

**“Strategi
Pengembangan Sekolah
Berkelanjutan”**

Dr. Bambang Moertono S., SE., MM., Ak., CA.

Yogyakarta, 11 Mei 2023





**Strategi
Perencanaan & Pengelolaan
Institusi (sekolah)
Berbasis Pengembangan
Berkelanjutan**

DIPERLUKAN

Kreativitas, Inovasi & Prediktif

Perubahan Pola Pikir
(critical thinking)

Agenda Pembahasan

01

Dasar Pengembangan Berkelanjutan
Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang
Standar Pendidikan Nasional, tertanggal 30 Maret 2021

02

Kondisi Sekolah Saat Ini
Tata Kelola Sekolah & Peran Kepala Sekolah

03

Pemahaman Strategi Pengembangan
Hakekat Sekolah, Peraturan Pemerintah & Sekolah,
Perubahan Lingkungan, Konsep Strategi dan Penyusunan
Strategi Pengembangan

04

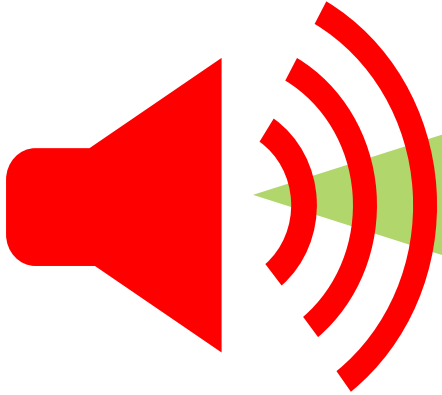
Strategi Pengembangan Berkelanjutan
Bagaimana Penyusunan Strategi Pengembangan
Berkelanjutan

05

Diskusi
Tanya Jawab



Dasar Pengembangan Berkelanjutan



Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021
tertanggal 30 Maret 2021
tentang **Standar Pendidikan Nasional,**

Pengertian Standar Nasional Pendidikan:

adalah suatu **kriteria** atau **standar minimal** terkait pelaksanaan sistem pendidikan yang ada di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Fungsi dari Standar Nasional Pendidikan:

adalah sebagai dasar dalam melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan untuk **mewujudkan pendidikan nasional** yang **berkualitas**

Dasar Pengembangan Berkelanjutan



Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional,
tertanggal 30 Maret 2021

01

Kompetensi Lulusan

Merupakan kriteria minimal tentang kesatuan sikap, keterampilan, & pengetahuan yang menunjukkan capaian kemampuan Peserta Didik dari hasil pembelajarannya pada akhir Jenjang Pendidikan

02

Isi

Merupakan kriteria minimal yang mencakup ruang lingkup materi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jalur, jenjang, dan jenis Pendidikan tertentu.

03

Proses

Merupakan kriteria minimal proses pembelajaran berdasarkan jalur, jenjang, dan jenis Pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan

Dasar Pengembangan Berkelanjutan



Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional,
tertanggal 30 Maret 2021

04

Penilaian Pendidikan

Merupakan kriteria minimal mengenai mekanisme penilaian hasil belajar Peserta Didik

05

Tenaga Kependidikan

Merupakan kriteria minimal kompetensi & kualifikasi yang dimiliki pendidik untuk melaksanakan tugas & fungsi sebagai teladan, perancang pembelajaran, fasilitator, & motivator Peserta Didik.

06

Sarana & Prasarana

Merupakan kriteria minimal sarana & prasarana yg harus tersedia pada Satuan Pendidikan dalam penyelenggaraan Pendidikan

Dasar Pengembangan Berkelanjutan



Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional,
tertanggal 30 Maret 2021

07

Pengelolaan

Merupakan kriteria minimal mengenai perencanaan, pelaksanaan, & pengawasan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan oleh Satuan Pendidikan agar penyelenggaraan Pendidikan efisien & efektif

08

Pembiayaan

Merupakan kriteria minimal mengenai komponen pembiayaan Pendidikan pada Satuan Pendidikan



Kondisi Tata Kelola Sekolah & Peran Kepala Sekolah

Tujuan tata kelola pendidikan adalah peningkatan mutu pendidikan, khususnya peningkatan mutu pembelajaran di samping akses pendidikan.

Pendidikan yang bermutu sangat penting agar semua **siswa** dapat melaksanakan dan **mencapai tujuan yang diinginkan**

Kondisi Tata Kelola Sekolah

Tata kelola sekolah saat ini dapat dilihat dari aktivitas sekolah, secara umum terdapat permasalahan tentang rendahnya kualitas pendidikan, disadur dari buku yang diterbitkan oleh: Direktorat SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2020), *Inovasi Tata Kelola Sekolah Menengah atas (SMA) dalam Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar*, bahwa **rendahnya kualitas pendidikan disebabkan, antara lain:**

- 1. Rendahnya Kualitas Sarana Fisik**
- 2. Rendahnya Kualitas Guru**
- 3. Rendahnya Kesejahteraan Guru**
- 4. Rendahnya Prestasi Siswa**
- 5. Mahalnya Biaya Pendidikan**
- 6. Masalah Kurikulum**

KESIMPULAN PERMASALAHAN PADA 8 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN

STANDAR ISI

1. Guru kesulitan membedakan mulok dan PBKL
2. Dukungan dinas Kabupaten/Kota/Propinsi mengenai muatan lokal masih kurang
3. Guru kesulitan merumuskan SK/KD muatan lokal
4. Kurangnya partisipasi stake holder dalam membuat kurikulum sekolah, seperti perguruan tinggi, LPMP, Dinas Pendidikan.
5. Dalam membuat RPP dan Silabus guru masih mengadopsi dari internet/sekolah lain
6. RPP guru belum memuat strategi PBM yang bervariasi
7. Kurangnya referensi tentang pengembangan kurikulum
8. Pemahaman guru mengenai tugas mandiri tidak terstruktur masih kurang
9. kurangnya keahlian guru BK dalam melayani konseling
10. guru mengajar tidak berdasar SK/KD, melainkan berdasarkan buku
11. Lingkungan sekitar belum digunakan secara optimal sebagai media pembelajaran
12. Mulok belum ada silabus
13. PBKL belum maksimal
14. Kurangnya kedekatan antar murid dengan guru (tawuran)
15. Pendidikan Karakter tidak ada

STANDAR KELULUSAN

1. Minimnya lomba-lomba yang diselenggarakan oleh Dinas Kabupaten/Kota
2. Belum meraih kejuaraan di bidang akademik dan non akademik ke tingkat propinsi/nasional
3. Belum meraih kejuaraan wiyata mandala
4. KKM beberapa mata pelajaran masih di bawah 75
5. Nilai UN masih rendah
6. Akhlak dan kepribadian siswa rendah
7. Siswa kurang tanggung jawab dalam melaksanakan tugas
8. Ekstra kulikuler kurang
9. Penulisan Karya ilmiah rendah

STANDAR PENILAIAN

1. Sebagian guru belum menguasai penilaian sesuai dengan standar
2. Guru belum banyak yang melakukan pemanfaatan hasil belajar untuk perbaikan PBM
3. Remedial teaching dan pengayaan belum berjalan dengan baik
4. Prestasi UN masih dibawah rata-rata Nasional
5. Guru masih banyak yang belum paham penilaian akhlak mulia dan kepribadian
6. Guru masih banyak yang belum mampu menyusun instrumen penilaian yang baik
7. Guru banyak yang belum mengembalikan pekerjaan siswa, dengan balikan komentar yang memotivasi

Sumber: Workshop Evaluasi Sekolah Standar Nasional

KESIMPULAN PERMASALAHAN PADA 8 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN

STANDAR PROSES

1. Guru belum mampu mengembangkan Silabus ditingkat MGMP sekolah.
2. Prosentase guru yang mampu mengembangkan RPP masih rendah
3. Silabus dan RPP belum disyahkan Dinas Pendidikan Kab/ Kota
4. Kualitas RPP yang disusun guru kualitasnya belum baik (cenderung copy paste)
5. Guru belum menginformasikan SK/KD kepada siswa pada awal semester
6. Beberapa guru belum menguasai tahapan PBM yang baik, mulai dari membuka, inti (Ekplorasi, Elaborasi Konfirmasi), penutup
7. Kegiatan Remedial teaching dan pengayaan belum berjalan dengan optimal
8. Beberapa sekolah jumlah siswa per rombel melebihi 32 siswa
9. Beberapa guru belum mampu mengembangkan bahan ajar
10. Guru masih banyak yang belum paham tentang penugasan terstruktur dan kegiatan mandiri tidak terstruktur
11. Beberapa sekolah rasio buku teks pelajaran belum memenuhi 1 : 1
12. Beberapa guru belum mampu mengajar minimal 24 jam/ minggu
13. Pemantauan pembelajaran belum optimal
14. Pelaporan hasil supervisi kpd pemangku kepentingan blm optimal
15. Tindak lanjut supervisi masih lemah
16. Mapel Mulok beberapa sekolah belum memiliki silabus
17. Prosentase guru yg melaksanakan pembelajaran Pakem masih rendah
18. RPP guru banyak yang belum berbasis TIK

STANDAR SARANA DAN PRASARANA

1. Kesulitan dalam pencatatan pengelolaan aset sekolah
2. Keterbatasan media pembelajaran
3. Luas lahan kurang, sehingga menyebabkan rasio yang tidak sebanding pada jumlah peserta didik di setiap rombongan belajar yang ada
4. Kelengkapan Laboratorium IPA dan Laboratorium TIK masih kurang
5. WC siswa kurang, tidak sesuai dengan rasio jumlah siswa
6. Tidak ada saluran telepon dan jaringan internet di sekolah
7. Jumlah kelas tidak sama dengan rombel, kekurangan ruang kelas (RKB)
8. Pagar sekolah rusak/tidak ada, sehingga berdampak pada tingkat keamanan sekolah yang agak terganggu, kurang terjamin
9. Buku teks pelajaran untuk siswa kurang
10. Belum punya tempat ibadah
11. Sekolah tidak memiliki sertifikat tanah
12. Sekolah sudah berumur tua, sehingga banyak ruangan-ruangan yang harus direnovasi/direhabilitasi
13. Sekolah tidak memiliki ruang pimpinan (Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah) secara terpisah, karena masih tergabung dengan ruang Tata Usaha
14. Sekolah tidak memiliki ruang penunjang kegiatan belajar dan ruang kegiatan kesiswaan, seperti Laboratorium IPA, Laboratorium TIK, Laboratorium Bahasa, Ruang OSIS, Ruang UKS, Ruang Keterampilan dan Kesenian, Ruang Perpustakaan, dll
15. Sekolah tidak memiliki gudang untuk menyimpan peralatan dan perlengkapan
16. Sekolah tidak memiliki aula atau ruang pertemuan
17. Kurangnya tempat atau ruang untuk olahraga
18. Sekolah belum memiliki Izin Mendirikan Bangunan (IMB) dan Izin Pengeringan
19. Ruang Kelas rusak, kelas banjir

KESIMPULAN PERMASALAHAN PADA 8 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN

STANDAR PEMBIAYAAN

1. Tidak ada sumbangan dari orang tua/wali peserta didik
2. Sumber dana yang dimiliki sekolah tidak mencukupi untuk memenuhi biaya operasional yang harus dikeluarkan sekolah
3. Sumber dana datangnya sering terlambat, sering sekali dananya cair setelah kegiatan berakhir, ditambah lagi birokrasi yang bertele-tele
4. Belum melibatkan semua stakeholders dalam penyusunan RAPBS
5. Sumber pembiayaan hanya dari APBN, yaitu hanya dari dana BOS
6. Dampak dari sekolah gratis sehingga sekolah tidak diperbolehkan memungut dan menerima sumbangan sama sekali dikarenakan instruksi dari Pemda setempat
7. Kurangnya respon dari Pemda setempat untuk membantu sekolah dalam hal pembiayaan
8. Sekolah kesulitan untuk membiayai kegiatan internal dan eksternal sekolah, karena keterbatasan dana
9. Ada anggaran-anggaran yang tidak terduga, namun sekolah tidak dapat memenuhinya
10. Kesulitan dana untuk membayar penggunaan daya listrik yang cukup besar
11. Kesulitan dana untuk membayar honor/gaji Guru Tidak Tetap (GTT) dan Pegawai Tidak Tetap (PTT)
12. Pembayaran honor/gaji Guru Tidak Tetap (GTT) dan Pegawai Tidak Tetap (PTT) masih di bawah Upah Minimum Regional (UMR)
13. Kurang/tidak adanya partisipasi Komite sekolah dalam hal pendanaan
14. Subsidi silang untuk membantu peserta didik yang kurang mampu belum bisa dilaksanakan
15. Belum ada partisipasi dalam hal pendanaan dari dunia usaha/industri.

STANDAR PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN

1. Tenaga laboratorium komputer tidak sesuai
2. Kepala Sekolah kurang dari 1 tahun
3. Guru di dalam membuat karya ilmiah masih kurang
4. Masih terdapat guru yang membuat RPP dengan copy paste
5. Masih ada guru yg kurang memanfaatkan waktu efektif dalam PBM
6. Sebagian guru belum terbiasa membuat KTI
7. Latar belakang pendidikan tenaga Perpustakaan dan Lab belum memiliki sertifikat
8. Guru masih ada yang belum memiliki sertifikat kompetensi, waktu efektif masih
9. Kurang dan belum mampu memilih metode inovatif dan kreatif
10. Belum tersedianya tenaga yg memadai/profesional utk tenaga pustakawan dan laboran
11. Kurangnya pengetahuan tenaga administrasi (Pegawai TU)
12. Guru sering terlambat dalam perangkat pembelajaran
13. Kurangnya minat guru dalam PTK dan pembuatan karya ilmiah
14. Minimnya guru yang belum membuat karya ilmiah, guru berprestasi dan yang
15. Guru belum S1
16. Jumlah guru mapel belum memenuhi kebutuhan pembelajaran
17. Belum memiliki pustakawan khusus
18. Belum maksimalnya guru dalam melakukan pembelajaran (inovasi)
19. Belum memiliki petugas laboran khusus
20. Keahlian tenaga administrasi tidak sesuai dengan tugasnya
21. Sekolah tidak memiliki tenaga layanan khusus
22. Masa kerja pustakawan belum sesuai SNP
23. Guru seni budaya kurang
24. Guru BK belum berijazah BK
25. Guru honor diangkat
26. Sosialisasi pengelolaan asset sekolah kepada tenaga pengelola tidak ada

KESIMPULAN PERMASALAHAN PADA 8 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN

STANDAR PENGELOLAAN PENDIDIKAN

1. RKAS dan RKS belum sistematis
2. Belum adanya kemitraan
3. Belum optimal dalam pengawasan PTK seperti SME
4. Belum optimal pendayagunaan PTK dalam pengelolaan
5. Belum Memiliki fasilitas website untuk mengakses SIM sekolah
6. Visi dan Misi dalam RKS belum optimal
7. Perlu adanya bimtek KS terkait teknis pengelolaan sekolah
8. Kurang peran masyarakat terhadap sekolah
9. Ruang kelas yang kurang memadai
10. Belum mampu memenuhi sarana pembelajaran yang memadai, laptop, LCD, dll
11. RKS dan RKAS belum sesuai
12. Dalam menyusun RKS belum optimal melibatkan semua pemangku kepentingan
13. Sekolah belum menganalisa hasil evaluasi diri sekolah
14. Belum optimalnya informasi manajemen sekolah
15. Sekolah belum melaksanakan pelacakan alumni
16. Kurangnya keterlibatan peran serta masyarakat
17. supervisi belum optimal

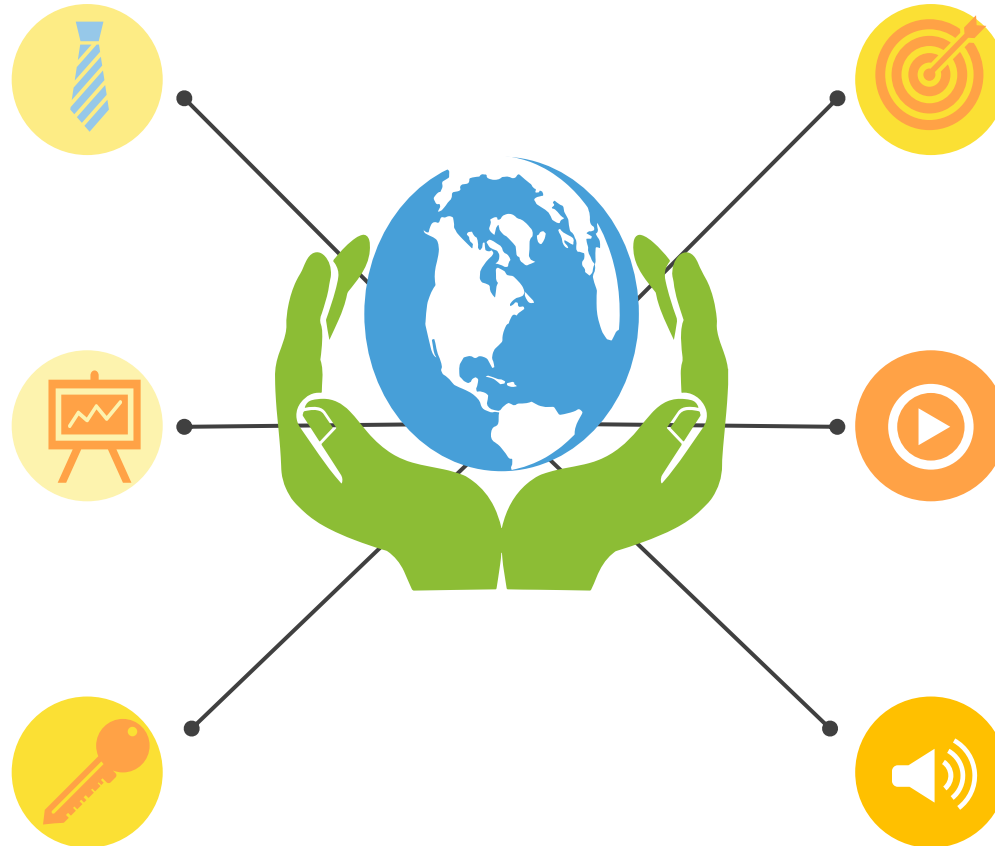
8 Indikator tersebut menjadi tolok ukur dalam pelaksanaan pendidikan terutama untuk akreditasi sekolah.

Peran Kepala Sekolah

Kepala sekolah mempunyai peranan yang sangat penting sebagai **pemimpin** dalam menggerakkan **kehidupan sekolah** untuk mencapai tujuan.

Kepala sekolah merupakan pemimpin pendidikan tingkat satuan pendidikan, yang **bertanggung jawab** terhadap **maju mundurnya sekolah** yang dipimpinnya

Kepala sekolah juga berperan sebagai **tokoh kunci** **pengelolaan sekolah**.



Kepala sekolah **dituntut memiliki visi** dan **wawasan yang luas** tentang kemampuan profesional yang memadai dalam bidang perencanaan, kepemimpinan, manajerial, dan supervisi bidang pendidikan

Kepala sekolah memiliki **peran secara Internal** (manajemen, kurikulum, kesiswaan, personalia, sarana dan prasarana)

Kepala sekolah memiliki **peran secara eksternal** (hubungan dgn wali murid, masyarakat dan sekitar sekolah, lembaga luar sekolah, dunia usaha dan dunia industri), dan pengembangan profesionalisme guru

Kondisi tata kelola sekolah dapat dilihat dari aktivitas sekolah

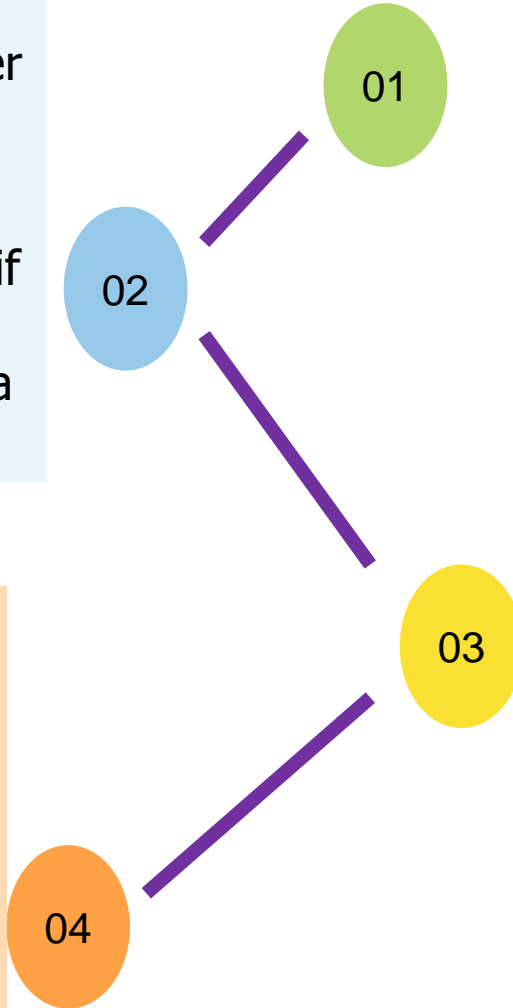
yang **dikelola** oleh **Kepala Sekolah** dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan sekolah bersama dengan guru dan tenaga kependidikan lainnya

Lemahnya kepemimpinan kepala sekolah dalam mengelola sumber dana dan sumber daya yang ada di sekolah

Hal ini disebabkan oleh banyaknya beban pekerjaan yang bersifat administratif yang diberikan, sehingga sulit secara optimal melaksanakan tugasnya khususnya dalam supervisi

Berbagai persoalan dalam melaksanakan tata kelola pendidikan mengakibatkan **ketidaktercapaian** tujuan pendidikan seperti tidak terlaksana pembelajaran

Akibatnya siswa tidak dapat belajar dengan baik dan hasil belajarnya pun tidak mencapai target atau tujuan yang diharapkan



Kepala sekolah harus melaksanakan kegiatan sesuai dengan perencanaan, **namun** kenyataannya seringkali pelaksanaannya tidak sesuai perencanaan.

Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti mendesaknya kegiatan yang harus selesai & tidak sesuai dengan waktu perencanaan, kebutuhan mendadak dari program yang telah direncanakan

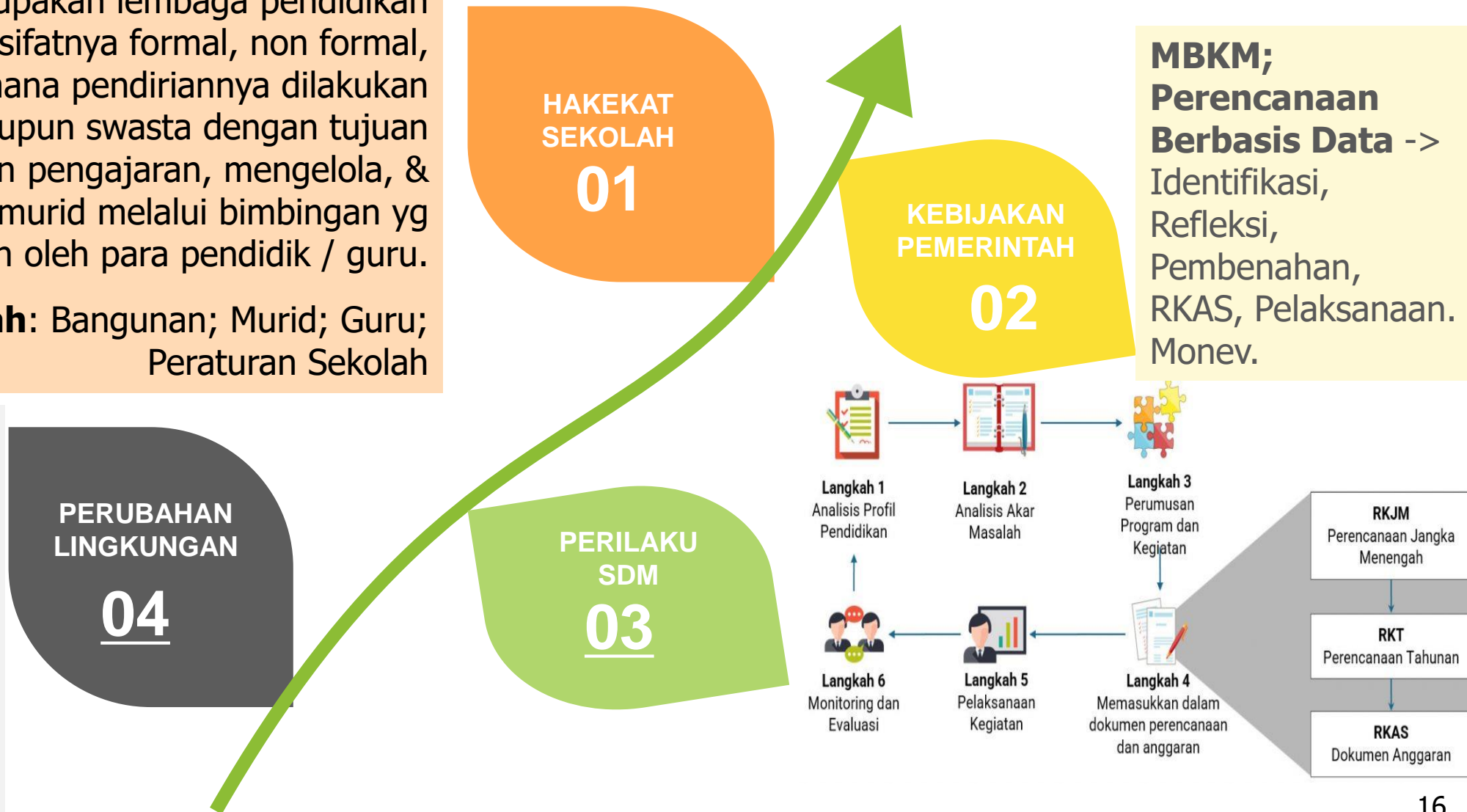
Kendala lain yang dihadapi Kepala sekolah di antaranya: tidak semua guru memiliki kemampuan IT, adanya keterbatasan guru dalam mengembangkan materi ajar (KI/KD) dan metode pembelajaran, adanya keterbatasan fasilitas sarana dan prasarana sekolah, keterbatasan orangtua siswa dalam pendampingan belajar dan ekonomi dalam mendukung pembelajaran

Pemahaman Dasar Pengembangan Sekolah

Pengertian: Merupakan lembaga pendidikan yang berjenjang dan sifatnya formal, non formal, dan informal, dimana pendiriannya dilakukan oleh negara maupun swasta dengan tujuan untuk memberikan pengajaran, mengelola, & mendidik para murid melalui bimbingan yg diberikan oleh para pendidik / guru.

Unsur Sekolah: Bangunan; Murid; Guru; Peraturan Sekolah

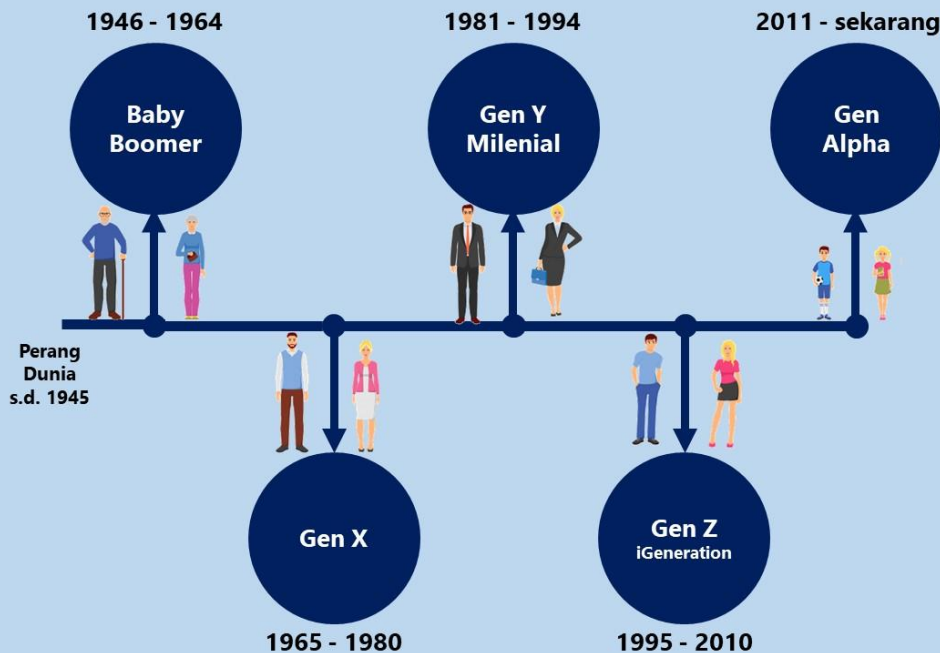
Era Disrupsi adalah era di mana banyak perubahan yang terjadi, disebabkan karena adanya disrupsi sehingga mengubah sistem dan tatanan kehidupan masyarakat secara luas



Karakteristik Perilaku Manusia

...GENERATION THEORY...

*)berdasarkan tahun lahir



Dalam *Generation Theory*,

Dikemukakan Graeme Codrington & Sue Grant-Marshall, Penguin, (2004), Saat ini dikenal ada 5 generasi, yaitu:

- (1) **Generasi Baby Boomer**, kelahiran th *1946-1964*,
- (2) **Generasi X**, kelahiran th *1965-1980*,
- (3) **Generasi Y**, kelahiran th *1981-1994*,
- (4) **Generasi Z (millenium)**, kelahiran th *1995-2010*, dan
- (5) **Generasi Alpha**, kelahiran th *2011-2025*

Guru => **Generasi** ?
Siswa => **Generasi** ?

Bagaimana ?
Perilakunya ?

01

Baby Boomer (lahir th 1946 – 1964) *Berusia 59 - 77*

- ❖ Generasi yang lahir setelah Perang Dunia II, memiliki banyak saudara, akibat dari banyaknya pasangan yang berani untuk mempunyai banyak keturunan.
- ❖ Generasi yang adaptif, mudah menerima dan menyesuaikan diri.
- ❖ Dianggap sebagai orang lama yang mempunyai pengalaman hidup.

Ciri-ciri:

- Generasi dengan pribadi yang lebih bertanggung jawab.
- Pada kenyataannya dari kecil mereka sudah diberi tanggung-jawab seperti menjaga adik, membersihkan rumah dan lain sebagainya.
- Hasilnya, mereka selalu bekerja dengan penuh tanggung jawab, namun **gagap teknologi**

02

Generasi X (lahir th 1965 – 1980) *Berusia 43 - 58*

- ❖ Tahun-tahun ketika generasi ini lahir, merupakan awal dari penggunaan PC (*personal computer*), video games, tv kabel, dan internet.
- ❖ Penyimpanan data nya pun menggunakan *floopy disk* atau disket.

Ciri-ciri:

- Mampu beradaptasi
- Mampu menerima perubahan dg baik
- Memiliki karakter mandiri dan loyal (setia)
- Sangat mengutamakan citra, ketenaran, dan uang
- Tipe pekerja keras
- Kekurangannya selalu menghitung kontribusi yg telah diberikan perusahaan terhadap hasil kerjanya

03

Generasi Y (lahir th 1981 – 1994) *Berusia 29 - 42*

- ❖ Dikenal dengan sebutan generasi millennial atau milenium.
- ❖ Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, *instan messaging*, media sosial seperti *facebook & twitter*.
- ❖ Mereka juga suka main *game online*.

Ciri-ciri:

- **Karakteristik** masing2 individu berbeda, tergantung **dimana ia dibesarkan, strata ekonomi, dan sosial keluarganya**
- Pola komunikasinya sangat terbuka
- Pemakai media sosial yang fanatik
- Lebih terbuka dgn pandangan politik dan ekonomi, shg mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan
- Memiliki perhatian yang lebih terhadap '**wealth**' atau **kekayaan**

04

Generasi Z (lahir th 1995 – 2010)

Berusia 13 - 28

- ❖ Disebut juga *iGeneration*, generasi net atau generasi internet.
- ❖ Mereka hampir sama dg generasi Y, tp mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dlm satu waktu seperti nge-*tweet* menggunakan ponsel, *browsing* dg PC, & mendengarkan musik menggunakan *headset*.
- ❖ Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya.

Ciri-ciri:

- Merupakan generasi yg mahir TI & berbagai aplikasi.
- Sangat suka & sering berkomunikasi melalui medsos
- Cenderung toleran dgn perbedaan kultur & sangat peduli dgn lingkungan
- Terbiasa berbagai aktifitas dlm satu waktu yg bersamaan,
- Cenderung kurang dlm berkomunikasi secara verbal, cenderung egosentris & individualis, cenderung ingin serba instan, tidak sabaran, & tidak menghargai proses

05

Generasi Alpha (lahir th 2011 – 2025)

Berusia -13

Generasi yang sangat terdidik karena masuk sekolah lebih awal dan banyak belajar, rata-rata memiliki orang tua yang kaya.

Ciri-ciri:

- Generasi Alpa memiliki orang tua dari generasi Y, yang pola hidupnya sudah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi (*gadget*).
- Pengasuhan dibantu oleh Asisten Rumah Tangga.
- Dampaknya, terbentuklah anak-anak kerap kali harus minta dibantu, hampir tidak pernah mendapat latihan tanggung jawab.
- Pribadi Generasi Alpha terbentuk menjadi anak manja, daya juang kurang, cepat menyerah

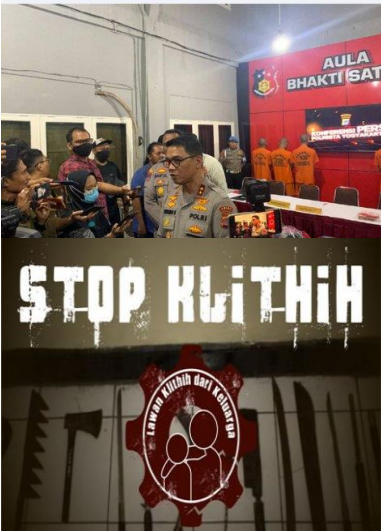


Harian Jogja

Polisi Tangkap 15 Pelaku
Klitih Jogja yang Viral, 9
Masih Anak-Anak

Triyo Handoko

26 Maret 2023 - 21:02 WIB



Disadur dari Harian MI, *Rabu 5 April 2023*, hal 8 tentang kejahatan jalanan di jogya “ ***Pelajar Mati Rasa, Hilang Belas Kasihannya*** “

Kejahatan ini dilakukan oleh anak berusia **dibawah umur sampai usia 24 th**, mereka membentuk **kelompok** dan **bergerak terarah**

Hasil penelitian Dr. Bagus R, Psikolog UGM tentang aksi kekerasan jalanan

1. Pelaku “klitih” tidak ada hubungannya dengan tingkat kecerdasan **atau** berasal dari keluarga “Broken Home”
2. Hubungan anak dengan orang tua kurang terjalin dengan baik
3. Anak-anak merasa bangga ketika melakukan tindakan kejahatan di jalanan dan tidak memiliki kepekaan terhadap korbannya

Analisis hal ini, **berawal dari pengasuhan orang tua yang kurang masuk dihati sehingga tidak membentuk karakter yang baik, kadang orang tua terkecoh, ketika sang anak pintar namun hatinya tidak peka, mereka melakukan aksinya untuk merasakan sensasi yang lain, dan biasanya para senior geng akan memprovokasi juniornya**

Bagaimana Kondisi Lingkungan Sekolah Saat ini ?

Lingkungan Internal

Bagaimana kondisi internal sekolah



Lingkungan Eksternal

Bagaimana kondisi eksternal sekolah

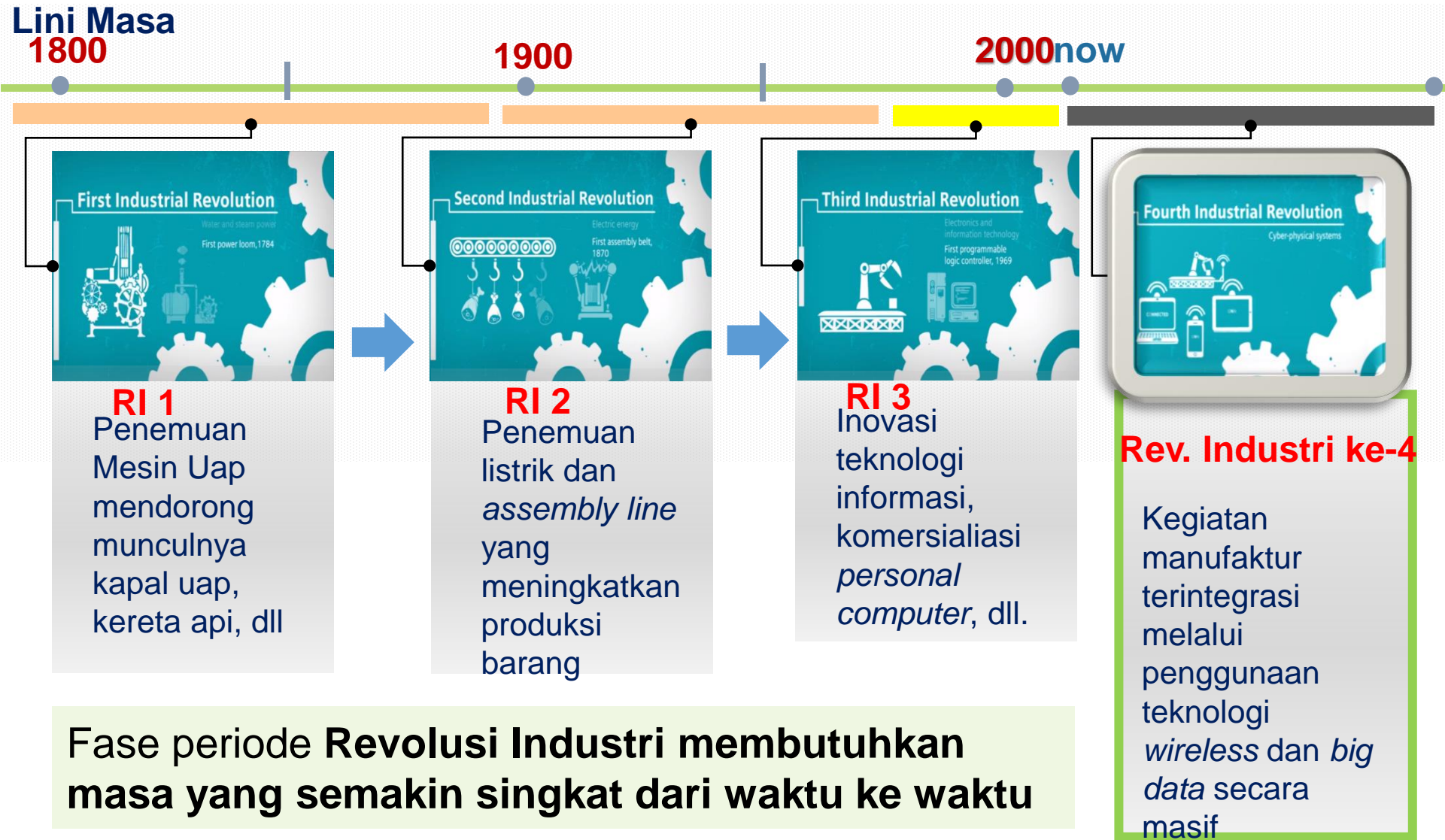
Pemasok
Pembeli
Pendatang Baru
Produk Pengganti

Dekat

Politik
Ekonomi
Sosial
Teknologi

Jauh

Tahapan Revolusi 4.0



Ekonomi Dunia saat Ini

Revolusi Industri Ke-4



Saat ini berbagai macam kebutuhan manusia telah banyak menerapkan dukungan **internet dan dunia digital** sebagai wahana interaksi dan transaksi

Sharing economy



Cloud Collaborative



Smart Manufacturing



e-Education



Marketplace



Smart City



e-Government



Online Health Services



Smart Appliances



Era Baru Industrilisasi Digital

Dampak Dunia Digital dan Revolusi Industri Keempat

Ancaman:

- Secara global era digitalisasi akan menghilangkan sekitar 1 – 1,5 miliar pekerjaan sepanjang tahun 2015-2025 karena digantikannya posisi manusia dengan mesin otomatis (Gerd Leonhard, *Futurist*);
- Diestimasi bahwa di masa yang akan datang, 65% murid sekolah dasar di dunia akan bekerja pada pekerjaan yang belum pernah ada di hari ini (*U.S. Department of Labor report*).

Peluang:

- Era digitalisasi berpotensi memberikan peningkatan *net* tenaga kerja hingga 2.1 juta pekerjaan baru pada th 2025
- Terdapat potensi pengurangan emisi karbon kira-kira 26 miliar metrik ton dari tiga industri: elektronik (15,8 miliar), logistik (9,9 miliar) dan otomotif (540 miliar) dari tahun 2015-2025 (World Economic Forum).



Gejala-Gejala Transformasi di Indonesia

Saat ini beberapa jenis model bisnis dan pekerjaan di Indonesia sudah terkena dampak dari arus era digitalisasi

- Toko konvensional yang ada sudah mulai tergantikan dengan model bisnis *marketplace*.
- Taksi atau Ojek Tradisional posisinya sudah mulai tergeserkan dengan moda-moda berbasis online

Dunia Digital dan Revolusi Industri Keempat



Challenge

INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0

& Digital Economy

Technology disruption era is the combination of physical, digital and biological domain ”
(Schwab, 2017)



75–375 Million
GLOBAL EMPLOYEES SHIFT PROFESSIONS

Indonesia needs to improve the quality of workforce skills with digital technology
(Parray, ILO, 2017)

Internet of Things	Artificial Intelligence	New Materials
Big Data	Robotics	Augmented Reality
Cloud Computing	Additive Manufacturing 3D Printing	Nanotech & Biotech
	Genetic Editing	

Perkembangan AI



Artificial Intelligence atau **AI** adalah simulasi kecerdasan manusia yang diterapkan ke dalam sistem komputer atau perangkat mesin lain, sehingga komputer tersebut bisa berpikir layaknya manusia.

Tujuan diciptakannya AI adalah untuk meniru aktivitas kognitif manusia, seperti cara belajar (*learning*), melakukan penalaran (*reasoning*), mengambil keputusan (*decision making*), dan mengoreksi diri (*self correction*)

- **Acting Humanly** – Sistem dapat bertindak seperti manusia.
- **Thinking Humanly** – Sistem bisa berpikir layaknya manusia.
- **Thinking Rationally** – Sistem mampu berpikir secara rasional.
- **Acting Rationally** – Sistem sanggup bertindak dengan rasional.



ChatGPT diluncurkan pada **30 November 2022** oleh **OpenAI**, pembuat DALL-E 2 dan Whisper AI. Awalnya layanan diluncurkan secara gratis, Pada 4 Desember 2022, ChatGPT sudah memiliki lebih dari 1 juta pengguna

<https://chat.openai.com>



Profil Sam Altman, Sosok Dibalik OpenAI & ChatGPT

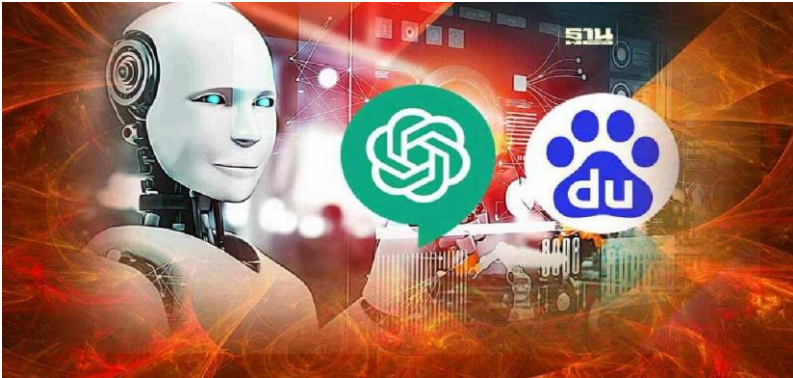
Profil Sam Altman sangat menarik untuk dibahas. Laki-laki kelahiran 1985 ini merupakan lulusan dari John Burroughs School di St. Louis, Missouri.

Ia belajar pemrograman dan membongkar komputer Macintosh saat usia 8 tahun.

Altman mengambil jurusan ilmu komputer di Stanford University selama dua tahun sampai akhirnya ia keluar pada 2005 untuk bekerja di aplikasi seluler, Loopt. Sam Altman memulai karirnya dengan mendirikan Loopt, sebuah *startup* aplikasi seluler berbasis lokasi. Loopt sendiri merupakan salah satu dari delapan perusahaan yang tergabung di akselerator *startup* Y Combinator



Raksasa mesin pencari China Baidu pada Kamis (16/3/2023) meluncurkan chatbot bertenaga kecerdasan buatan yang sangat dinantikan yang dikenal sebagai Ernie Bot.



China sudah memberi lampu hijau penerapan layanan serupa ChatGPT, namunada syarat yang harus dipenuhi. Produk AI yang beroperasi di China harus terlebih dahulu melalui tahapan 'uji kelayakan keamanan' (*security assessment*). Hal ini disampaikan Lembaga Administrasi Siber China (CAC)



China menjadi negara pertama yang memberlakukan aturan khusus untuk AI. Beberapa negara lain belum menggodok regulasi untuk teknologi masa depan ini.

3 robot reporter AI di China yang terlihat sangat nyata



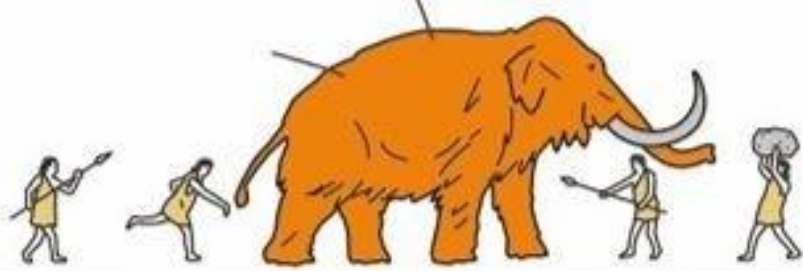
Perkembangan teknologi yang begitu pesat, termasuk adanya peran-peran manusia yang tergantikan, dianggap dapat mendegradasi peran manusia.

Hal ini yang melatar belakangi lahirnya **Society 5.0** yang diperkenalkan di Kantor Perdana Menteri Jepang pada hari Senin, 21 Januari 2019

Melalui **Society 5.0**, kecerdasan buatan (artificial intelligence) akan mentransformasi big data pada segala sendi kehidupan serta the *Internet of Things* akan menjadi suatu kearifan baru, yang akan didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia membuka peluang-peluang bagi kemanusiaan.

Society 1.0

Hunter-gatherer Society



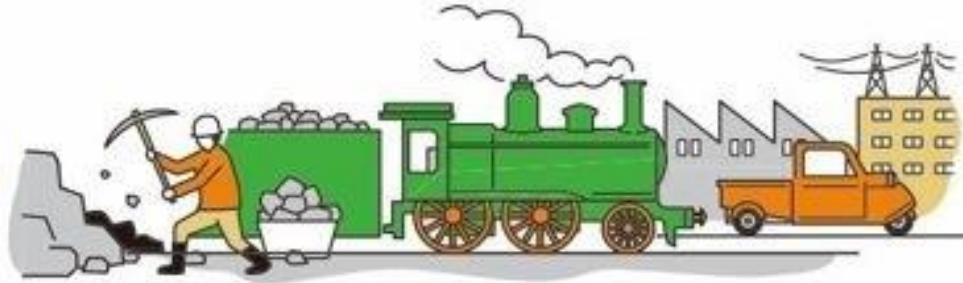
Society 2.0

Agrarian Society



Society 3.0

Industrial Society



Society 4.0

Information Society



Realizing Society 5.0



Using remote sensing and oceanographic data for monitoring and management of water quality, forests, land degradation, biodiversity, etc.

Resolving climate change issues with the simulation based on the analysis of meteorological and other observation data by using High Performance Computing

Creating smart cities where convenience, safety and economic efficiency are made compatible

Building global innovation ecosystems by connecting industries, academic institutions and other related stakeholders

Building resilient infrastructure and promoting sustainable industrialization by using i-Construction



Boosting food production by smart agriculture utilizing IoT, AI and Big Data
Improving nutritional status with smart food produced by cutting-edge biotechnology

Developing early warning alert system for the prevention of infectious diseases by combining different types of monitoring data

Make high quality education affordable for everyone on the earth with e-learning systems utilizing state-of-the-art technologies

Empowering women with access to education and information through the Internet
Providing women with opportunities for startups by utilizing ICT

Managing electric power supply and demand in a sustainable way by constructing smart grid systems

Tantangan-Tantangan Skill di Industri Masa Depan



(Share of jobs requiring skills family as part of their core skill set, %)

Bagaimana Merespon Masa Depan



1. Komitmen **peningkatan** investasi di pengembangan *digital skills*
2. Selalu mencoba dan menerapkan *prototype* teknologi terbaru, ***Learn by doing!***
3. Menggali bentuk **kolaborasi baru bagi model sertifikasi atau pendidikan** dalam ranah peningkatan *digital skill*
4. Dilakukannya **kolaborasi** antara dunia industri, akademisi, dan masyarakat untuk mengidentifikasi permintaan dan ketersediaan skill bagi era digital di masa depan
5. Menyusun kurikulum pendidikan yang telah memasukkan materi terkait ***human-digital skills***

Disrupsi

Apa yang hrs dilakukan

Upaya untuk menghadapi era disrupsi adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, transformasi digital, dan tidak berhenti untuk berinovasi.

Keuntungan Disrupsi

Disruption mampu mengubah semua hal yang pada mulanya kuno menjadi suatu hal yang menarik dan memiliki potensi untuk membuka peluang yang baru.

Pengertian Era Disrupsi

adalah era di mana banyak perubahan yang terjadi, disebabkan karena adanya disrupsi sehingga mengubah sistem dan tatanan kehidupan masyarakat secara luas

Ciri Era Disrupsi

adalah adanya perubahan total yang mengubah suatu perilaku masyarakat secara masif, yang mana perubahan tersebut cenderung tidak dapat dikembalikan lagi kepada keadaan normal sebelumnya.



Clayton Magleby Christensen adalah seorang Profesor Administrasi Bisnis di Sekolah Bisnis Harvard dan konsultan bisnis, Ia terkenal karena teorinya tentang "**Inovasi disruptif**", pertama kali **diperkenalkan** dalam bukunya tahun **1997 "The Innovator's Dilemma"**,



Menyikapi Perubahan

Pemimpin Perubahan

berusaha terdepan untuk memulai langkah perubahan yang kemudian menjadi acuan bagi yang lain untuk mengikutinya. Tipe ini sama dengan istilah penentu kecenderungan (*trend setter*) atau *game changer*

Pengikut Perubahan

berusaha untuk beradaptasi terhadap perubahan yang diinisiasi pihak lain agar bisa bertahan, memberi kontribusi, atau agar tidak ketinggalan zaman

Penonton Perubahan

tidak sadar dan tidak mampu mengikuti perubahan sehingga tidak bisa memberi kontribusi apapun, dan pada akhirnya hanya menonton terjadinya perubahan. Tipe ini berpotensi ditinggalkan zaman.

Penentang Perubahan

karena lama berada dalam zona nyaman maka selalu melakukan perlawanan setiap perubahan. Bisa jadi, ia menentang perubahan karena kepentingannya terganggu atau karena terlalu kuatnya kaca mata masa lalu, untuk melihat fenomena hari ini dan masa depan





**MENGAPA KITA
MEMPELAJARI
STRATEGI*)**

*) Sebagai dasar pimpinan sekolah untuk memikirkan bagaimana pengembangan sekolah secara berkelanjutan

- **Strategi** adalah suatu **rencana yang diutamakan untuk mencapai tujuan Sekolah**. Beberapa sekolahan mungkin mempunyai tujuan yang sama tetapi strategi yang dipakai untuk mencapai tujuan tersebut dapat berbeda.
- **Strategi** berkaitan dengan keputusan **"besar"** yang dihadapi organisasi dalam melakukan operasional, berkaitan dengan perilaku yang konsisten, dan seharusnya **mampu menciptakan keunggulan kompetitif sekolah**
- **Strategi sangat penting untuk menentukan kesuksesan organisasi**, sehingga inilah yang menjadi alasan mengapa mempelajari strategi menjadi amat bermanfaat dan menjanjikan

Tujuan Manajemen Strategi

1. Manajemen Strategi merupakan suatu **proses pengambilan keputusan** serta **tindakan** mengarah kepada pengembangan strategi yang efektif atau yang membantu perusahaan dalam **mencapai tujuan**.

2. Membantu **memikirkan kepentingan berbagai pihak**. Organisasi/perusahaan harus **mempertemukan kebutuhan** berbagai pihak, pemasok, karyawan, pemegang saham, pihak perbankan, dan masyarakat luas lainnya yang memegang peranan terhadap **sukses** atau **gagal**nya perusahaan.

3. **Mengantisipasi setiap perubahan secara merata**.

Seorang manajer strategik dapat memungkinkan manajer puncak mengantisipasi perubahan dan menyiapkan pedoman dan pengendalian

4. **Berhubungan dengan efisiensi dan efektivitas**.

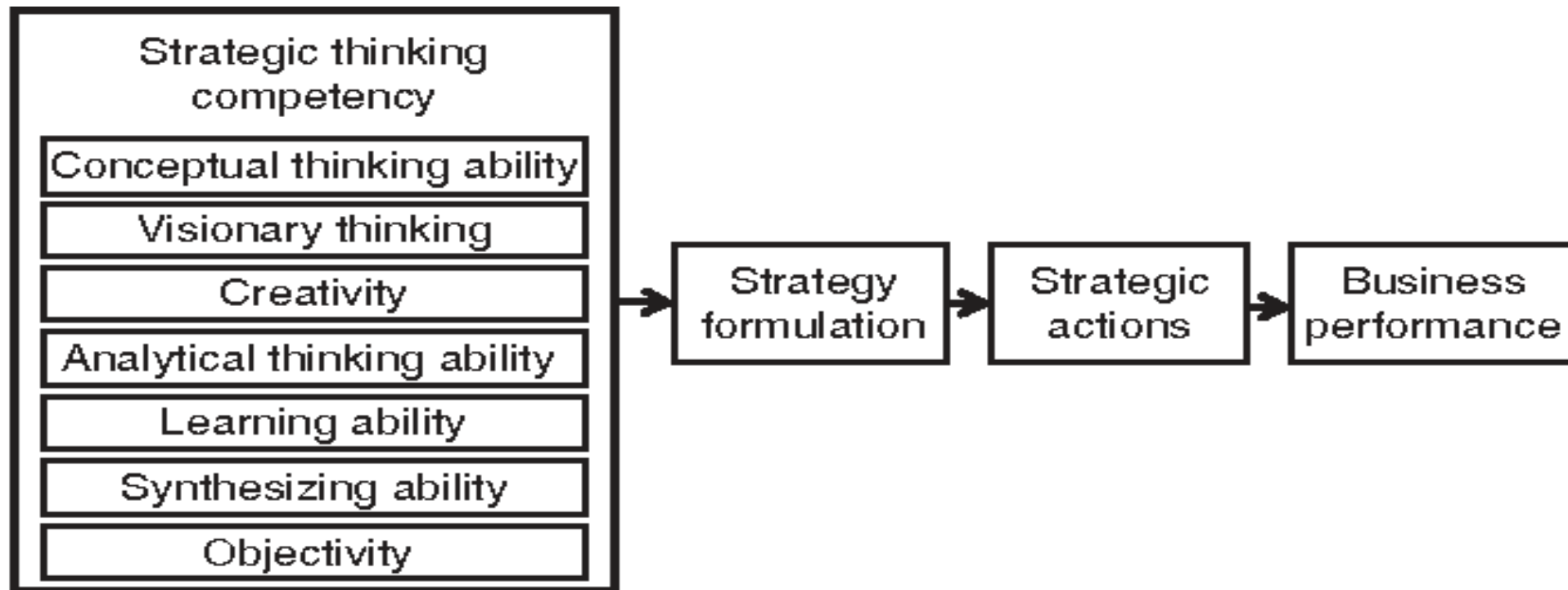
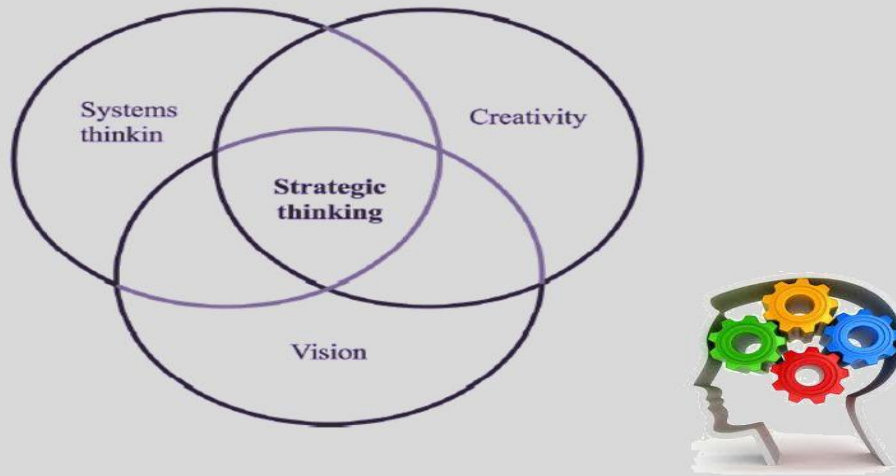
Seorang manajer tidak hanya berkonsentrasi terhadap kemampuan kepentingan efisiensi, tetapi wajib memiliki perhatian terhadap sesuatu secara lebih baik dan efektif.

**Bagaimana
melihat masa
depan? *)**



*) Sebagai dasar Pimpinan Sekolah
untuk memikirkan kondisi akan masa
depan (Strategi Prediktif)

Elements of strategic thinking



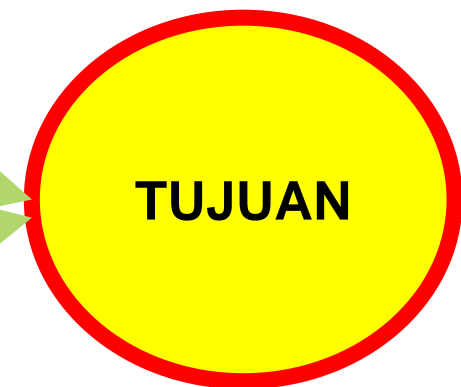
Mendengar istilah **strategi**, hal pertama yang muncul di benak kita adalah **kemenangan & kesuksesan**.

Ya, strategi merupakan sebuah faktor penting yang mempengaruhi kemenangan / kesuksesan organisasi yang membuat & menjalankannya

Dalam proses **pengaplikasiannya**, sebuah **strategi** membutuhkan **peran banyak orang, kerja sama tim, dan memerlukan taktik**, sehingga setiap tujuan yang ditetapkan dapat dicapai dengan lebih cepat dan mudah.

Strategi adalah pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan, dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu

Taktik adalah cara-cara yang bersifat spesifik yang dilakukan untuk menerapkan **strategi** yang dipilih



Strategi adalah proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada **tujuan jangka panjang** organisasi, disertai penyusunan suatu cara bagaimana agar **tujuan** tersebut dapat dicapai

Strategi adalah siasat yang dibuat **sebelum** atau **menjelang** pertandingan, sedangkan **Taktik** merupakan siasat yang penerapannya di **dalam** pertandingan



Dalam melakukan taktik, **kecerdikan** sangat diperlukan



Kamus Besar Bahasa Indonesia '**cerdik**' memiliki arti **panjang akal** atau juga **pandai mencari pemecahan**, sementara '**licik**' berarti banyak akal yang **buruk**; pandai **menipu**; **culas**; **curang** dan sebagainya



- ✓ **Data** digunakan untuk membangun strategi
- ✓ **Data** merupakan kunci utama untuk menajamkan Strategi
- ✓ **Data** dapat berasal dari banyak tempat, seperti analitik situs web, platform iklan, demografi pelanggan, profil media sosial, survei, dan data historis dan geografis.
- ✓ **Hasil analisis data** dapat digunakan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan Strategi yang lebih baik.
- ✓ Semakin banyak bisnis yang **menggunakan data dan analitik**, semakin dapat memberikan layanan yang lebih baik pada pelanggan.
- ✓ **Data** memungkinkan bisnis untuk membuat **analitik prediktif** berbasis **kebijakan** untuk mengenali pelanggan dan memberikan layanan serta penawaran yang kompetitif.

Strategi Prediksi

Apa itu Prediktif Analitik?

Prediktif Analitik adalah salah satu cabang dari analitik lanjutan yang digunakan untuk **membuat prediksi tentang suatu kejadian masa depan**.

Jenis analitik ini mempelajari mengenai hubungan–hubungan antar variabel dan kemudian membuat suatu model statistic, yang dapat memprediksi suatu nilai, dari kejadian baru dan kejadian masa depan.

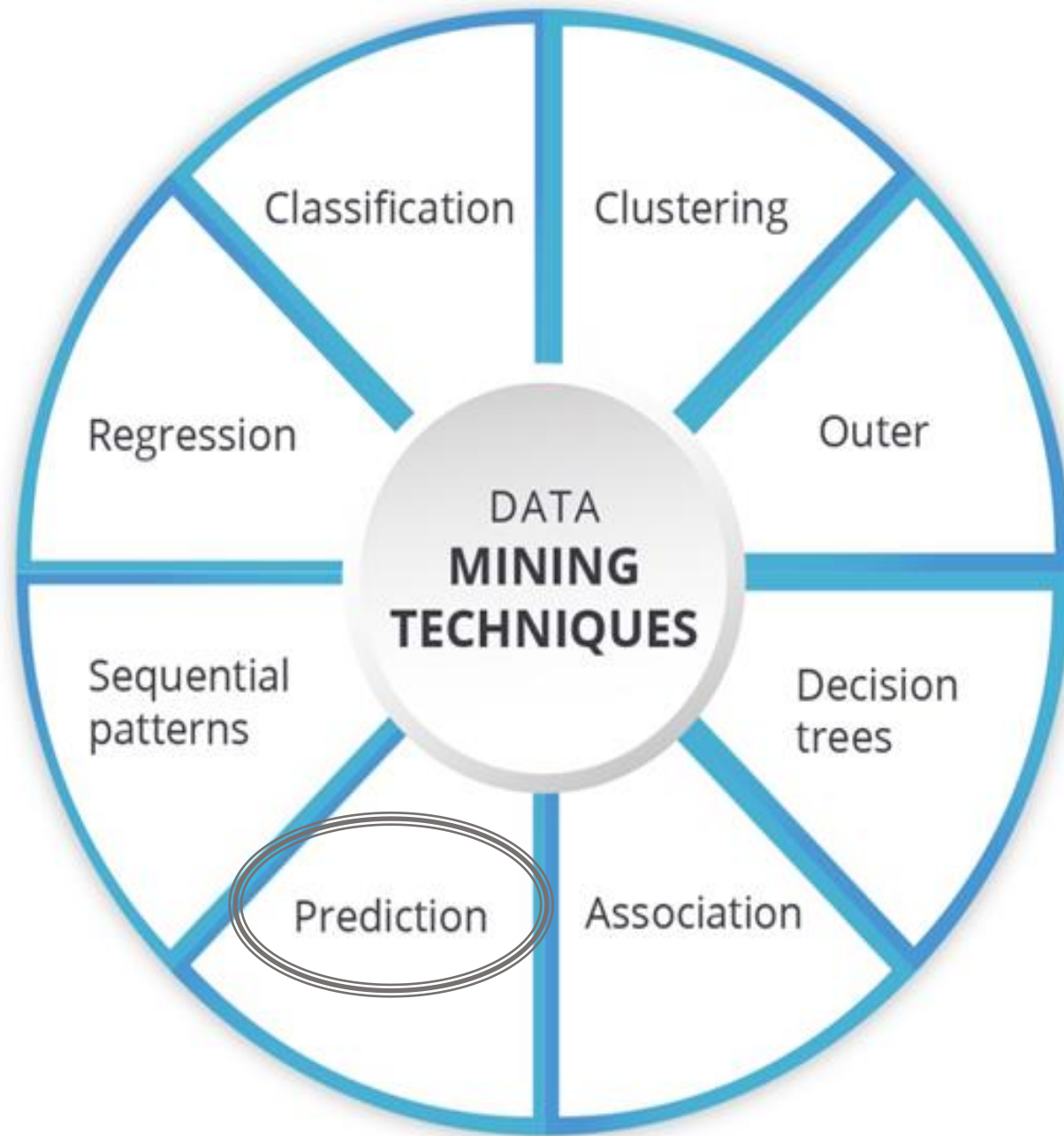
Prediktif analitik melibatkan banyak metode salah satunya dari *data mining*, *machine learning*, *statistics*, *neural networks*, dan **artificial intelligence** untuk membuat prediksi mengenai masa depan

Misal:

PERUSAHAAN/ORGANISASI ingin mengetahui kondisinya 25 tahun ke depan.

Prediktif analitik melibatkan banyak metode salah satunya dari *data mining*, *machine learning*, *statistics*, *neural networks*, dan **artificial intelligence** untuk membuat prediksi mengenai masa depan

Algoritma Data Mining (DM)



1. **Estimation** (Estimasi):

- Linear Regression, [Neural Network](#), Support Vector Machine, etc

2. **Prediction/Forecasting** (Prediksi/Peramalan):

- Linear Regression, [Neural Network](#), Support Vector Machine, etc

3. **Classification** (Klasifikasi):

- Naive Bayes, K-Nearest Neighbor, [C4.5](#), ID3, CART, Linear Discriminant Analysis, etc

4. **Clustering** (Klastering):

- [K-Means](#), K-Medoids, Self-Organizing Map (SOM), Fuzzy C-Means, etc

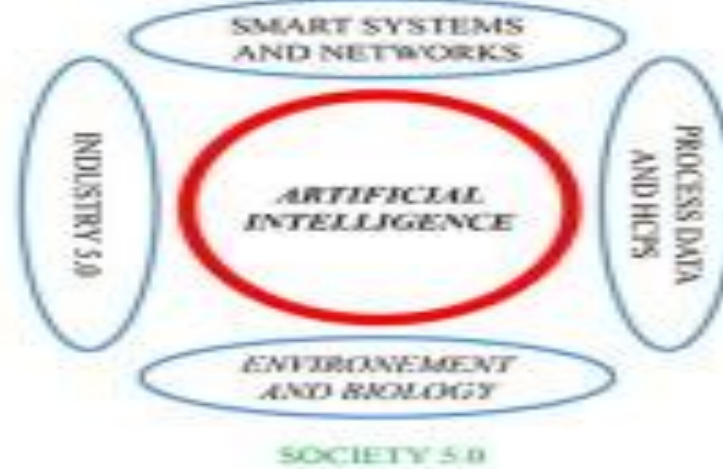
5. **Association** (Asosiasi):

- FP-Growth, [A Priori](#), etc

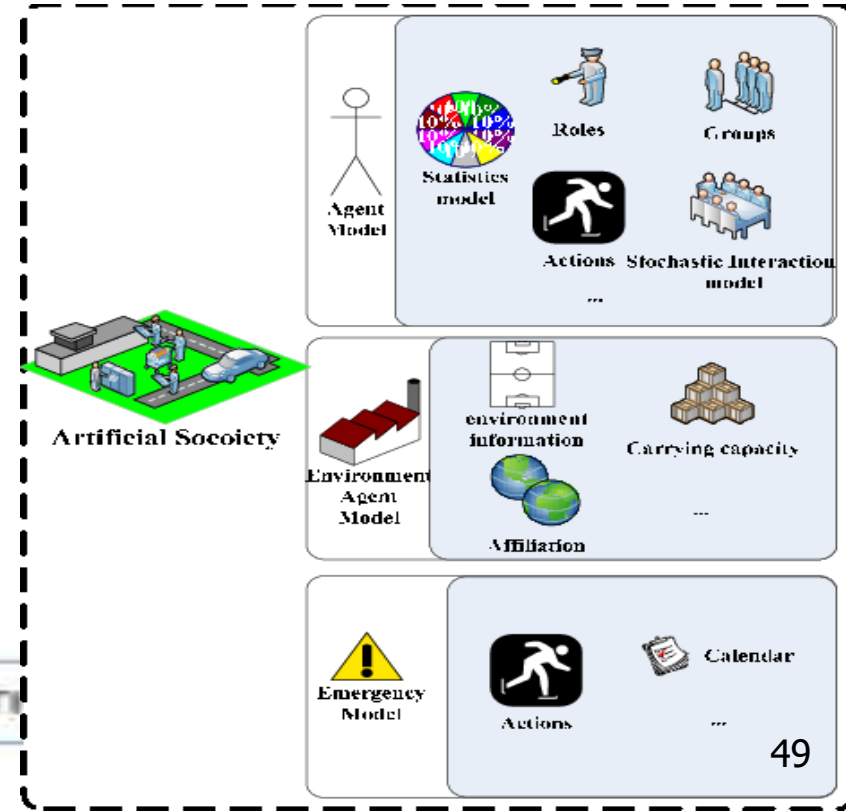
Today



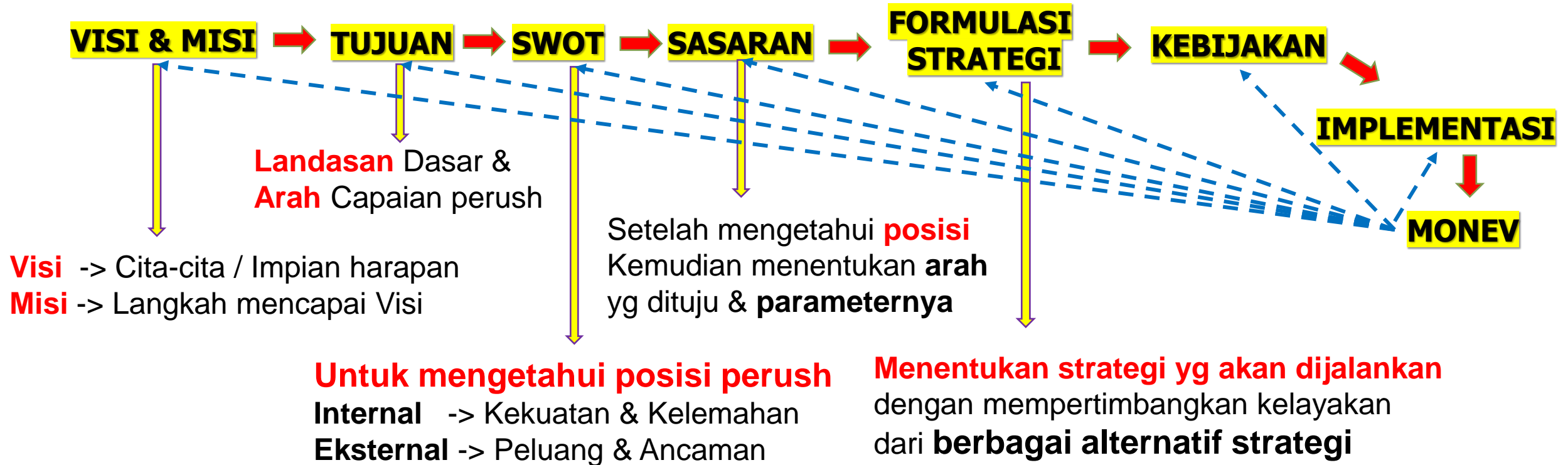
Tomorrow



SMART MAINTENANCE FOR THE INNOVATIVE EDUCATION

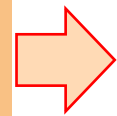


Basic Concept

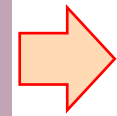


ANALISIS LINGKUNGAN

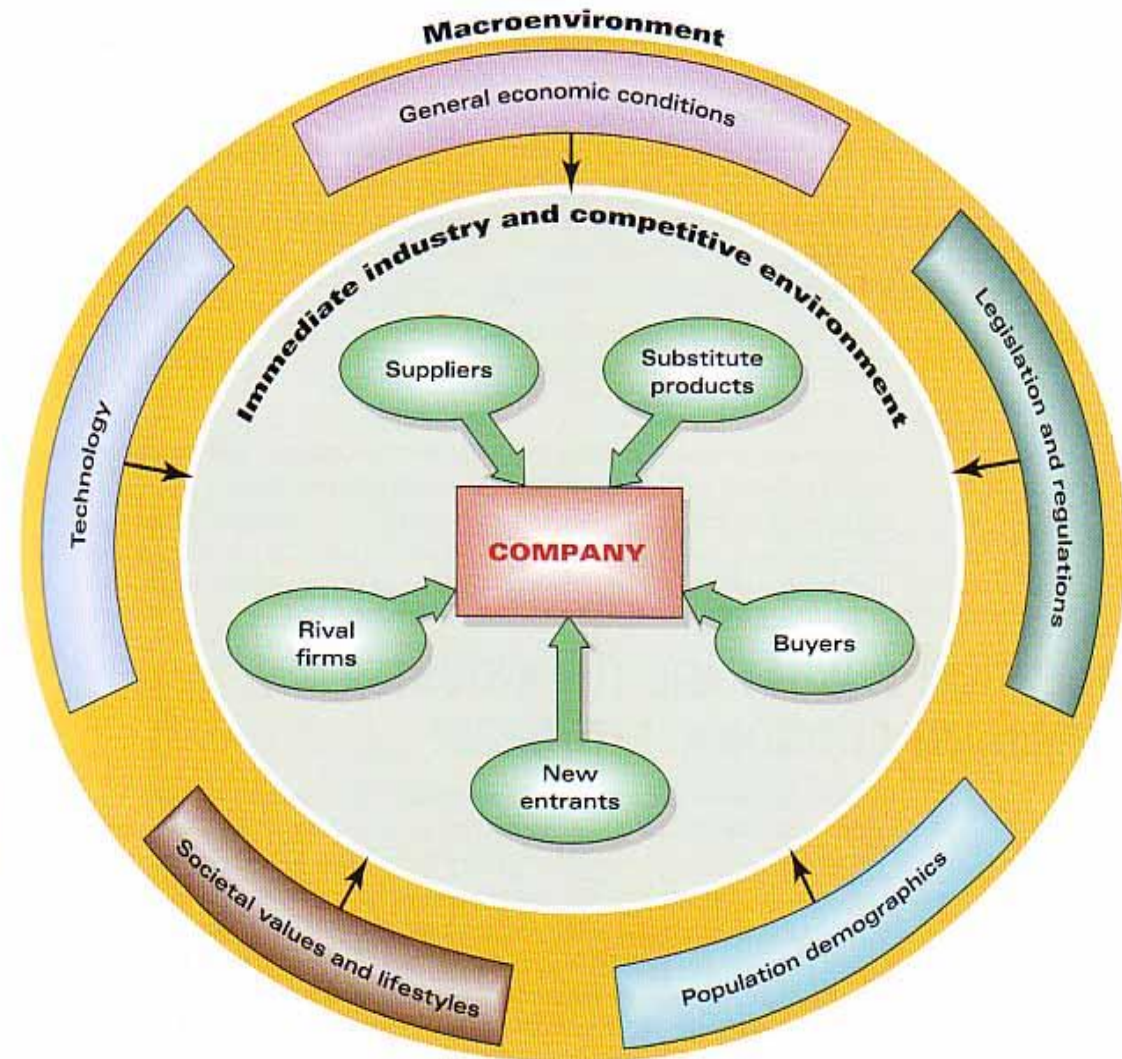
ANALISIS SWOT



Kondisi **Internal Sekolah** Secara Keseluruhan



Kondisi **Eksternal Sekolah** yg mempengaruhi keberlangsungan (dekat, jauh)



Hasil Analisis Lingkungan

INTERNAL

Kekuatan

hasil dari inventarisasi kekuatan sekolah

Kelemahan

hasil dari inventarisasi kelemahan sekolah

EKSTERNAL

Peluang

hasil dari inventarisasi peluang sekolah

Ancaman

hasil dari inventarisasi ancaman sekolah

**Penentuan
Sasaran**



	Strengths (S)	Weaknesses (W)
Opportunities (O)	STRATEGI SO strategi yang menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang	STRATEGI WO strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang
Threats (T)	STRATEGI ST strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman	STRATEGI WT strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman

Penyusunan Strategi

	Strength (S) Daftar semua kekuatan/kelebihan yang dimiliki	Weakness (W) Daftar semua kekurangan/kelemahan yang dimiliki
Opportunities (O) Daftar semua peluang yang dapat diidentifikasi	Strategi (S-O) Gunakan semua kekuatan yang dimiliki untuk memanfaatkan peluang yang ada	Strategi (W-O) Atasi semua kelemahan dengan memanfaatkan semua peluang yang ada
Threats (T) Daftar semua ancaman yang dapat diidentifikasi	Strategi (S-T) Gunakan semua kekuatan untuk menghindari semua ancaman	Strategi (W-T) Tekan semua kelemahan dan cegah semua ancaman



Alternatif Strategi



Penentuan Strategi



Kebijakan



Implementasi

MONEV ← (program => anggaran => prosedur)



Sustainability / keberlanjutan pendidikan secara makro dapat dimaknai sebagai **usaha Kepala Sekolah** dalam mempertahankan hasil kreativitas, inovasi & kegiatan yang baik yang telah dilakukan memperbaiki kelemahan dengan terus melakukan pengembangan & penyempurnaan

Untuk keberlanjutan tata kelola Pendidikan

(sustainability), maka semua pihak khususnya guru harus mampu mengembangkan:

1. Standar profesionalisme bagi guru;
2. Mengetahui tentang kondisi siswa dan bagaimana siswa belajar;
3. Mengentahui konten dan bagaimana mengajarkannya kepada siswa;
4. Mampu merencanakan dan mengimplementasikan rencana pembelajaran secara efektif;
5. Kreatif dan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan.





Tata kelola yang dilakukan oleh kepala sekolah dalam mendorong dan membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran memerlukan **prinsip saling menghargai dan saling mendukung.**

Di satu sisi, **guru hendaknya mendukung kebijakan kepala sekolah** yang dapat **mengembangkan motivasi belajar terutama inovasi pembelajaran.**

Di sisi lain, Kepala Sekolah harus **mendorong guru menciptakan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran** sehingga kegiatan proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan akan **berpengaruh terhadap output dan outcome hasil belajar siswa.**

Dengan demikian hakekat dari sustainability dapat terlaksana sehingga dampak positif terhadap tata kelola pendidikan khususnya mengenai pembelajaran berjalan dan mencapai target yang direncanakan



- ❖ Sudah saatnya untuk mengubah mindset **kepemimpinan** Kepala Sekolah menjadi sosok **pemimpin perubahan**.
- ❖ **Perubahan** sekolah harus **dimulai dari pimpinannya** dulu.
- ❖ Kepala Sekolah harus bersedia untuk **menjadi perubahan itu sendiri**.
- ❖ Kepala sekolah adalah **pemimpin untuk menggerakkan** seluruh sumber daya yang ada di sekolah sehingga dapat melahirkan etos kerja dan produktivitas yang tinggi untuk mencapai tujuan.
- ❖ Kepala sekolah sebagai pemimpin perubahan berperan **sebagai katalisator** yang meyakinkan sekolah tentang perlunya perubahan menuju kondisi yang lebih baik.
- ❖ Untuk menjadi pemimpin perubahan diperlukan **kerja keras, kerja cerdas dan kerja ikhlas**.

Kompetisi masa depan adalah kompetisi **imajinasi** dan **kreativitas**.

Kekuatan menjadi pemimpin perubahan **bukan** terletak pada ukuran kepintaran semata, melainkan kepada **ketajaman visi, imajinasi, mimpi, dan kreativitas** yang mengubah dunia.

Dari sinilah diperlukan keberanian, kepercayaan diri, daya inisiatif, dan kekuatan memengaruhi untuk melahirkan inovasi dan *future practice*.

Semoga ada **komitmen** bersama seluruh **Kepala Sekolah** untuk meningkatkan pelayanan di bidang pendidikan dengan menjadikan dirinya sebagai **pemimpin perubahan**





matur nuwun
THANK YOU