

**INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
PERGURUAN TINGGI DAN SEKOLAH DASAR DALAM MENGHADAPI
TANTANGAN ERA DISRUPSI**



Susilo Tri Widodo
UNNES

Era Disrupsi/Digital/Industri 4.0



Mechanization,
steam and
water power



Mass production
and
electricity



Electronic and IT
systems,
automation



Cyber physical
systems



DISRUPTION

Disruption adalah **inovasi**. Inilah inovasi yang akan menggantikan seluruh **sistem lama** dengan **cara-cara baru**. Disruption berpotensi menggantikan **pemain-pemain lama** dengan yang **baru**. Disruption menggantikan **teknologi lama** yang serba fisik dengan **teknologi digital** yang menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru dan **lebih efisien**, juga **lebih bermanfaat**.

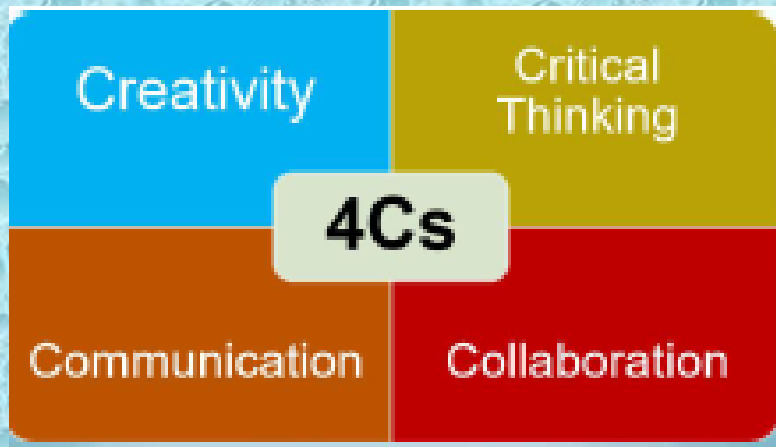
(Kasali R, 2017:27)

Pendidikan di Indonesia

- Makna Pendidikan
- Historis Kurikulum Pendidikan tinggi
- Historis Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah

Tantangan Pendidikan di Era Disrupsi

- Kurikulum ? Akomodatif dan Antisipatif
- Peran Pendidik- munculnya layanan *startup* pendidikan
- Keahlian Pendidikan di abad 21 :



10 Program Pemerintah menghadapi Era Disrupsi

- Perbaikan alur aliran barang dan material
- Desain ulang zona industri
- Akomodasi standar keberlanjutan
- Pemberdaayan usaha mikro, kecil, dan menengah
- Membangun infrastruktur digital
- Menarik minat investasi asing
- Peningkatan kualitas SDM, making indonesia 4.0 dengan merombak kurikulum pendidikan kearah (*Science, Technology, Engineering, the Arts, dan Mathematics (STEAM)*)
- Pembangunan ekosistem inovasi
- Insentive untuk investasi teknologi
- Harmonisasi aturan kebijakan

PKn di Perguruan Tinggi & Sekolah Dasar

- Kurikulum KKNi dan SNPT
- Matakuliah Pengembangan Kepribadian
- Bahan kajian (SK Dirjen Dikti 43 tahun 2006)
- Kurikulum 2013
- Mata pelajaran wajib
- Lingkup materi (Permendikbud 21 tahun 2016)

Inovasi Pembelajaran PKn PT dan SD di Era Disruspi

- a) inovasi model pembelajaran(pendekatan, strategi, metode, maupun teknik);
- b) inovasi media pembelajaran yang digunakan;
- c) pembelajaran *hibryd/blended learning*;
- d) pembelajaran berbasis *online/daring*.

Gerakan Pendukung

- Penguatan Literasi Digital
- Penguatan Literasi Teknologi
- Penguatan Literasi Manusia

Selesai



*Terima Kasih
Semoga Bermanfaat*