

Hybrid Learning Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Di Era Industri 4.0

Kuntum An Nisa Imania¹ , Ilham Munawar²

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Terapan dan Sains

Institut Pendidikan Indonesia

¹ kuntum.27@gmail.com

Abstract - *The purpose of this research is to describe the results of the analysis of hybrid learning in improving teacher professionalism in the industrial era 4.0. the research method used is descriptive analysis is a research method that aims to describe the results of the analysis clearly, in detail, systematically, and then expressed in words or sentences Viewed in terms of pedagogical competence, teachers still need a lot of training because in the field not all teachers skilled in making learning implementation plans (RPP) and less skilled in implementing learning. An important feature of hybrid learning is that it does not seek to replace lecturers, but seeks to make learning more effective.*

Keywords- *Hybrid Learning, Industrial Revolution 4.0, Professional Teachers.*

Abstrak- *Tujuan dari peneitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil analisis tentang hybrid learning dalam meningkatkan profesionalisme guru di era industry 4.0. metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan hasil analisis secara jelas, rinci, sistematis, dan selanjutnya dikemukakan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat Dilihat dari segi kompetensi pedagogik, guru masih perlu banyak pelatihan karena di lapangan tidak semua guru terampil dalam membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan kurang terampil dalam melaksanakan pembelajaran. Fitur penting dari hybrid learning adalah bahwa ia tidak berupaya untuk menggantikan dosen, namun berupaya untuk membuat pembelajaran lebih efektif.*

Kata Kunci- *Hybrid Learning, Revolusi Industri 4.0, Guru Profesional.*

I. PENDAHULUAN

Peranan guru dalam dunia pendidikan sangatlah urgen, karena syarat dari belajar adalah adanya guru. Sebagai guru yang hidup atau berada di era global saat ini, kita dituntut untuk kreatif dan menguasai teknologi agar tidak tertinggal oleh arus zaman. Tidak dapat dipungkiri era globalisasi menuntut kita harus aktif, kreatif, menguasai teknologi. Jika tidak bisa mengikuti arus perkembangan zaman modern saat ini, maka kita akan tertinggal dengan yang lain.

Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang pendidikan. Dalam pendidikan sendiri teknologi kini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan.

Revolusi Industri 4.0 merupakan era dimana hidup manusia berorientasi pada teknologi. Penguasaan teknologi, dunia maya, big data, Dan lain sebagainya. Era ini menjadi tantangan bagi manusia generasi saat ini. Hal ini dikarenakan, permasalahan di era revolusi industri lebih kompleks, dan manusia harus mampu bertahan mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di era saat ini.

Mengikuti era revolusi industri 4.0, tentunya model pembelajaran menggunakan metode yang diberikan kepada siswa perlu menyesuaikan dengan eranya. Salah satu metode yang sesuai dengan era saat ini adalah blended learning atau hybrid learning karena kedua model tersebut memiliki karakteristik yang sama. Blended learning dan hybrid learning merupakan suatu metode pembelajaran yang mana menggabungkan traditional method (metode yang terdahulu) dengan modern method (teknologi atau metode baru). Implementasi metode ini dilakukan dengan beberapa

siklus dan pertemuan. Dengan demikian, siswa akan mempelajari suatu hal yang berbeda dan baru untuk dianalisis dan dipelajari. Hal ini akan memacu siswa untuk berpikir kritis karena tuntutan untuk belajar mandiri saat menjalankan kelas online. Dengan demikian, siswa akan memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang berkembang dengan optimal dan siswa akan mampu menghadapi era revolusi industri 4.0 kedepannya.

Di era global dan modern saat ini, hampir semua lini menggunakan aplikasi teknologi contoh daftar hadir kerja memakai finger print, untuk naik ojek sekarang juga lebih mudah yaitu dengan aplikasi semisal gojek dan grab, untuk mengisi arus listrik sudah canggih yaitu adanya pulsa token listrik, untuk memesan tiket pesawat, tiket hotel tinggal memesan dengan aplikasi yang telah disediakan perusahaan, dan juga bahkan buku-buku pelajaran sudah banyak yang berbentuk elektronik. Maka dari itu kalau kita sebagai guru kurang menguasai teknologi maka kita akan susah sendiri. Tentunya kita tidak mau dibilang gaptek. Untuk itu sangatlah perlu bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme harus belajar teknologi. Karena ke depannya peran teknologi akan lebih luar biasa dahsyat, jadi tidak ada pilihan bagi guru saat ini kecuali harus paham dan menguasai teknologi.

1.1 Masalah

Dalam Penulisan makalah ini penulis akan mencoba mengkaji dan membahas tentang Hybrid Learning dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru di era Revolusi Industri 4.0

1.3 Tujuan

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hybrid Learning dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru di era Revolusi Industri 4.0

1.4 Manfaat

Memberikan pengetahuan kepada penulis dan pembaca mengenai hybrid learning dalam meningkatkan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan global di era revolusi industri 4.0.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Guru

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, sebagaimana dijelaskan Mujtahid dalam bukunya yang berjudul "Pengembangan Profesi Guru", definisi guru adalah orang yang pekerjaan, mata pencaharian, atau profesinya mengajar. Kemudian, Sri Minarti mengutip pendapat ahli bahasa Belanda, J.E.C. Gericke dan T.

Roorda, yang menerangkan bahwa guru berasal dari bahasa Sanskerta yang artinya berat, besar, penting, baik sekali, terhormat, dan pengajar.

Sementara dalam bahasa Inggris dijumpai beberapa kata yang berarti guru, misalnya *teacher* yang berarti guru atau pengajar, *educator* yang berarti pendidik atau ahli mendidik, dan *tutor* yang berarti guru pribadi, guru yang mengajar di rumah, atau guru yang memberi les.

Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Kemudian guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak harus di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di surau atau mushola, di rumah dan sebagainya. Sementara Supardi dalam bukunya yang berjudul "Kinerja Guru" menjelaskan pengertian guru menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah jalur pendidikan formal.⁴

Selanjutnya dalam literatur kependidikan Islam, banyak sekali katakata yang mengacu pada pengertian guru, seperti *murabbi*, *mu'allim*, dan *muaddib*.

Dalam agama Buddha, guru adalah orang yang memandu muridnya dalam jalan menuju kebenaran. Murid seorang guru memandang gurunya sebagai jelmaan Buddha atau Bodhisattva. Dalam agama Sikh, guru mempunyai makna yang mirip dengan agama Hindu dan Buddha, namun posisinya lebih penting lagi karena salah satu inti ajaran agama Sikh adalah kepercayaan terhadap ajaran sepuluh guru Sikh. Hanya ada sepuluh guru dalam agama Sikh. Guru pertama, Guru Nanak Dev adalah pendiri agama ini. Guru adalah salah satu unsur penting yang harus ada sesudah siswa.

Apabila seorang guru tidak punya sikap profesional maka murid yang di didik akan sulit untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. Hal ini karena guru adalah salah satu tumpuan bagi negara dalam hal pendidikan. Dengan adanya guru yang profesional dan berkualitas maka akan mampu mencetak anak bangsa yang berkualitas pula. "*Teacher are those persons who consciously direct the experiences and behavior of on individual so that education takes places*", artinya guru adalah mereka yang secara sadar mengarahkan pengalaman dan tingkah laku dari seorang individu hingga dapat terjadi pendidikan. Proses pengalaman dan tingkah laku tersebut akan berjalan dengan baik jika guru dapat memberikan contoh terhadap lingkungan pendidikan.

2.2 Pengertian Profesionalisme

Profesional menurut Webster (dalam Kunandar 2007:45) berasal dari kata profesi yang artinya suatu bidang pekerjaan yang ingin atau akan ditekuni oleh seseorang. Profesi juga diartikan sebagai suatu jabatan atau pekerjaan tertentu yang mensyaratkan pengetahuan dan ketrampilan khusus yang diperoleh dari pendidikan akademis yang intensif.

Menurut (UU nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen) profesi adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi. Supriyadi (1999) mengatakan bahwa bahwa profesionalisme menunjuk pada derajat penampilan seseorang sebagai profesional atau penampilan suatu pekerjaan sebagai profesi, ada yang profesionalismenya tinggi, sedang, dan rendah. Profesionalisme juga mengacu kepada sikap dan komitmen anggota profesi untuk bekerja berdasarkan standar yang tinggi dan kode etik profesi. Dengan demikian profesionalisme merupakan *performance quality* dan sekaligus sebagai tuntutan perilaku profesional dalam melaksanakan tugasnya.

Konsekuensinya guru sebagai professional dituntut untuk bisa bekerja dalam koridor profesionalisme. Guru adalah pekerja profesi oleh karena itu harus menjunjung profesionalisme. Pengertian umum profesionalisme menunjukkan kerja keras secara terlatih tanpa adanya persyaratan tertentu. Pemahaman secara scientific profesionalisme menunjuk pada ide, aliran, atau pendapat bahwa suatu profesi harus dilaksanakan oleh professional dengan mengacu kepada profesionalisme (Wirawan: 2003).

2.3 Konsep Hybrid Learning

Pembelajaran hibrid adalah proses akuisisi pengetahuan dan keterampilan (berpusat pada peserta didik) yang dipupuk oleh desain instruksional yang mengintegrasikan digital (internet dan mobile), dicetak, direkam dan kegiatan kelas tatap muka tradisional dengan cara yang terencana, pedagogis yang berharga; memfasilitasi siswa untuk mengarahkan sendiri proses belajarnya dengan memilih metode dan materi pembelajaran yang tersedia yang paling sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individualnya yang berorientasi untuk mencapai tujuan pembelajaran kurikulum (Chirino-Barceló, 2011).

Jay Caulfield (2011) mendefinisikan *blended learning* sebagai program yang mengurangi 'waktu tatap muka' yang digantikan oleh waktu yang dihabiskan di luar ruang kelas tradisional. Sedangkan menurut Garrison & Vaughan (2008) *blended learning* adalah perpaduan yang baik antara pengalaman pembelajaran online dan

tatap muka. Prinsip dasarnya adalah bahwa komunikasi lisan tatap muka dan komunikasi "tertulis" online terintegrasi secara optimal sehingga kekuatan masing-masing dicampur ke dalam pengalaman belajar yang unik sesuai dengan konteks dan tujuan pendidikan yang dimaksudkan. Bonk & Graham (2006) Mendefinisikan *blended learning* sebagai kombinasi pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran yang dimediasi dengan komputer. Definisi lebih simpel dan cukup operasional. Dalam desain pembelajaran ini kelas-kelas pembelajaran tatap muka tradisional dikombinasikan dengan pembelajaran online berbasis web dan atau pembelajaran yang dimediasi komputer atau gawai cerdas lainnya. *Blended learning* ini sering pula disebut dengan *Hybrid Learning* yang pada prinsipnya adalah memanfaatkan kekuatan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online sekaligus menutupi kelemahan-kelemahan dalam masing-masing pembelajaran. Pembelajaran tatap muka mempunyai kelebihan dan tidak dapat digantikan dengan pembelajaran jarak jauh, begitu pula sebaliknya. Fitur penting dari hybrid learning adalah bahwa ia tidak berupaya untuk menggantikan dosen, namun berupaya untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Daripada menghilangkan seluruh paradigma teacher-centred, hybrid learning tetap membuka ruang bagi perkuliahan esensial (tatap-muka) dalam bentuknya yang tradisional. Sehingga pembelajaran yang berlangsung akan merupakan perpaduan (kombinasi) antara kegiatan tatap-muka dan kegiatan online, yang dalam UU Sisdiknas 2003 disebut sebagai dual mode. Model dual-mode banyak disebut sebagai *blended learning*, *multi channel learning* atau *multi access learning*, dsb.

2.4 Pengertian Era Revolusi Industri

Kementerian Perindustrian, Airlangga Hartanto pada acara Sosialisasi Roadmap Implementasi Industri 4.0, di Jakarta, Selasa (30/3), menjelaskan, "sejak tahun 2011 kita telah memasuki industri 4.0 yang ditandai meningkatnya konektivitas interaksi dan batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya yang semakin konvergen melalui teknologi informasi dan komunikasi." Lebih lanjut Menteri Perindustrian menjelaskan revolusi industri generasi pertama ditandai oleh penggunaan mesin uap untuk menggunakan tenaga manusia dan hewan.

Kemudian generasi kedua melalui penerapan konsep produksi massal dan mulai dimanfaatkan tenaga listrik. Dan generasi ketiga, ditandai dengan penggunaan teknolog otomasi dalam kegiatan industri. Pada revolusi industri keempat, menjadi lompatan besar bagi sektor industri, dimana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya. Tidak hanya dalam proses produksi, melainkan juga di seluruh rantai nilai industri sehingga melahirkan model bisnis yang baru dengan basis digital guna mencapai efisiensi yang tinggi dan kualitas produk yang lebih baik." Istilah Industri 4.0

berasal sebuah proyek dalam strategi teknologi canggih pemerintah Jerman yang mengutamakan komputersisasi pabrik. Istilah Industri 4.0 diangkat kembali di Hannover Fair tahun 2011. Dan pada bulan Oktober 2012, Working Group on Industry 4.0 memaparkan rekomendasi pelaksanaan Industri 4.0 kepada pemerintah federal Jerman. Anggota kelompok kerja industri 4.0 diakui sebagai Bapak pendiri dan perintis industri 4.0. Dalam manuvernya industri 4.0 akan menghasilkan “pabrik cerdas” yang berstruktur modular, system siber-fisik akan mengawasi proses fisik, menciptakan salinan dunia fisik secara virtual, dan membuat keputusan yang tidak terpusat. Lewat internet untuk segala, system siber-fisik berkomunikasi dan bekerja sama satu sama lain dan manusia secara bersamaan.

Lewat komputer awan layanan internet dan lintas organisasi disediakan dan dimanfaatkan oleh berbagai pihak di dalam rantai nilai. Inovasi disruptif adalah istilah yang sudah di Indonesiakan dari istilah disruptive innovation, dan merupakan roh utama dari revolusi industri 4.0. Tokoh kunci yang mencetuskan konsep ini adalah Clayton M Christensen, yang menulis artikel bertajuk ‘Disruptive Technologies: Catching the Wave’, yang dimuat di jurnal Harvard Business Review (1995). Era revolusi industri 4.0 merupakan tantangan berat bagi pendidikan di negara mana pun di dunia saat ini.

Mengutip Jack Ma dalam pertemuan tahunan World Economic Forum 2018, pendidikan adalah tantangan terbesar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar. Pendidikan dan pembelajaran yang sarat dengan muatan pengetahuan dengan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan akan menghasilkan anak didik yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin. Dominasi pengetahuan dalam pembelajaran harus diubah agar kelak anak-anak muda Indonesia mampu mengungguli kecerdasan mesin sekaligus bijak menggunakan mesin untuk kemaslahatan publik.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan hasil analisis secara jelas, rinci, sistematis, dan selanjutnya dikemukakan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat (Arikunto, 2013:213).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era abad ke 21 ini tidak dapat dipungkiri peradaban manusia telah berkembang pesat dari segala sector kehidupan. Perkembangan ini dapat dikatakan sebagai hasil prestasi manusia yang dimodali akal dan pikiran yang sempurna sehingga tercipta peradaban

teknologi yang luar biasa. Namun hal ini juga akan menjadi boomerang bagi sebagian manusia jika tidak dapat menyikapinya dengan baik. Bagaimana tidak pastinya segala aktifitas manusia akan mengarah pada hal elektronik, atau internetisasi.

Bagi yang tidak paham dalam dunia ITE maka akan tertinggal dengan sendirinya. Perkembangan revolusi 4.0 hal ini juga tentunya akan berimbas dengan guru. Bagaimana guru dituntut harus kreatif dan inovatif dalam mengajarkan siswanya. Maka dari itu guru harus menguasai bidang ITE dan tidak boleh tidak karena ini sudah menjadi tuntutan zaman. Keprofesionalan guru harus berkolaborasi dengan perkembangan revolusi saat ini. Sikap profesional guru tentunya harus mengikuti perkembangan era revolusi 4.0 saat ini juga. Untuk itu dalam meningkatkan kemampuan profesionalisme guru di era revolusi 4.0 maka guru harus memperhatikan hal-hal berikut:

Pertama, Educational competence, kompetensi mendidik atau pembelajaran berbasis internet of thing sebagai basic skill. Guru tentunya harus dapat mengoperasikan computer, karena di era saat ini dan nanti pembelajaran dengan computer akan lebih di kedepankan. Dan juga harus menguasai internet. Karena di era saat ini internet sudah menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan. Kalau tidak bisa internet dan computer maka guru akan tertinggal oleh waktu.

Kedua, Competence for technological commercialization, punya kompetensi membawa siswa memiliki sikap entrepreneurship (kewirausahaan) berbasis teknologi dan hasil karya inovasi siswa.

Guru harus dapat membina siswa kearah entrepreneurship yang berbasis teknologi, sebagai bekal mereka di kemudian hari. Internet akan lebih mudah memasarkan produk inovasi siswa baik itu makanan, pakaian, mainan, atau lain-lainnya. Karena ke depan juga tentunya persaingan usaha akan lebih dasyat, untuk itu perlu sekali bagi guru mengarahkan siswanya untuk berinovasi tanpa henti.

Ketiga, Competence in globalization, dunia tanpa sekat, tidak gagap terhadap berbagai budaya, kompetensi hybrid dan keunggulan memecahkan masalah (problem solver competence). Kemampuan lifeskill siswa harus dibina dengan baik. Tentunya pembinaan tersebut dalam berbagai bidang seperti sosial, budaya, politik dan ekonomi. Inilah tugas guru yang harus dipenuhi di era revolusi 4.0 saat ini.

Keempat, Competence in future strategies, dunia mudah berubah dan berjalan cepat, sehingga punya kompetensi memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan berikut strateginya. Guru harus tajam dalam beranalisa. Memprediksi ke depan yang

akan terjadi dan menyiapkan bagaimana caranya agar siswa didiknya nanti dapat menghadapi tuntutan moderennya zaman atau revolusi 4.0 yang sudah dimulai saat ini.

Kelima, *Conselor competence*, mengingat ke depan masalah anak bukan pada kesulitan memahami materi ajar, tapi lebih terkait masalah psikologis, stres akibat tekanan keadaan yang makin kompleks dan berat, dibutuhkan guru yang mampu berperan sebagai konselor/psikolog. Kenapa dibidang guru karena anggapan beberapa orang semua bidang guru harus kuasai walaupun terkadang kita tidak dapat membongkangi diri sendiri, jika semua bidang harus kita kuasai kemungkinan kita tidak akan mampu, namun tidak ada salahnya apabila kekurangan tersebut harus ditutupi dengan cara belajar sepanjang hayat. Seperti ilmu psikologi guru harus mempunyai itu, agar dalam menghadapi problem siswa guru dapat memberikan pencerahan yang berguna bagi siswa. Selain dari kelima hal tersebut menurut Soetjipto dan Raflis Kosasi (1999: 55) sebagai guru yang professional harus selalu meningkatkan pengetahuan baik materi bidang kompetensinya atau pengetahuan teknologinya, sikap, dan keterampilan secara terus menerus. Sasaran penyikapan itu meliputi penyikapan terhadap perundang-undangan, organisasi profesi, teman sejawat, peserta didik, tempat kerja, pemimpin dan pekerjaan. Sebagai jabatan yang harus dapat menjawab tantangan perkembangan masyarakat, jabatan guru harus selalu dikembangkan dan dimutakhirkan. Dalam bersikap guru harus selalu mengadakan pembaharuan sesuai dengan tuntutan tugasnya.

➤ **Peranan Hybrid Learning dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Profesional**

Pola pembelajaran ini sesungguhnya menerapkan Pembelajaran Berbasis Hybrid Learning atau Blended Learning (PPBL) dua konsep yang sama dan saling dipertukarkan, yaitu pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka (dengan pengajar) dan pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan media komputer (offline maupun online/jaringan internet), telepon seluler atau iPhone, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Hybrid Learning, dan Blended Learning yang menggunakan dua pendekatan sekaligus yaitu tatap muka dan e-learning., Kombinasi kedua pendekatan itu dibutuhkan untuk efektivitas dan efisiensi belajar peserta didik. (Suparman, 2014). Sejalan dengan pendapat tersebut Thorne (2003) menggambarkan blended learning sebagai "It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by

online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning. Dengan pola PPBL ini mahasiswa maupun tutor dituntut untuk aktif dan menguasai teknologi agar pembelajaran menjadi efektif. Kombinasi kedua pola ini, secara langsung akan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari paparan di atas mengenai Hybrid Learning dalam meningkatkan kemampuan profesionalisme guru di era revolusi industri 4.0 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1 Sebagai guru yang professional

harus selalu meningkatkan pengetahuan baik materi bidang kompetensinya atau pengetahuan teknologinya, sikap, dan keterampilan secara terus menerus.

5.1.2 Peranan Hybrid Learning dalam meningkatkan Profesionalisme Guru,

Fitur penting dari hybrid learning adalah bahwa ia tidak berupaya untuk menggantikan dosen, namun berupaya untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Daripada menghilangkan seluruh paradigma teacher-centred, hybrid learning tetap membuka ruang bagi perkuliahan esensial (tatap-muka) dalam bentuknya yang tradisional. Sehingga pembelajaran yang berlangsung akan merupakan perpaduan (kombinasi) antara kegiatan tatap-muka dan kegiatan online, yang dalam UU Sisdiknas 2003 disebut sebagai dual mode.

5.1.3 Mengembangkan kompetensi siswanya dengan beberapa hal berikut:

Pertama, *Educational competence*, kompetensi mendidik atau pembelajaran berbasis internet of thing sebagai basic skill.

Kedua, *Competence for technological commercialization*, punya kompetensi membawa siswa memiliki sikap entrepreneurship (kewirausahaan) berbasis teknologi dan hasil karya inovasi siswa.

Ketiga, *Competence in globalization*, dunia tanpa sekat, tidak gagap terhadap berbagai budaya, kompetensi hybrid dan keunggulan memecahkan masalah (problem solver competence).

Keempat, *Competence in future strategies*, dunia mudah berubah dan berjalan cepat, sehingga punya kompetensi memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan berikut strateginya.

Kelima, *Conselor competence*, mengingat ke depan masalah anak bukan pada kesulitan memahami materi ajar, tapi lebih

terkait masalah psikologis, stres akibat tekanan keadaan yang makin kompleks dan berat, dibutuhkan guru yang mampu berperan sebagai konselor/psikolog. Kenapa dibidang guru karena anggapan beberapa orang semua bidang guru harus

kuasai walaupun terkadang kita tidak dapat membohongi diri sendiri, jika semua bidang harus kita kuasai kemungkinan kita tidak akan mampu, namun tidak ada salahnya apabila kekurangan tersebut harus ditutupi dengan cara belajar sepanjang hayat.

Seperti ilmu psikologi guru harus mempunyai itu, agar dalam menghadapi problem siswa guru dapat memberikan pencerahan yang berguna bagi siswa.

5.2 Saran

Menghadapi era revolusi 4.0 guru sebagai insan penggerak kemajuan bangsa harus dapat menyikapi perkembangan zaman ini dengan profesional. Mampu menguasai teknologi dan internet. Jangan sampai sebagai pendidik kita tertinggal dengan perkembangan zaman. Selain itu prinsip-prinsip filsafat pendidikan Indonesia yang diajarkan oleh Kihadjar Dewantara “Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani” harus tetap dipegang teguh sebagai warisan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Bumi Aksara: Jakarta.
- [2] Bonk & Graham. (2006). *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco: Pfeiffer.
- [3] Caulfield, J. (2011). *How to design and teach a hybrid course: achieving student-centered learning through blended classroom, online, and experiential activities*. Stylus Pub.
- [4] Chirino-Barceló, V. (2011). Critical factors in defining the mobile learning model: An innovative process for hybrid learning at the tecnologico de Monterrey, a Mexican University. *Handbook of Research on Mobility and Computing: Evolving Technologies and Ubiquitous Impacts*, 19. doi:10.4018/978-1-60960-042-6.ch048
- [5] Kosasi, Rafli dan Soetjipto 1999. *Profesi Keguruan Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan dan 498 Kebudayaan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [6] Kunandar. 2007. *Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Muhadjir Effendy. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud). Rabu, 2 Mei 2018. *Mendikbud Ungkap Cara Hadapi Revolusi 4.0 di Pendidikan*. <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education>. diakses 3/1/2019
- [8] Suparman, Atwi. (2014). *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-Dirjen Dikti, Depdikbud
- [9] Supriyadi, D. 1999. *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- [10] Thorne, Kaye. (2003). *Blended Learning: how to integrated online and traditional learning*. London: Kogan Page.