

DESAIN KURIKULUM BERORIENTASI PADA NILAI ADAT, BUDAYA DALAM MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK HADAPI ERA SOCIETY 5.0

Mukhtar

Dosen STAI Sangatta, Indonesia

Email : tarkik.mukhtar6@gmail.com

Article Info

Received	Accepted	Published
24 Agustus 2021	15 November 2021	05 Desember 2021

Keywords:

Curriculum
Customs
Culture
Character
Society 5.0

ABSTRACT

The presence of the idea of the era of society 5.0 makes the world, including Indonesia, have to work hard to face this shift. His quick arrival offers hope and convenience for the future of mankind.

However, behind the offer, the erosion of the character of students is also a concern in the world of education. The curriculum at educational institutions is currently not effective enough to strengthen character.

This paper tries to explore and offer a curriculum design that is oriented to the customs and culture of the community which is formulated on the development of information technology in character building.

This study is a literature study, the primary data sources in this study are books and journals related to the era of society 5.0 and its impact on character. Secondary data is news/information from various media and the internet that are relevant to the research topic. The data obtained is then interpreted using descriptive analysis to get conclusions using the inductive deductive method.

The results of the study show that the era of society 5.0 has an impact on character erosion, for that it is necessary to strengthen character through curriculum design which includes the formulation of a mission-based on traditional and cultural values, assessment of learning needs before the education process, setting curriculum goals based on character strengthening, using digital-based educational strategies, and strengthening educators with an understanding of traditional and cultural values and the ability to innovate learning media.

ABSTRAK

Hadirnya gagasan era society 5.0 membuat dunia, termasuk Indonesia harus berjibaku menghadapi pergeseran tersebut. Kehadirannya yang cepat menawarkan harapan dan kemudahan bagi masa depan umat manusia.

Namun, dibalik kemudahan yang ditawarkan tersebut, muncul kekhawatiran bagi dunia pendidikan berkaitan dengan terkikisnya karakter peserta didik Kurikulum pada lembaga pendidikan saat ini dirasa belum cukup efektif dalam membentuk karakter peserta didik.

Tulisan ini mencoba mengeksplorasi dan menawarkan sebuah desain kurikulum yang berorientasi pada adat dan budaya masyarakat yang diformulasikan pada perkembangan teknologi informasi dalam pembentukan karakter.

Kajian ini merupakan penelitian pustaka, sumber data primer dalam penelitian ini yakni buku maupun jurnal yang berkaitan dengan era society 5.0 dan dampaknya terhadap karakter. Data skunder yakni berita/informasi dari berbagai media maupun internet yang relevan dengan topik penelitian. Data yang didapat kemudian diinterpretasi menggunakan analisis deskriptif untuk mendapatkan kesimpulan dengan metode deduktif induktif.

Hasil penelitian menunjukkan era society 5.0 berdampak pada terkikisnya karakter, untuk itu perlu penguatan karakter melalui desain kurikulum yang meliputi perumusan misi berpijak pada nilai adat dan budaya, penilaian kebutuhan belajar sebelum proses pendidikan, penetapan tujuan kurikulum

Kata Kunci:

Kurikulum
Adat
Budaya,
Karakter
Society 5.0

didasarkan pada penguatan karakter, penggunaan strategi pendidikan berbasis digital, dan penguatan tenaga pendidik dengan pemahaman nilai adat dan budaya serta kemampuan inovasi media pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan kajian dan referensi dalam merumuskan sebuah desain kurikulum.

Copyright and License:

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



1. PENDAHULUAN

Klaus Swab seorang ekonom dari Jerman dalam *The Fourth Industrial Revolution* menggambarkan tentang revolusi industri 4.0. menurutnya istilah “Industri 4.0” sebuah istilah yang diciptakan di Hannover Fair pada 2011 untuk menggambarkan sebuah revolusi dunia virtual dan fisik dan system manufaktur bekerja bersama secara fleksibel (Klaus Swab: 2016: 12). Revolusi industri 4.0 merupakan sebuah revolusi yang mempertemukan antara komputasi (dunia maya/aplikasi) dengan fisik dengan bantuan big data yang disebut Internet Of Things (IOT) (Klaus Swab: 2016: 21). Sementara itu era society 5.0 yang digulirkan oleh Kantor Kementerian Jepang pada tahun 2019 merupakan era dalam upaya menjaga keseimbangan lima aspek utama kehidupan manusia yakni emosional, fisik, intelektual, spiritualitas dan social (Fukuyama, 2018). Mayumi menambahkan bahwa society 5.0 merupakan sebuah informasi masyarakat yang dibangun atas industri 4.0 dengan tujuan pada masyarakat yang berpusat pada manusia yang sejahtera. Kunci dalam realisasinya menurut Mayumi adalah perpaduan ruang cyber dan dunia nyata (ruang fisik) untuk menghasilkan data yang berkualitas, dan dari sana membuat data baru berupa nilai dan solusi untuk menyelesaikan tantangan. Visi kebangsaan ini yang dibesarkan oleh Jepang adalah berjuang untuk masyarakat baru yang berpusat pada manusia, di saat yang sama menyelesaikan berbagai masalah kemasyarakatan/social (Fukuyama, 2018).

Belum selesai proses adaptasi dalam tantangan revolusi industri 4.0, yang menurut Kagerman dkk, dikutip dari Musnaini dkk, yakni mengedepankan aspek Cyber Physical System dan Internet Of Things and Services ke dalam proses industri manufaktur, kini pemerintah Indonesia harus memeras otak bagaimana menghadapi era society 5.0 yang digulirkan oleh Jepang. Gagasan society 5.0 merupakan konsep masyarakat yang berpusat pada manusia berbasis teknologi (Mugnaini et al., 2020). Bergulirnya era society 5.0, menandakan dan mengharuskan umat manusia menjadikan teknologi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Internet tidak hanya menjadi asupan pengayaan informasi semata, melainkan menjadi alat dalam menjalani kehidupan. Berbeda halnya dengan revolusi 4.0, yang lebih terlihat pada aspek persaingan bisnis melalui internet (hampir segala kebutuhan hidup bisa didapatkan melalui sentuhan jari), era 5.0 memperhatikan sisi kemanusiaan yang mengandalkan big data ke dalam segala aspek kehidupan termasuk problem social.

Dengan berbagai perkembangan revolusi industri yang mengguncang dunia, termasuk negara berkembang Indonesia, tentunya peran pendidikan menjadi pondasi utama untuk menyiapkan perubahan tersebut. Memang kalau melihat tujuan pendidikan nasional kita, nampaknya sudah menyentuh pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, dan bermuara pada pembentukan manusia menjadi manusia “paripurna” yang bertakwa, berilmu, bermoral dan bertanggungjawab, namun pada kenyataannya, pendidikan Indonesia kini masih dihadapkan dengan berbagai persoalan yang tersu menyisakan Pekerjaan Rumah, salah satu problematika yang sering mengemuka di era abad ini (era revolusi industri 4.0 maupun era society 5.0) adalah pendidikan karakter yang menjadi kekhawatiran di tengah derasnya arus disrupsi. Memang hal tersebut juga menjadi perhatian penting bagi pemerintah, namun pada prakteknya, persoalan karakter, moralitas sampai hari ini masih terus mewarnai runyamnya pendidikan di Indonesia. Untuk bisa melihat secara riil bagaimana karakter generasi bangsa ini bisa juga melihat ketidakpatuhan sikap para anak bangsa ketika sedang dilanda musibah seperti pandemic covid-19 saat ini. Dikutip dalam Mukhtar, Jurnal Studi Al-qur’an, temuan badan pusat statistic sebanyak 55% masyarakatnya tidak patuh pada anjuran pemerintah. (Mukhtar & Hamidah, 2021) Seperti halnya menurut Kristiawan mengenai tantangan pendidikan yang bersentuhan erat dengan karakter, dirinya bahkan menyebut sebagai paradox. Hal tersebut diungkapkan

dengan minimnya keteladanan, kekerasan seksual, *bullying*, genster pelajar yang menakutkan. (Kristiawan, 2015) Masih dikutip dari Kristiawan, menurut Suprpto dan Ikhsan, berbagai persoalan korupsi, kolusi, etos kerja yang rendah telah membudaya, serta sikap intoleransi, penyelesaian masalah dengan kekerasan, rasa ingin menang sendiri dan sebagainya adalah hasil dari proses Pendidikan (Kristiawan, 2015).

Berkaca dari permasalahan tersebut, maka pendidikan memegang peranan penting dalam pembentukan karakter generasi bangsa. Pendidikan adalah investasi masa depan, itu merupakan sebuah ungkapan yang tepat, mengingat faktor yang akan menentukan maju mundurnya sebuah bangsa salah satunya adalah pendidikan. Menurut Sudjana, pendidikan menjadi hal yang sangat penting peranannya dalam menentukan nasib sebuah bangsa, karena dengan meningkatkan kualitas pendidikan pada gilirannya akan meningkatkan sumber daya manusia (Mukhtar, 2019, p. 123). Nadiem Makarim, dalam sebuah kesempatan pada tahun 2019 juga pernah mengungkapkan pentingnya survey mengenai karakter pada tiap jenjang pendidikan baik SD, SMP, maupun SMA.

"Survei karakter ini keharusan. Jadi kalau kita tidak melakukan survei karakter kita tidak mengetahui kondisi keamanan, kerukunan hingga akhlak dari murid kita," kata Nadiem usai menghadiri Rapat Koordinasi dengan Kepala Dinas Pendidikan Seluruh Indonesia" (cnnindonesia.com, 2021).

Pentingnya aspek karakter sebenarnya sudah menjadi perhatian pemerintah khususnya melalui pendidikan, hal ini dapat dilihat dari diberlakukannya Kurikulum 2013 yang menekankan pada penguatan karakter peserta didik, Kreatifitas, Kritis, Komunikatif, dan Kolaborasi (Utami, 2019). Namun, di tengah arus keterbukaan informasi, globalisasi (4.0 dan 5.0) yang semuanya serba digital, siapapun bisa mencari pengetahuan tanpa guru, maka yang menjadi tantangan terbesar dalam pendidikan itu salah satunya adalah karakter, seperti yang disampaikan oleh Maragustam dikutip dari Dian Arif Noor Pratama dalam Al TANZIM, bahwa dampak negative dari era tersebut diantaranya manusia kehilangan karakter (jati diri) dan pegangan hidup seperti nilai-nilai etika dan spiritual, nilai-nilai luhur bangsa, nilai sosial-kultural, dan nilai filsafat hidup (Pratama, 2019). Pada sisi lain, relasi sosial antar sesama juga tergerus, yang ada lebih relative terjalin lewat dunia maya (Prasetyo & Trisyanti, 2019), tentunya hal tersebut juga dapat mengikis karakter umat manusia. Karakter tersebut tercermin dalam UUD 1945 yang mengamankan pendidikan untuk meningkatkan keimanan, ketakwaan dan akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Persoalan karakter tersebut jika tidak diatasi dengan baik, maka lambat laun akan berakibat pada runtuhnya sebuah peradaban, terlebih lagi Indonesia yang merupakan sebuah Negara yang dikenal dengan Negara beragam adat istiadat maupun budaya. Hal ini didasari oleh ungkapan sejarawan ternama Arnold Toynbee, bahwa dari 21 peradaban dunia yang dicatat, Sembilan belas peradaban di dunia hancur bukan akibat penaklukan dari luar, tetapi karena pembusukan moral dari dalam (karakter). Demikian juga seorang cendekiawan Republik Roma, Marcus Tullius Cicero, mengingatkan masyarakatnya tentang kesejahteraan bangsa berawal dari karakter warganya yang kuat (Khoirun Nida, 2013).

Pentingnya karakter bagi sebuah peradaban menuntut kita semua sebagai anak bangsa untuk terus menumbuhkan jati diri baik individu maupun kolektif sebagai asset masa depan dalam menjaga keberlangsungan hidup. Dengan demikian strategi dalam pembentukan karakter bagi setiap insan, terlebih lagi peserta didik menjadi pondasi dan vital sebagai bekal mengarungi kehidupan. Penumbuhan karakter perlu diimplementasikan dalam dunia pendidikan bisa saja melalui desain pengembangan kurikulum yang menitik beratkan pada jati diri bangsa itu sendiri seperti adat, budaya maupun nilai-nilai etika kebiasaan masyarakat (lingkungan) untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Hal tersebut selaras dengan apa yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan dan pengajaran nasional, bahwa untuk mendapatkan system pengajaran yang bermanfaat bagi kehidupan bersama, system pendidikan itu disesuaikan dengan hidup dan penghidupan rakyat (Ki Hajar Dewantara, 2015) (adat, budaya, dan kebiasaan). Lebih jauh, Ki Hajar Dewantara menggambarkan tujuan pendidikan nasional saat awal pemerintahan RI melalui karya bagian pertama "PENDIDIKAN" yakni pendidikan dan pengajaran Republik Indonesia harus berdasarkan kebudayaan serta kemasyarakatan bangsa Indonesia (Ki Hajar Dewantara, 1977).

Mengingat pentingnya karakter yang oleh Ki Hajar Dewantara disebut dengan budi pekerti, yang didapatkan dari kehidupan (nilai-nilai luhur adat, budaya dan kebiasaan masyarakat), tentunya bisa dicapai salah satunya melalui desain kurikulum. Kurikulum penting kedudukannya dalam pendidikan karena sebagai jantung dalam pengelolaan. Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Untuk itu, untuk menjawab persoalan karakter peserta didik yang terkikis akibat revolusi industri 4.0 maupun era society 5.0, perlu kiranya karakter peserta didik perlu ditumbuhkan lagi melalui pendidikan berorientasi pada adat, budaya dan kebiasaan masyarakat yang telah menjadi jati diri bangsa.

Dibawah ini akan diuraikan desain pengembangan kurikulum yang berorientasi pada nilai adat dan budaya masyarakat sebagai penguatan karakter peserta didik dalam menghadapi era *society* 5.0.

2. METODE

Kajian ini menggunakan metode penelitian pustaka (*library reseach*). Sumber data primer dalam penelitian ini yakni buku buku maupun jurnal yang berkaitan dengan karakter, nilai adat dan budaya serta era *society* 5.0 dan dampaknya. Sementara data skunder yakni buku buku, berita yang relevan dengan topik penelitian dari berbagai media maupun internet. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan menyusun data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara sistematis (WinarnoSurachman: 1990).

Penulis mengumpulkan data dari berbagai literatur baik buku, jurnal maupun catatan artikel/berita di media, kemudian menginterpretasikan menggunakan deskripsi analisis, yakni dengan cara mengumpulkan data sesuai dengan topik secara konsisten dan sistematis, kemudian dianalisis, diseleksi dan digabungkan untuk mendapatkan kesimpulan dengan metode deduktif induktif (permasalahan dari umum ke khusus).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Selang Pandang Era Society 5.0 dan Tawaran Masa Depan

Belum lama masyarakat dunia dibuat “kelabakan”, bahkan belum tuntas dalam mempersiapkan revolusi industri 4.0, kini dunia juga dikagetkan dengan munculnya gagasan era *society* 5.0 yang digulirkan oleh pemerintahan Jepang. Revolusi Industri yang dikenalkan oleh Prof Klaus Schwab, seorang ekonom asal Jerman, mengungkapkan bahwa revolusi industri 4.0 merupakan pergeseran mendasar tentang bagaimana produksi, konsumsi dan interaksi satu dengan lainnya yang didorong oleh pertemuan antara fisik, digital maupun manusia itu sendiri (Musnaini et al., 2020). Klaus Swab menggambarkan revolusi industri 4.0 merupakan sebuah istilah yang diciptakan di Hannover Fair pada 2011 untuk menggambarkan sebuah revolusi dunia virtual dan fisik dan system manufaktur berkerja bersama secara fleksibel (Klaus Scwab: 2016: 12).

Kehadiran revolusi industri 4.0, menurut Klaus Scwab akan mengubah tatanan kehidupan manusia, tidak hanya pada aspek industri, melainkan hampir seluruh aspek kehidupan seperti ekonomi, pendidikan, kesehatan, politik, budaya dan sebagainya (Klaus Scwab: 2016: 31). Sementara itu, Kagerman dkk mengatakan industri 4.0 merupakan integrasi antara Cyber Phsyscal Sistem, dengan Internet of Things and Services ke dalam proses industri yang meliputi manufaktur, logistic dan lain sebagainya. Sederhanya, industri 4.0 adalah pergeseran tatanan/pola kehidupan yang dari fisik semata beralih pada pertemuan antara dunia fisik dengan maya (internet). Misalnya saja dalam dunia industri, dulu jual beli dilakukan dengan tatap muka, kini cukup dilakukan lewat sentuhan jari, begitupun dengan transportasi seperti Grab, Gojek dan lainnya merupakan perwujudan dari industri 4.0.

Sementara itu era *society* 5.0 yang digulirkan oleh Kantor Kementrian Jepang pada tahun 2019 merupakan era dalam upaya menjaga keseimbangan lima aspek utama kehidupan manusia yakni emosional, fisik, intelektual, spiritualitas dan social (Fukuyama, 2018). Mayumi menambahkan bahwa *society* 5.0 merupakan sebuah informasi masyarakat yang dibangun atas industri 4.0 dengan tujuan pada msayarakat yang berpusat pada manusia yang sejahtera. Kunci dalam realisasinya menurut Mayumi adalah perpaduan ruang cyber dan dunia nyata (ruang fisik) untuk menghasilkan data yang berkualitas, dan dari sana membuat data baru berupa nilai dan solusi untuk menyelesaikan tantangan. Visi kebangsaan ini yang dibesarkan oleh Jepang adalah berjuang untuk masyarakat baru yang berpusat pada manusia, di saat yang sama menyelesaikan berbagai masalah kemasyarakatan/social (Fukuyama, 2018).

Gagasan 5.0 digulirkan dengan harapan dapat mengatasi persoalan akibat industri 4.0 dan penggabungan/pertemuan antara dunia maya dan dunia nyata dalam melayani kebutuhan manusia hingga merasa nyaman dan menikmati hidup, internet bukan hanya untuk berbagi informasi, melainkan untuk menjalani kehidupan (Musnaini et al., 2020).

Bentuk bentuk *society* 5.0 menurut pemerintahan Jepang, dikutip dari Musnaini dkk (Musnaini et al., 2020), diantaranya: bantuan bencana dilakukan menggunakan Drone, pekerjaan rumah tangga yang dipermudah dengan konektivitas peralatan satu dan lainnya, perawatan medis menggunakan robot, penggunaan robot yang dapat dijadikan mitra kerja dalam berbagai situasi, dan berkendara tanppa awak (kendaraan otonom).

3.2 Tantangan Baru Era Society 5.0 Bagi Masa Depan Pendidikan Indonesia

Sejak digulirkannya gagasan tentang *society* 5.0 oleh Pemerintah Jepang pada Januari 2019, topik tersebut terus menjadi perbincangan yang menarik sampai hari ini. Namun, pada sisi lain, menurut Suryadi, adanya Industri 4.0 dan era Society 5.0 belum begitu cukup dikenal oleh masyarakat secara luas, hanya *Desain Kurikulum Berorientasi Pada Nilai Adat, Budaya Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Hadapi Era Society 5.0 (Mukhtar)*

segelintir orang, pun seperti kalangan akademisi yang melek teknologi, pebisnis yang tahu perkembangan zaman dan keberlangsungan usaha, serta pemangku kebijakan public yang memahami (Suryadi, 2020). Menurut Suryadi, beberapa tantangan pendidikan era society 5.0 diantaranya (1) implikasi revolusi industri 4.0, (2) masalah lingkungan hidup, (3) kemajuan teknologi dan informasi, (4) pertemuan ilmu dan teknologi, (5) ekonomi berbasis pengetahuan, (6) kebangkitan industri kreatif dan budaya, (7) pergeseran kekuatan ekonomi dunia, (8) dampak dan pengaruh teknosains, (9) mutu investasi dan transformasi pada sector pendidikan (Suryadi, 2020).

Khusus bagi dunia pendidikan yang notabene mempunyai tanggungjawab mempersiapkan Sumber Daya Manusia untuk menghadapi hal tersebut, tantang terberat juga adalah karakter manusia itu sendiri akibat dari pergeseran pola dan tatanan kehidupan yang serba digital.

Seperti yang disampaikan oleh Maragustam dikutip dari Dian Arif Noor Pratama dalam *Al TANZIM*, bahwa dampak negative dari era tersebut diantaranya manusia kehilangan karakter (jati diri) dan pegangan hidup seperti nilai-nilai etika dan spiritual, nilai-nilai luhur bangsa, nilai social-kultural, dan nilai filsafat hidup (Pratama, 2019). Pada sisi lain, relasi social antar sesama juga tergerus, yang ada lebih relative terjalin lewat dunia maya (Prasetyo & Trisyanti, 2019).

Betapa tidak, kemunculan Industri 4.0 dan era Society 5.0 memudahkan manusia dalam mencari berbagai literasi, terkoneksi dunia satu dengan lainnya tanpa batas, keterbukaan informasi, dan berbagai kemudahan lainnya, bahkan sampai pada interaksi social saat ini relative lebih sering dilakukan lewat dunia maya. Namun, dibalik kemudahan tersebut, tentunya dampak negative juga turut membayangi kemudahan tersebut serta menjadi kekhawatiran tersendiri bagi dunia pendidikan, khususnya berkaitan dengan karakter peserta didik. Diantaranya rendahnya interaksi social secara langsung, deras arus informasi tanpa filter yang dapat mempengaruhi seseorang, hingga karakter bangsa yang mulai terkikis dari sendi-sendi individu tiap-tiap manusia. Terkikisnya karakter peserta didik bisa dilihat dari berbagai kasus kasus bullying, sikap yang tidak sopan, nasionalisme yang rendah, nilai toleransi yang rendah dan sebagainya.

Untuk itu, dunia pendidikan dituntut agar dapat mengatasi tantangan zaman pada era Industri 4.0 maupun era Society 5.0, tidak hanya pada aspek kompetensi dan pengetahuan teknologi, lebih penting dari itu adalah penguatan karakter. Karakter menjadi titik utama dalam menyiapkan generasi masa depan karena kalau mengacu pada ungkapan Arnold Toynbee dan Tullius Cicero, karakter menentukan nasib dan kesejahteraan sebuah bangsa.

3.3 Penguatan Karakter Melalui Desain Kurikulum Berorientasi Pada Budaya, Adat dan Kebiasaan Masyarakat

Kurikulum berdasarkan pandangan undang-undang sisdiknas tahun 2003 sebagai sebuah rencana, pengaturan isi dan bahan pelajaran dan cara untuk mencapai tujuan pendidikan, maka keberadaan kurikulum menjadi sangat vital dan fundamental bagi ketercapaian tujuan pendidikan. Sederhanya, pendidikan yang telah direncanakan belum tentu hasilnya sesuai harapan, apalagi jika tidak direncanakan, itulah mengapa pentingnya kurikulum.

Pun demikian dengan fungsi kurikulum tersebut, di tengah hiruk-pikuk revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 yang berdampak pada terkikisnya karakter peserta didik, maka hendaknya perlu didesain kurikulum yang menitikberatkan pada karakter, salah satunya melalui penggalian nilai-nilai adat, budaya dan kebiasaan masyarakat yang telah menjadi jati diri bangsa. Kurikulum perlu didesain yang berorientasi pada adat, budaya dan kebiasaan masyarakat, karena sejatinya dalam pengembangan kurikulum budaya pun menjadi pondasi pengembangan. Dikutip dalam Syafaruddin dan Amiruddin, menurut Nana Sudjana, 3 landasan dalam pengembangan kurikulum mencakup landasan filosofis, landasan social budaya, dan landasan psikologis. Landasan social budaya mencakup pentingnya aspek social dan budaya yang berkembang di masyarakat dan dijadikan acuan dalam pengembangan kurikulum. Hal tersebut menurut Syafaruddin berangkat dari premis bahwa pendidikan lahir, dari, oleh, dan untuk masyarakat dan budaya (Syafaruddin & Amiruddin, 2017). Selain itu, antara kebudayaan dengan pendidikan terdapat komplementer, Pertama, berperan sebagai masukan (input) bagi pendidikan. Contohnya, tujuan pendidikan ditentukan oleh sistem nilai yang dianut oleh masyarakat (wujud pertama kebudayaan), kurikulum dan metode pendidikan, antara lain akan ditentukan oleh nilai-nilai, norma-norma, dan gagasan-gagasan masyarakat (wujud pertama kebudayaan), serta ditentukan pula wujud kebudayaan sebagai suatu kelakuan berpola dari suatu masyarakat (wujud kedua kebudayaan), adapun wujud ketiga dalam kebudayaan (wujud fisik berupa bangunan, OHP), akan menjadi alat bantu dalam praktik pendidikan. Kedua, pendidikan berfungsi untuk melestarikan kebudayaan masyarakat (fungsi konservasi) dan juga berfungsi mengarahkan masyarakat ke arah yang lebih baik (fungsi kreasi atau inovasi) (Sulfemi, 2019).

Pengembangan kurikulum menurut Audrey Nicholls & S. Howard Nicholls, dikutip dari Oemar Hamalik, adalah the planning of learning opportunities intended to bring about certain desired in pupils, and

assessment of the extent to which these changes have taken place. Rumusan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan kurikulum merupakan perencanaan kesempatan belajar untuk membawa peserta didik pada perubahan yang diinginkan dan memberi penilaian sejauh mana perubahan siswa itu sendiri (Oemar Hamalik, 2012).

Menurut Fred Percival dan Henry Ellington dikutip dalam Oemar Hamalik desain kurikulum adalah pengembangan proses perencanaan, validasi, implementasi, dan evaluasi kurikulum. Desain kurikulum dapat didefinisikan sebagai rencana atau susunan dari unsur-unsur kurikulum yang terdiri atas tujuan, isi, pengalaman belajar, dan evaluasi (Oemar Hamalik, 2009).

Dalam hal mendesain kurikulum, Nana Syaodih mengemukakan tiga pola desain kurikulum, diantaranya (1) *Subject Centered Design*, yakni desain yang dipusatkan pada bahan ajar, (2) *Learner Centered Design*, desain yang mengutamakan pada minat dan kebutuhan siswa, (3) *Problem Centered Design*, merupakan desain yang berpusat pada masalah-masalah di masyarakat (Nana Syaodih Sukmadinata, 1997).

Menurut Zais, dikutip dari Syaifuddin Sabda dalam Model Desain Kurikulum, terdapat banyak desain kurikulum, namun dapat dikelompokkan menjadi beberapa model, diantaranya: *Subject Centered Design*, *Learner Centered Design*, *Problem Centered Design*, *The Unencapsulation Design* (Sabda, 2016), dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. *Subject Centered Design* dikembangkan dari model pendidikan klasik yang memandang pengetahuan, ketrampilan dan nilai masa lalu penting bagi peserta didik.
- b. *Learner Centered Design* menekankan pada perkembangan anak, bersumber dari konsep *Rousseau* tentang pendidikan alam. Ciri utama pada model tersebut yakni pentingnya eksistensi peserta didik didalam proses pendidikan.

Kelebihan dari model ini diantaranya (1) kurikulum & proses pembelajaran ditentukan pada kebutuhan dan minat peserta didik, hingga pembelajaran menjadi dinamis karena ada motivasi dari dalam diri anak. (2) pencapaian tujuan pendidikan jadi lebih mudah karena siswa dibawa ke hal-hal nyata.

Kekurangan dari model ini diantaranya tidak cukup menjawab permasalahan kehidupan, minat dan tuntutan peserta didik belum cukup untuk menyusun skuen bahan (bahan yang runtut), akibat pengaruh lingkungan, serta model ini tidak bisa dilakukan oleh guru biasa yang tidak memahami psikologis.

- c. *Problem Centered Design* berpandangan yang berpusat pada manusia tidak hanya sebagai individu, melainkan sebagai makhluk sosial (berkelompok).

Dalam model ini berpandangan manusia menghadapi masalah bersama, maka perlu kebersamaan dalam penyelesaian masalah sosial untuk kesejahteraan bersama. Kurikulum didesain untuk mengatasi problem pada anak yang sedang dihadapi maupun yang akan datang. Variasi maupun tema dalam desain ini cukup luas karena mencakup permasalahan sosial, seperti situasi kehidupan yang terus berkembang, problem sosial kontemporer, fungsi-fungsi sosial yang utama, kecenderungan anak muda baik secara individu maupun sosial dan sebagainya. Selain itu, isi materi dalam model ini ditentukan berdasarkan kesesuaian dengan masalah yang dikaji, yang menekankan pada isi dan pengembangan anak.

- d. *The Unencapsulation Design* merupakan tindakan atau kondisi maupun proses yang tidak dibatasi.

Model ini dikembangkan guna menghilangkan berbagai efek dari pembatasan. Desain tersebut diperuntukkan untuk pendidikan umum, bukan profesi kerja dan bentuk pendidikan khusus lainnya. Kurikulum ini menurut Royce harus diorganisir pada ruang lingkup empat bidang (*rationalism*, *intuitionism*, *empirism*, dan *authoritarianism*).

Setelah diuraikan secara singkat mengenai bentuk desain kurikulum, ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan dalam mendesain kurikulum (Muhaimin, 2010):

- a. Mengidentifikasi misi sebuah lembaga pendidikan

Dalam mendesain kurikulum adalah untuk memahami misi dari lembaga di mana kurikulum itu dibuat. Berkaitan dengan penguatan karakter untuk hadapi era *society 5.0*, maka misi institusi perlu ditekankan pada aspek penguatan karakter. Hal tersebut juga selaras dengan tujuan pendidikan baik yang terdapat dalam UUD 1945 maupun dalam UU Sisdiknas no 20 Tahun 2003, yang menjadi titik tekan utama dalam tujuan tersebut adalah menjadi manusia yang bertakwa dan berakhlak (karakter). Kemudian misi penguatan karakter dikembangkan lagi sebagai pondasi peningkatan kompetensi, pengetahuan untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan.

- b. Penilaian Kebutuhan Pembelajaran

Hal ini perlu dilakukan guna mencapai tujuan pendidikan itu sendiri, khususnya pada aspek kebutuhan peserta didik, untuk itu perlu dilakukan identifikasi kebutuhan tiap siswa secara individu. Berkaitan dengan penguatan karakter, yang penulis maksud di sini adalah kebutuhan siswa dalam menangkap, mencerna sebuah pengetahuan, karena pada dasarnya karakter tiap-tiap siswa hampir sama

yang dibutuhkan, kalau mengacu pada pernyataan Bapak Pendidikan Ki Hajar Dewantara “berbudi luhur”.

Sebagai upaya yang dilakukan dalam menangkap kebutuhan siswa, tentunya implementasi pada konteks ini ada pada proses pembelajaran, baik itu pendekatan maupun metode yang digunakan dalam penguatan karakter. Karakteristik siswa yang perlu diketahui mencakup kompetensi awal pembelajar, kemampuan untuk memenuhi standar yang telah ditentukan oleh institusi, tujuan dan prioritas individu, dan latar belakang personal. Untuk dalam input peserta didik, perlu digali betul mengenai “modal awal” peserta didik, paling tidak bisa dilakukan menggunakan kuesioner/interview, maupun pengamatan mendalam pada tiap tiap individu yang didokumentasikan secara baik sebagai pijakan dalam keberlanjutan pembelajaran sebagai basis penguatan karakter.

c. Menetapkan tujuan kurikulum

Sebagai bahan pijakan dalam penguatan karakter, paling tidak ada gambaran karakter yang perlu dicapai dalam tiap tiap peserta didik yang dikeluarkan oleh kementerian Pendidikan (Nasional, 2010), diantaranya: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, menghargai prestasi, gemar membaca, dan tanggungjawab.

Pada langkah ini perlu ditentukan tujuan kurikulum dengan berbagai pertimbangan (baik itu landasan filosofis, sosialis, yuridis). Berkaitan dengan penguatan karakter, maka yang paling penting menjadi landasan dalam desain kurikulum adalah masalah yang dihadapi era revolusi industri abad ini yang mengikis karakter generasi bangsa. Hal itu perlu dirumuskan sebagai pondasi dalam menyusun langkah langkah berikutnya agar tujuan pendidikan untuk menguatkan karakter bisa tercapai.

Landasan filosofis yang dibangun misalnya saja berpijak pada nilai nilai adat, budaya dan kebiasaan masyarakat yang telah menjadi jati diri bangsa. Banyak nilai nilai karakter dari adat, budaya maupun kebiasaan masyarakat yang mulai hilang akibat digitalisasi diantaranya toleransi, sikap gotong royong, nasionalisme dan sebagainya.

Upaya pendidikan yang digali dalam nilai nilai kehidupan juga telah lama diungkapkan oleh Bapak Pendidikan Ki Hajar Dewantara yang menekankan sistem pendidikan disesuaikan dengan hidup dan penghidupan rakyat (Ki Hajar Dewantara, 2015). Lebih jauh, Ki Hajar Dewantara juga mengkonsep pendidikan dan pengajaran Republik Indonesia harus berdasarkan kebudayaan serta kemasyarakatan bangsa Indonesia (Ki Hajar Dewantara, 1977). Untuk itu kiranya dalam merumuskan tujuan kurikulum perlu menggali nilai nilai yang ada dalam kehidupan kita (budaya, adat, kebiasaan masyarakat).

d. Strategi Pendidikan

Dalam strategi pendidikan paling tidak mengacu pada prinsip:

(1) metode pendidikan harus sejalan dengan tujuan pendidikan

Dalam konteks penguatan karakter, maka metode metode yang digunakan juga harus selaras dengan tujuan penguatan karakter itu sendiri. Kalau nilai nilai karakter yang diambil dari adat, budaya dan kebiasaan, maka metode yang digunakan juga mengacu ke ruang lingkup tersebut, misal saja kebiasaan kebiasaan baik yang dilakukan masyarakat zaman dulu, adat/budaya yang mengandung nilai nilai karakter. Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (knowing the good), mencintai kebaikan (desiring the good), dan melakukan kebaikan (doing the good) (Thomas Lincona, 2012).

Lebih jauh, menurut Thomas Lincona dikutip oleh Heri Gunawan, menjelaskan pendidikan karakter bisa dilihat hasilnya dalam tindakan nyata seseorang seperti perilaku yang baik, jujur, bertanggungjawab, menghormati hak orang lain, ulet dan sebagainya (Heri Gunawan, 2012).

Mengacu pada kriteria karakter tersebut maka bisa dilihat bagaimana para pendahulu mengajarkan nilai nilai tersebut yang telah mengakar dalam adat, budaya maupun kebiasaan, dari situlah kita bisa menangkap cara cara yang dilakukan tentunya dikembangkan dengan mengikuti perkembangan zaman saat ini, seperti dengan tauladan.

Dengan tauladan, peserta didik akan mudah meniru apa apa yang dilakukan oleh gurunya. Seperti yang diungkapkan oleh Tamyiz Burhanudin bahwa secara psikologis, manusia sangat memerlukan keteladanan untuk mengembangkan sifat-sifat dan potensinya. Dalam pendidikan pesantren, pemberian contoh sangat ditekankan, kyai atau Ustadz senantiasa memberikan keteladanan yang baik kepada para santri, dalam ibadah ibadah ritual, kehidupan sehari-hari maupun yang lain, karena nilai mereka ditentukan dari aktualisasinya terhadap apa yang disampaikan. Semakin konsekuensi seorang ustadz menjaga tingkah lakunya, semakin didengar ajaran dan nasihatnya (Tamyiz Burhanudin, 2011).

Hal senada juga diungkapkan oleh M. Ngalm Purwanto dikutip dalam Ramayulis, bahwa dalam pendidikan, keteladanan pendidik merupakan metode pendidikan yang sangat penting, bahkan yang paling utama. Seperti yang terdapat dalam ilmu jiwa, dapat diketahui bahwa sejak kecil manusia itu

terutama anak-anak telah mempunyai dorongan meniru, dan suka mengidentifikasi diri terhadap orang lain atau tingkah laku orang lain, terutama terhadap orang tua dan gurunya (Ramayulis, 2006). Hal tersebut juga dipertegas dalam ajaran islam seperti dalam surah Al Ahzab ayat 21, yang artinya:

“sesungguhnya pada diri Rosulullah itu ada suri tualadan yang baik baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah”.

Dengan demikian, kiranya dalam penguatan karakter perlu dilakukan dengan cara keteladanan agar nilai nilai adat budaya dan kebiasaan masyarakat para pendahulu bisa tertanam pada peserta didik. Karena keteladanan menurut Ali Mustofa dalam Cendekia merupakan metode/cara yang efektif dalam mempersiapkan anak dari segi Akhlak, mental dan social (A Musthofa, 2019).

(2) Pengayaan ragam metode pendidikan dengan menyesuaikan perkembangan zaman dan tipe belajar peserta didik

Ahmad Tafsir telah memberikan beberapa metode dalam pendidikan karakter, diantaranya; Hiwar (percakapan) Qur’ani dan Nabawi; Kisah Qurani dan Nabawi; Amtsal (perumpamaan) Qurani dan Nabawi; Keteladanan; Pembiasaan; Ibrah dan Mau’ibah; Targhib dan Tarhib (Ahmad Tafsir, 2010)

Metode metode tersebut memang lekat dengan keislaman, namun hal itu juga dapat diterapkan dengan situasi dan kondisi, misalnya saja pada era revolusi industri era society 5.0 yang lebih lekat dengan dunia digital, internet dan teknologi. Misalnya saja metode kisah dan keteladanan, maka hal tersebut bisa dilakukan dengan menyampaikan kisah kisah, budaya budaya maupun adat kebiasaan masyarakat dengan mengikuti perkembangan zaman saat ini, dimana hampir semua masyarakat Indonesia termasuk anak anak lekat dengan internet, maka kisah kisah tersebut bisa disampaikan melalui audio visual maupun games yang menceritakan tentang adat, budaya/kebiasaan masyarakat yang di dalamnya ada ada nilai nilai karakter.

Dengan demikian harapan tujuan peningkatan karakter bisa tersampaikan dengan mengikuti kebiasaan/kegemaran anak nak saat ini, hingga peserta didik merasa senang dan perlahan akan terinspirasi dari kisah/teladan tersebut. Hal tersebut sesuai dengan temuan penelitian dari Ridwan bahwa penanaman karakter melalui film jadi menyenangkan, memotivasi, inspiratif dan bermakna. Selain itu peserta didik menjadi terinspirasi menghayati nilai nilai karakter seperti kepedulian, sopan santun dan kejujuran untuk diterapkan dalam kehidupan (Ridwan, 2018).

Pada sisi lain, misalnya bagaimana implementasi nilai nilai karakter yang terkandung dalam adat, budaya dan kebiasaan melalui di dunia digital (maya), maka hal tersebut juga dapat dilakukan tanpa mengurangi substansi dari nilai karakter itu sendiri. Misalnya masalah gotong royong, bisa saja hal itu dilakukan melalui dunia maya, banyak contoh portal portal kemanusiaan yang menggalang dana untuk membantu orang lain, kemudian juga ada portal social yang mengajak masyarakat untuk turut mengawal sebuah permasalahan seperti portal change.org, dan banyak lainnya. Pun demikian, misalnya mirisnya nilai nilai toleransi yang tersebar di dunia maya, seandainya karakter peserta didik yang sudah kuat, maka persinggungan cacian, makian dan sebagainya akan berubah menjadi penghormatan atas kesamaan hak dan sebagainya.

e. Implementasi Kurikulum yang Baru

Tujuan utama dalam mendesain kurikulum bukan yang paling ideal dan paling baik, namun lebih kepada keberhasilan dalam penerapannya. Kondisi dan syarat keberhasilan penerapan kurikulum mencakup keikutsertaan administrator pendidikan dalam penerapan kurikulum dan alokasi sumber daya yang cukup, mendapatkan dukungan yang kuat dari pimpinan lembaga yang berwenang. Setelah itu, dalam implementasi kurikulum yang baru tersebut dilakukan, kemudian dilakukan penilaian formal untuk mengontrol prosesnya dan untuk menetapkan hubungan antara tujuan institusional, pembelajaran, dan kurikulum.

Pun demikian halnya dalam mendesain kurikulum penguatan karakter berorientasi pada adat, budaya dan kebiasaan masyarakat, maka dalam implementasinya, sumber daya yang meliputi segala aspek berkaitan dengan adat, budaya dan kebiasaan masyarakat serta teknologi dan kecakapan yang mendukung perlu diperhatikan. Misalnya saja sumber daya pendidik perlu dikuatkan dengan bekal pemahaman nilai nilai adat dan budaya, kemudian dibarengi dengan kemampuan penguasaan media pembelajaran di era digital.

Namun yang terpenting dari itu menurut marvin w. Berkowitz, melinda c. Bier (2004) adalah kesetiaan dan kecintaan dalam menerapkan kurikulum tersebut.

f. Evaluasi dan umpan balik untuk memperbaiki kurikulum

Evaluasi merupakan langkah akhir dari implementasi kurikulum, namun hal itu bukan merupakan tindakan akhir. Evaluasi dilakukan guna penyesuaian kurikulum dengan tujuan institusi dan perbaikan

untuk meningkatkan hasil belajar dan tujuan pendidikan institusi secara umum. Intinya, kurikulum merupakan suatu rencana akademik yang merupakan rancangan pelaksanaan dimana: (a) tujuan dan hasil dari kurikulum dijabarkan secara jelas, (b) proses untuk mencapai tujuan tersebut teridentifikasi dengan baik, (c) kurikulum merupakan alat untuk menilai keberhasilan pendidikan, (d) ulasan sistematis dan perbaikan.

Dalam evaluasi/penilaian kurikulum, Oemar Hamalik mengungkapkan perlu dilakukan untuk mencari jawaban atas beberapa permasalahan (Oemar Hamalik, 2012), diantaranya: pelaksana paham akan kurikulum, mengetahui ketepatan penerapannya, menggunakan sarana yang tepat, memahami keberhasilan siswa dari tujuan yang dirumuskan, dan tahu akan dampak positif maupun negatif dari pelaksanaan kurikulum.

Berkaitan dengan penguatan karakter melalui adat, budaya dan kebiasaan masyarakat, maka poin penting dalam evaluasi tersebut adalah perubahan karakter peserta didik itu sendiri yang diambil dari nilai-nilai adat, budaya dan kebiasaan masyarakat. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Thomas Linkona, dikutip dalam Heri Gunawan, bahwa pendidikan karakter bisa dilihat hasilnya dalam tindakan nyata seseorang seperti perilaku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, ulet dan sebagainya (Heri Gunawan, 2012), dengan demikian maka dalam evaluasi implementasi kurikulum bisa dilihat dari keseharian peserta didik baik dalam ucapan maupun tindakan.

4. KESIMPULAN

Kehadiran teknologi, gagasan *society 5.0* membuat seluruh dunia, termasuk Indonesia harus bekerja keras menghadapi segala konsekuensi dari revolusi industri tersebut. Penyiapan SDM yang unggul dengan berpijak pada kecepatan teknologi itu penting, namun lebih penting dari itu adalah penguatan karakter itu sendiri sebagai pondasi para generasi bangsa. Nilai-nilai karakter di bangsa yang besar ini cukup banyak yang bisa diambil dari adat, budaya maupun kebiasaan masyarakat untuk diimplementasikan dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui desain kurikulum yang berorientasi pada adat, budaya, dan kebiasaan masyarakat yang menjadi jati diri bangsa.

Desain kurikulum tersebut dilakukan dengan cara; (1) mengidentifikasi misi lembaga/institusi yang mengarah pada penguatan karakter dengan mempertimbangkan nilai-nilai dari adat dan budaya yang ada; (2) penilaian kebutuhan pembelajar, diantaranya metode penyampaiannya dalam era digital; (3) menetapkan tujuan kurikulum, tentunya harus berpijak pada persoalan akibat era *society 5.0*, salah satunya adalah penguatan karakter; (4) pemilihan strategi pendidikan, bisa saja melalui kisah, keteladanan yang dituangkan melalui audio visual; (5) implementasi kurikulum, dilakukan dengan mengedepankan pada kontrol yang berkesinambungan; (6) evaluasi kurikulum, penting untuk dilakukan sebagai upaya dalam melihat ketercapaian dari tujuan kurikulum itu sendiri dan misi institusi.

REFERENCES

- A Musthofa. (2019). *View of METODE KETELADANAN PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM*. CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman.
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society*. *Japan SPOTLIGHT*, 27(August), 47–50.
- Khoirun Nida, F. L. (2013). Intervensi Teori Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg Dalam Dinamika Pendidikan Karakter. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 271–290. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.754>
- Kristiawan, M. (2015). Telaah Revolusi Mental Dan Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Indonesia Yang Pandai Dan Berakhlak Mulia. *Ta'dib (Batusangkar)*, 18(1), 13–25. <https://doi.org/10.31219/osf.io/jd27q>
- Mukhtar. (2019). Manajemen Kurikulum Pendidikan Inklusif. *Jurnal Al-Rabwah*, XIII(2), 122–137.
- Mukhtar, & Hamidah, T. (2021). Pentingnya Nilai Persatuan Perspektif Al-Quran Surah Al-Imran Ayat 103 dalam Mengatasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Online Studi Al-Qur'an*, 17(02). <https://doi.org/10.21009/JSQ.017.2.07>
- Musnaini, M., Jambi, U., Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *INDUSTRY 4.0 vs SOCIETY 5.0* (Issue September). Pena Persada.
- Nasional, K. P. (2010). Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. *Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum*.
- Prasetyo, B., & Trisyanti, D. (2019). Prosiding SEMATEKSOS 3 “Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0” REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial*, 22–27.

-
- Pratama, D. A. N. (2019). Tantangan Karakter Di Era Membentuk Kepribadian Muslim. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 03(01), 198–226.
- Ridwan. (2018). *MEDIA FILM DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 1 CEMPA*. IAIN Pare Pare.
- Sabda, S. (2016). Pengembangan Kurikulum (Tinjauan Teoritis). In *Cetakan Ke-1*. Bandung: PT Refika Aditama. Aswaja Pressindo.
- Sulfemi, W. B. (2019). *Manajemen Pendidikan Berbasis Multi Budaya*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/647wy>
- Suryadi. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Masyarakat 5.0 (Sebuah Telaah Perspektif Manajemen Pendidikan). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020*, 0, 16–29.
- Syafaruddin, & Amiruddin. (2017). *MANAJEMEN KURIKULUM* (November 2). Perdana Publishing.
- Utami, R. (2019). Integrasi Kurikulum di Indonesia dalam Menghadapi Era Society 5.0. *4th International Conference on Education*, 213–218.
- UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003
- UUD 1945 Pasal 31 ayat 3
- WinarnoSurachman (1990). Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode, Teknik. Bandung:Tarsita, 139<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191212100845-20-456285/nadiem-survei-karakter-siswa-untuk-ukur-akhlak-dan-kerukunan>, diakses 24 Maret 2021