

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bimbingan belajar merupakan bagian integral dalam proses pendidikan secara keseluruhan. bimbingan sebagai bagian dari pendidikan yang mana memiliki tujuan khusus, yaitu membantu individu mengembangkan dirinya secara optimal sehingga dapat menemukan dirinya dan dapat mengadakan pilihan keputusan dan penyesuaian diri secara efektif. Oleh sebab itu di era revolusi Industri 5.0 ini, bimbingan belajar wajib dilaksanakan bagi setiap sekolah dalam upaya mencapai keberhasilan belajar siswa secara keseluruhan. Berbagai usaha telah dilakukan pemerintah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia baik secara kualitas maupun kuantitas, usaha ini dilakukan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk sumber daya manusia yang handal dan berdaya saing, membentuk watak dan jiwa sosial, berbudaya, berakhlak dan berbudi pekerti luhur, serta berwawasan luas, dan menguasai teknologi”.

Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah sedang melakukan berbagai upaya seperti, memberikan kesempatan kepada guru yang bertanggung jawab, secara profesional dan kompetensi sesuai dengan pasal 1 butir 6 menyatakan bahwa “Konselor termasuk kategori pendidik seperti tutor, guru, dan dosen. Suasana dan proses belajar berbagai kompetensi

untuk meningkatkan pendidikan lebih lanjut dan penyempurnaan kurikulum. Upaya pemerintah untuk meningkatkan kemampuan profesional guru yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa”.

Hadirnya revolusi Industri 5.0 mempengaruhi cara berpikir, perilaku dan karakter peserta didik. Seorang pendidik dituntut untuk mengajar dengan cara mendukung teknologi dan *cyber*, termasuk kandidat pendidik dari program studi Bimbingan dan Konseling. Dalam kenyataannya, pada saat siswa melakukan kegiatan belajar sebagai bagian proses pembelajaran banyak timbul permasalahan. Pola kehidupan yang kompleks, penuh peluang, tantangan dan ketidak menentuan adalah situasi yang akan dihadapi oleh peserta didik pada abad ke-21 (permendikbud 111,2014).

Adapun beberapa permasalahan seperti *hoax*, *cyber crime*, prostitusi, judi dan narkoba secara *online*, ujaran kebencian di medsos, dan lain sebagainya merupakan bukti bahwa penyimpang kehidupan pada era sekarang memiliki pola yang baru dan rumit. Fenomena ini tentu lebih menentang dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Oleh karena itu, semakin majunya peradaban tentu semakin kompleks permasalahan yang akan muncul. Secara umum, tantangan bagi dunia pendidikan khususnya Bimbingan dan Konseling di abad 21 adalah mempersiapkan para generasi Z atau yang lebih dikenal dengan istilah generasi milenial menjadi lebih kompeten di era revolusi Industri 5.0.

Beberapa tahun terakhir, dunia industri dan teknologi mengalami kemajuan yang signifikan, terlihat dari lahirnya sebuah konsep global yakni

industri 5.0 yang dimunculkan Jepang sebagai implementasi Rencana Dasar Sains dan Teknologi ke-5 sebagai masyarakat masa depan yang harus dicitakan oleh Jepang. Konsep ini muncul pertama kali di Jerman pada November 2011, sebagai perencanaan strategi teknologi tinggi pada Tahun 2020 (Barreto dkk., 2017). Pengembangan kompetensi hidup memerlukan sistem layanan pendidikan pada satuan pendidikan yang tidak hanya mengandalkan layanan pembelajaran mata pelajaran/bidang studi dan manajemen saja, tetapi juga layanan khusus yang bersifat psiko-edukatif melalui layanan bimbingan belajar. Berbagai aktivitas bimbingan belajar dapat diupayakan untuk mengembangkan potensi dan kompetensi hidup peserta didik/konseli yang efektif serta memfasilitasi mereka secara sistematis, terprogram, dan kolaboratif agar setiap peserta didik/konseli betul-betul mencapai kompetensi perkembangan atau pola perilaku yang diharapkan (Permendikbud 111, 2017).

Kegiatan Bimbingan dan Konseling di Sekolah, dihadapkan pada permasalahan yang cukup signifikan. Tantangan dan perubahan zaman yang terjadi membuat guru Bimbingan dan Konseling untuk mempersiapkan segala sesuatunya, guna menjawab dan menghadapi tantangan pada perubahan zaman yang telah terjadi. Oleh karena itu, untuk menjawab perubahan zaman yang semakin maju tersebut dibutuhkan adanya guru Bimbingan dan Konseling yang dapat berpikir kritis, inovatif dan kreatif sehingga tantangan dan perubahan yang terjadi dapat dihadapi dengan penuh tanggung jawab baik secara akademis maupun profesionalisme yang tinggi.

Pada era modern ini, informasi dan teknologi mempengaruhi aktivitas sekolah dengan masif. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan aksesibel bagi siapa saja yang membutuhkannya. Pendidikan mengalami disrupsi yang sangat hebat sekali. Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser menjauh darinya. Di masa mendatang, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Era revolusi Industri 5.0 merupakan tantangan berat bagi guru Indonesia. Mengutip dari Jack Ma dalam pertemuan tahunan *World Economic Forum* 2018, pendidikan merupakan tantangan besar pada abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar. Pendidikan dan pembelajaran yang syarat dengan muatan pengetahuan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan sebagaimana saat ini terimplementasi, akan menghasilkan peserta didik yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin. Dominasi pengetahuan dalam pendidikan dan pembelajaran harus diubah agar kelak anak-anak muda Indonesia mampu mengungguli kecerdasan mesin sekaligus mampu bersikap bijak dalam menggunakan mesin untuk kemaslahatan.

Dilansir dalam KOMPAS.com siswa kelas 6 SDN Banjarpanjang, Kabupaten Magetan bolos sekolah 4 bulan gara-gara kecanduan game online. Setiap hari siswa ini baru tidur jam 5 pagi dan bangun jam 4 sore.

Sementara sore sampai jelang fajar, sibuk bermain game online, Rabu (21/11/2019).

Kasus yang serupa juga dilansir di KOMPAS.com seorang siswa kelas VI Sekolah Dasar di Kabupaten Magetan, Jawa Timur, tidak masuk sekolah selama 3 bulan, karena kecanduan game online. Kepala Sekolah SD 01 Bandar Panjang Eko Purnomo mengatakan, pada mulanya siswanya tersebut membolos 2 hari. Namun, sejak Agustus 2019 lalu, siswa tersebut sama sekali tidak pernah masuk sekolah. ujarnya Rabu (20/11/2019).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti mengenai strategi pengembangan layanan bimbingan belajar dalam menghadapi era revolusi Industri 5.0 ini, adapun permasalahan yang dialami oleh siswa SMKN 1 Sumenep mengenai pemanfaatan teknologi yang sangat pesat sehingga siswa yang kecanduan akan game online mengakibatkan bolos sekolah. Melihat dari era saat ini siswa diperbolehkan membawa HP ke sekolah namun tidak mengganggu waktu belajarnya. Koordintaor Bimbingan Konseling ibu (KA/P/38) mengatakan bahwa siswa yang ketangkap memainkan hp saat pelajaran dimulai, lalu hp siswa tersebut diamankan oleh pihak BK dan akan melakukan pengecekan jika di dalamnya terdapat video atau hal-hal yang negatif maka pihak sekolah akan bertindak lebih tegas ujarnya Jum'at (29/10/2021)

Berdasarkan kasus yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa layanan bimbingan belajar masih sangat dibutuhkan dan harus lebih diprioritaskan dalam dunia pendidikan. Dengan memberikan bimbingan

belajar, siswa diharapkan mampu mengikuti pelajaran dengan baik tanpa adanya hambatan-hambatan dan mampu membantu siswa dalam belajar, sehingga tidak hanya memanfaatkan dan menyalahgunakan dunia perkembangan teknologi yang pesat.

Namun dengan perkembangan teknologi yang pesat merupakan peluang dan tantangan yang berat bagi dunia pendidikan (Efendi, 2005). Salah satu peluang yang bisa dimanfaatkan seperti yang dikemukakan oleh Ahmad (2018), bahwa menghadapi revolusi Industri 5.0 dalam pembelajaran diperlukan reorientasi kurikulum, menerapkan sistem pengajaran *Hybrid Learning*, dan penyediaan unit khusus pelayanan *life-long learning*. Menristedikti juga menekankan bahwa pengajaran ke depannya adalah *face to face, blended learning, online learning system* (Ristedikti, 2018).

Berdasarkan uraian masalah tersebut peneliti terdorong untuk meneliti dengan judul “Strategi Pengembangan Layanan Bimbingan Belajar Dalam Menghadapi Revolusi Industri 5.0”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Strategi pengembangan layanan bimbingan belajar terhadap siswa di era revolusi industri 5.0?
2. Apa faktor pendukung dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di era revolusi Industri 5.0?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana strategi pengembangan layanan bimbingan belajar terhadap siswa di era revolusi industri 5.0.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di era revolusi Industri 5.0.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau nilai guna kepada semua pihak dengan memberikan pemahaman tentang strategi pengembangan layanan bimbingan belajar dalam menghadapi revolusi Industri 5.0.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu informasi mengenai bagaimana pengembangan layanan bimbingan belajar dalam menghadapi revolusi Industri 5.0 ini.

- b. Bagi Guru

Sebagai bahan evaluasi terhadap keberhasilan yang timbul dari penerapan bimbingan belajar terhadap siswa.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan peran motivasi di dalam belajar siswa untuk keberhasilan akademik serta memberikan bimbingan belajar kepada siswa untuk bisa menghadapi revolusi Industri 5.0 ini dengan baik.

E. Definisi Oprasional

Agar dalam penelitian ini mengarah pada uraian yang lebih spesifik, tegas dan rinci sesuai dengan ruang lingkup penelitian, maka akan dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai berikut:

1. Strategi pengembangan layanan bimbingan belajar

Dalam buku Manajemen Strategik-Pengetahuan yang dikutip oleh Kusumadmo (2013), kata strategi secara etimologis berasal dari kata *Strategos* dalam bahasa Yunani yang terbentuk dari kata *stratos* atau tentara dan kata *ego* atau pemimpin. Jika diartikan kedalam bahasa Indonesia berarti rencana aksi yang dirancang untuk mencapai jangka panjang atau tujuan secara keseluruhan.

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri

ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Wiryokusumo dalam Afrilianasari ; 2014).

Layanan bimbingan belajar adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik (klien) untuk mengembangkan diri dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi belajar dengan kecepatan dan kesulitan belajar, serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya. Menurut Abdul Rahman dalam Abidin Z, 2005 bimbingan belajar adalah suatu bantuan dari “pembimbing kepada peserta didik dalam hal menemukan cara belajar yang tepat, dalam memilih program studi yang sesuai, dan dalam mengatasi kesukaran-kesukaran yang timbul berkaitan dengan tuntutan-tuntutan belajar di institusi pendidikan”.

2. Revolusi Industri 5.0

★ Istilah Industri 5.0 lahir dari ide tentang revolusi industri keempat. Keberadaannya menawarkan banyak potensi manfaat. Guna mewujudkan Industri 5.0, diperlukan keterlibatan akademisi dalam bentuk riset. *Society 5.0* muncul sebagai pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peranan manusia itu sendiri. Dalam *society 5.0*, manusia akan menjadi pusatnya (*human centered*) dengan tetap berbasis teknologi (*technology based*). Munculnya *society 5.0* dibutuhkan terobosan-terobosan yang paten dalam upaya menghadapi tantangan yang akan ditimbulkan *society 5.0*.

Adanya industri 5.0 menimbulkan tantangan tersendiri dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang

pendidikan, termasuk dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan kegiatan pendidik dan peserta didik dalam menyelenggarakan program pembelajaran. Tahapan-tahapan ini yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran (Hanafy et al. dalam Wulandari dkk; 2014). Adanya revolusi 5.0 maka diperlukan suatu model pembelajaran baru yang inovatif yang mampu menjawab tantangan-tantangan revolusi 5.0 itu sendiri.

