaraan, tidak ada kekerasan/*bullying*, diskriminasi, nyaman dan menyenangkan.

3. Pendidikan berbasis sosiokultural

Pembelajaran di sekolah dasar hendaknya memanfaatkan lingkungan sosial-budaya/*social capital*, potensi lingkungan alam, dan kekayaan lingkungan sekolah, kultur akademik sekolah, budaya lokal dan nasional, modal sosial, kearifan lokal, potensi daerah, potensi bencana, dll) sebagai media dan sumber belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dan yang lebih penting juga sekolah harus berupaya melestarikannya.

Penutup

Di abad 21 penyelenggaraan pembelajaran telah memasuki era teknologi digital. Pemanfaatan media berbasis online yang diakses melalui teknologi digital *urgent* dapat dilaksanakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Media berbasis online yang

diakses melalui teknologi digital selain dapat digunakan sebagai sumber informasi dan pengetahuan sekaligus dapat berperan sebagai sumber pembelajaran oleh guru atau siswa.

Bagi siswa di abad 21 ini pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru melalui ceramah yang bersifat *textbooks* sudah tidak menarik lagi. Sudah saatnya Prodi PGSD sebagai pencetak calon guru membekali peserta didiknya agar memiliki kompetensi profesional yang berbasis penguasaan teknologi digital dan penguasaan media berbasis online. Ada tiga komponen kompetensi profesional guru yang harus dikuasai, yaitu: a) inspiratif dan kreatif –inovatif; b) paham dan terampil menggunakan teknologi digital; dan c) paham permasalahan local dan global. Seiring dengan kemampuan siswa yang melek teknologi digital maka pembelajaran berbasis teknologi digital perlu dikuasai oleh guru.

Dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa, ada tiga jenis penilaian yang perlu digunakan pada pembelajaran abad 21. Tiga jenis penilaian yang dimaksud adalah jenis penilaian autentik; portofolio; dan tradisional.

Daftar Pustaka:

- Affandi, Idrus. (2013). *Idealis, Pragmatis, dan Religius*. Bandung. UPI bekerjasama dengan Mutiara Pers.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fogarty, Robin. (2008). *How to Integrate the Curricula*. USA: Library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Graff, Harvey J. (2006). *Literacy*. Microsoft Encarta [DVD]. Redmond. WA: Microsoft Corporation.
- Hoerr, Thomas R. (2007). *Buku Kerja Multiple Intelligences Pengalaman New City School di ST. Louis, Missouri, AS, dalam Aneka Kecerdasan Anak*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Ika Maryani. (2015). *Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Depublish.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2014). *Sukses Mneimplementasikan Kurikulum 2013: Memahami Berbagai Aspek dalam Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*.

- Kysilka, Marcela L. (1998). *The Curriculum Journal: Understanding Integrated Curriculum*. British Curriculum Foundation Vol no. 2. Pg 197-209
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character, How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books, New York
- Luncana, F.S, dan Mustadi, Ali. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun V. No. 1, April 2018.
- Manabu SATO. 2012. *Mereformasi Sekolah: Konsep dan Praktek Komunitas Belajar*. Terjemahan. Tokyo: Pelita JICA
- Masaaki SATO. 2014. *Lesson Study untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Mengajar Guru: School as Learning Community*. [Makalah]. Dipresentasikan dalam Seminar Nasional Dikdas PPs UNY Yogyakarta.
- Mulyadi, Irvan. (2010). "Literasi Informasi": Respon Terhadap Kemajuan Teknologi Informasi dan Strategi Baru Pembelajaran di Era Informasi". Artikel Jurnal al-maktabah, Vol. 10, No. 1, Juli 2010, : 19-26. [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=Literasi informasi Respon terhadap kemajuan teknologi Informasi dan strategi baru pembelajaran di era Informasi](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=Literasi%20informasi%20Respon%20terhadap%20kemajuan%20teknologi%20Informasi%20dan%20strategi%20baru%20pembelajaran%20di%20era%20Informasi), diakses 1 Mei 2018
- Mustadi, Ali. (2011). *Communicative Competence Based Language Teaching: An English Course Design for Primary Education*. Yogyakarta: UNY Press.
- _____ (2013). *Teori Pendidikan Bahasa dan Perkembangan Bahasa Peserta Didik*. Buku Dies FIP 2013. Yogyakarta: UNY Press
- _____. (2014). *Penguatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Learning Community: Reformasi Pendidikan di Sekolah Dasar*. Buku Dies UNY 2014. Yogyakarta: UNY Press.
- Norayeni, A.E. dan Mustadi, A. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Tematik-Integratif dalam Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Karakter Tahun V, No. 2, 2015*.
- Senen, Anwar, (2015). "Model Pengembangan Karakter Toleran Berbasis Kearifan Lokal Jawa Melalui Pendekatan Kontreksual (Studi Pendidikan IPS di Kabupaten Sleman)." *Disertasi*. UPI Bandung.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L Lowther., Clif Mims., James D. Russell (2015). *Instructinal Technology and Media For Learning*. Pearson: USA.
- Sri Anitah. (2010). *Strategi Pembelajaran di SD*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.

Suseno, Frans Magnis. (2008). "Etika Kebangsaan Etika Kemanusiaan." *Seri Orasi Budaya 79 Tahun sesudah Sumpah Pemuda*. Yogyakarta: Kanisius.

Sulzby, E. (1989). Assessment of writing and children's language while writing. In L. Morrow & J. Smith (Eds). *The role of assessment and measurement in early literacy instruction* (pp. 83-109). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall

Stripling, Barbara. (1992). *Libraries for National Education*. ERIC Press

UNESCO. (2017). Integrating Education for Sustainable Development into Pre-Service Education in South East Asia: A Guide for Teacher Education Institutions. UNESCO