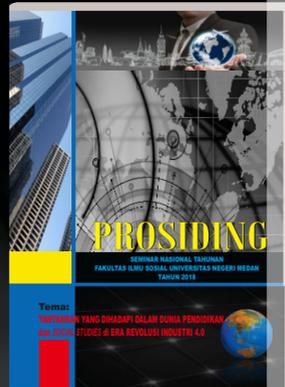


# PROSIDING



<http://semnasfis.unimed.ac.id>



**PROSIDING**  
 SEMINAR NASIONAL TAHUNAN  
 FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
 TAHUN 2018  
**Tema:**  
**TANTANGAN YANG DIHADAPI DALAM DUNIA PENDIDIKAN**  
**dan SOCIAL STUDIES di ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**



9 772548 435001

DIGITAL LIBRARY  
Universitas Negeri Medan

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL TAHUNAN FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN TAHUN 2018

Tema: Tantangan Yang dihadapi Dalam Dunia Pendidikan  
dan Social Studies di Era Revolusi Industri 4.0

Vol. 2, Tahun 2018

p-ISSN 2549-435X



# PROSIDING

SEMINAR NASIONAL TAHUNAN  
 FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
 TAHUN 2018

**Tema:**  
**TANTANGAN YANG DIHADAPI DALAM DUNIA PENDIDIKAN**  
**dan SOCIAL STUDIES di ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga tim penyusun dapat menyelesaikan prosiding seminar nasional sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Prosiding ini merupakan hasil dari kegiatan seminar nasional tahunan yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Seminar nasional tahun 2018 mengangkat tema tentang : “Tantangan Yang Dihadapi Dalam Dunia Pendidikan Dan *Social Studies* Di Era Revolusi Industri 4.0” dengan sub-sub tema yang meliputi : (1) Tantangan Yang Dihadapi Dalam Dunia Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0; (2) Inovasi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0; (3) Strategi Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Menghadapi Revolusi Industri 4.0; (4) Pembelajaran Karakter Berbasis IT; (5) Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Era Revolusi Industri 4.0; (6) Peningkatan Kompetensi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0; (7) Pembelajaran Berbasis Tanggap Bencana; (8) Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet.

Di era revolusi industri 4.0 yang penuh dengan perubahan dan tuntutan, mengharuskan lembaga pendidikan dapat merespon dan melakukan inovasi secara komprehensif terhadap kurikulum dengan segala perangkat pembelajarannya. Untuk itu, diharapkan melalui kegiatan seminar nasional ini dapat diperoleh ide-ide dan gagasan-gagasan baik dari para narasumber maupun dari peserta yang terdokumentasi dalam bentuk prosiding seminar nasional. Kehadiran prosiding ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi para pembaca, khususnya bagi para akademisi dan guru dalam meningkatkan kompetensi di era revolusi industri 4.0.

Tim penyusun menyadari bahwa prosiding dari hasil seminar ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, tim penyusun mengharapkan kritik dan saran membangun dari pembaca yang budiman untuk kesempurnaan prosiding ini. Akhir kata, disampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan masukannya hingga terselesaikannya prosiding ini.

Medan, Desember 2018  
Dekan FIS UNIMED

Dra. Nurmala Berutu, M.Pd

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
Kajian Tantangan Pembelajaran IPS di Era 4.0 <b>Prayoga Bestari .....</b>	439 - 442
Pendidikan HAM di Era Digital; Peluang dan Tantangan <b>Majda El Muhtaj .....</b>	443 - 447
Pembelajaran Karakter Berbasis IT <b>Ricu Sidiq .....</b>	448 - 450
Tantangan Pendidikan pada Era Revolusi 4.0 <b>Murni Eva Marlina Rumapea .....</b>	451 - 455
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia “Autoplay” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan <b>Sri Hadiningrum .....</b>	456 - 459
Konsep Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan <b>Supsiloani .....</b>	460 - 464
Kesiapsiagaan Komunitas Sekolah dalam Mengadapi Bencana Banjir (Studi di SD Negeri No.060970 dan SD Negeri No.065009) Kecamatan Medan Belawan <b>Poppy Ramadhani &amp; Nurmala Berutu .....</b>	465 - 470
Penggunaan Aplikasi <i>Learning Management System</i> pada Model Pembelajaran <i>Hybrid/ Blended Learning</i> sebagai Strategi Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 di Prodi Pendidikan Antropologi UNIMED <b>Ayu Febryani .....</b>	471 - 474
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Value Clarification Technique</i> terhadap Hasil Belajar PKn Mahasiswa Jurusan PPKn FIS UNIMED <b>Sri Yunita .....</b>	475 - 478
Kompetensi Penulisan Karya Ilmiah dalam Meningkatkan Kualitas Kegiatan Ilmiah Mahasiswa Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial UNIMED Tahun 2017 <b>Parlaungan Gabriel Siahaan, Dkk .....</b>	479 - 484
Relasi Elit dengan Rakyat Kaitannya dengan Masa Depan Ideologi Negara <b>Tm. Jamil &amp; Maimun .....</b>	485 - 488
Kecenderungan Sentipetal pada Masyarakat Jawawawo – Keo Tengah <b>Yakobus Ndona .....</b>	489 - 493
Strategi Adaptasi Mahasiswi dalam Menempuh Peminatan di Program Studi Teknik Bangunan Universitas Negeri Medan <b>Ratih Baiduri &amp; Boyke Rinaldi Panggabean .....</b>	494 - 496
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Sosiologi & Antropologi Budaya <b>Hodriani &amp; Rosnah Siregar .....</b>	497 - 501
Integrasi Sains dan Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam <b>Hapni Laila Siregar .....</b>	502 - 506
Pemilihan Tanpa Kontestasi : Kotak Kosong Versus Kandidat Tunggal pada PILKADA Serentak 2018 di Kabupaten Deli Serdang <b>Eron L. Damani .....</b>	507 - 511

## **PENGUNAAN APLIKASI *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* PADA MODEL PEMBELAJARAN *HYBRID/ BLENDED LEARNING* SEBAGAI STRATEGI MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI PRODI PENDIDIKAN ANTROPOLOGI UNIMED**

Ayu Febryani, S.Pd., M.Si

Prodi Pendidikan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan

Corresponding author : ayufebryani@unimed.ac.id

### **Abstrak**

Berbagai persoalan muncul terhadap kualitas lulusan perguruan tinggi. Hasil rapat Kemenristekdikti mengungkap persoalan tersebut diantaranya, radikalisme, lemahnya kemampuan berbahasa asing (*english proficiency*), *IT skill*, kepemimpinan (*leadership*), cara berpikir yang kompleks (*higher order of thinking*), rendahnya kemampuan komunikasi lisan dan tertulis, kurang berpikir kritis, rendahnya rasa percaya diri dan luntarnya nilai-nilai menjadi penyakit kronis bangsa. Peningkatan kualitas pembelajaran di Prodi Pendidikan Antropologi FIS Unimed menjadi salah satu cara yang dilakukan untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Penggunaan aplikasi *online learning/ Learning Management System (LMS)* menjadi metode dalam penerapan model pembelajaran *hybrid/ blended learning*. Beberapa aplikasi LMS yang digunakan para dosen diantaranya *google classroom, edmodo, dan schoology*. Tetapi ada juga dosen yang masih menggunakan *google form, blog, dan berbagai media sosial* sebagai wadah pengumpulan dan pengiriman tugas saat menerapkan model pembelajaran *hybrid/ blended learning*. Pengoptimalan penggunaan aplikasi ini adalah sebagai langkah bagi para dosen dan mahasiswa untuk mampu menguasai kompetensi inti yang sesuai dengan kebutuhan industri 4.0.

**Kata Kunci:** Learning Management System, Hybrid/ Blended Learning

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi yang kian pesat saat ini menjadi salah satu tolok ukur telah hadirnya era revolusi industri 4.0. Berbagai peluang dan tantangan tentunya harus dipersiapkan dalam menghadapi era ini, khususnya dalam dunia pendidikan. Strategi pembelajaran konvensional seperti tatap muka nyatanya hanya akan menjadikan sistem pendidikan di Indonesia jauh tertinggal. Apalagi pada tahun 2030, Indonesia akan mencapai bonus demografi yang diharapkan dapat mendatangkan kemajuan ekonomi bangsa Indonesia. Oleh karenanya dibutuhkan penguatan kualitas kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 ini.

Namun demikian, rapat kerja nasional pendidikan yang diselenggarakan oleh Kemristekdikti pada awal tahun 2016 menunjukkan adanya beberapa persoalan yang sedang dihadapi bangsa Indonesia. Persoalan tersebut antara lain: (1) radikalisme, intoleransi, separatisme, tindakan kekerasan, narkoba, kerusakan lingkungan, pengangguran, dan para sarjana perguruan tinggi yang kurang siap menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA); (2) kritik terhadap kualitas lulusan perguruan tinggi. Lemahnya kemampuan berbahasa asing (*english proficiency*), *IT skill*, kepemimpinan (*leadership*), cara berpikir yang kompleks (*higher order of thinking*), rendahnya kemampuan komunikasi lisan dan tertulis, kurang berpikir kritis, rendahnya rasa percaya diri dan luntarnya nilai-nilai kebaikan yang berakibat pada merebaknya korupsi, kolusi dan nepotisme yang menjadi penyakit kronis bangsa (Kemenristekdikti, 2017).

Persoalan – persoalan tersebut tentu harus segera ditemukan solusinya. Peran pendidik sebagai salah satu pembentuk lulusan diharapkan dapat berjalan dengan maksimal. Peserta didik harus dilatih untuk mampu menghadapi era industri 4.0 ini sekaligus meminimalisir persoalan-persoalan yang muncul tersebut. Universitas Negeri Medan sebagai *the character building university* dituntut untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki karakter terpuji dan sikap mental yang kuat dan tangguh.

Peningkatan kualitas pembelajaran tentunya harus menjadi salah satu langkah dalam mengatasi persoalan tersebut sekaligus mempersiapkan lulusan dalam menghadapi era industri 4.0 ini. Penerapan model pembelajaran *hybrid/ blended learning* masih relevan digunakan dalam menyiapkan perkembangan era ini. Dosen dan mahasiswa harus mampu menggunakan teknologi yang berkembang. Oleh karenanya para dosen dan mahasiswa haruslah mampu menggunakan berbagai aplikasi *online learning* atau *learning management system* seperti *google classroom, blog, edmodo, schoology, moodle*, dan sebagainya dalam proses belajar mengajar.

### **PEMBAHASAN**

#### **Model Pembelajaran**

Richey, Klein dan Tracey (2011: 8) menjelaskan model sebagai representasi realitas yang disajikan dengan tingkat struktur dan keteraturan dan model adalah bentuk ideal yang disederhanakan dari sebuah realitas. Sedangkan Suprijono (2009) menjelaskan pengertian model pembelajaran sebagai kerangka konseptual tentang prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, baik pembelajar maupun pengajar.

Rusman (2010: 144-145) memaparkan pengertian model pembelajaran ialah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (sebagai rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Istilah lain yang berkaitan dengan model pembelajaran ialah desain pembelajaran. Shrock (2011: 70) memaparkan desain pembelajaran adalah: "Pendekatan sistem yang berupaya untuk menerapkan prinsip ilmiah yang dilakukan melalui perencanaan, desain, kreasi, implementasi, evaluasi secara efektif dan untuk mendapatkan pembelajaran yang efektif dan efisien".

Hal senada juga diungkapkan oleh Shambaugh dan Magliaro (2006: 33) yang menjelaskan desain pembelajaran sebagai proses intelektual untuk membantu pengajar secara sistematis menganalisis kebutuhan peserta didik dan membangun kemungkinan struktur responsif menjawab kebutuhan tersebut. Sedangkan Reiser dan Dempsey (2007: 11) mendefinisikan desain pembelajaran adalah proses sistematis dalam mengembangkan program pendidikan dan pelatihan yang dilakukan secara konsisten dan teruji. Proses tersebut dilalui secara rumit tapi kreatif, aktif dan berulang-ulang.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa model pembelajaran dapat digunakan sebagai pola untuk merancang, menentukan, mempraktekkan sistematis dan pengorganisasian pembelajaran dari awal hingga evaluasi dalam rangka mengoptimalkan proses belajar mengajar.

### **Hybrid/ Blended Learning**

Istilah *hybrid learning* atau *blended learning* berkembang sejak tahun 2000. Beberapa istilah lain yang kerap disandingkan dengan *blended learning* seperti *e-learning*, *hybrid instruction*, *mediated learning*, *technology-enhanced instruction*, *web-enhanced instruction*, dan *web assisted instruction*. Bersin (2004) mendefinisikan *blended learning* yakni *the combination of different training "media" (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training program for a specific audience. The term "blended" means that traditional instructor-led training is being supplemented with other electronic formats. In the context of this book, blended learning programs use many different forms of learning, perhaps complemented with instructor-led training and other live formats*".

*Blended learning* juga sering didefinisikan sebagai sistem belajar yang dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran *face-to-face* dengan pembelajaran bermediasi teknologi (*technology mediated instruction*) (Bonk & Graham, 2006). Stacey dan Gerbic (2009: 2) mengutip pendapat Allen, Seaman dan Garrett mendefinisikan *hybrid learning* sebagai pembelajaran yang dilakukan 30–79% dengan penyampaian *online*".

Senada dengan para ahli sebelumnya, 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*. Hal ini secara singkat diartikan oleh Smaldino dkk (2008: 182) bahwa *hybrid learning* adalah kombinasi *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka langsung.

Bates (2005: 8) menjelaskan *hybrid learning* adalah: "model gabungan yang mengkombinasikan pengajaran tatap muka dan *online*". Selanjutnya Jaesoon (2009) mendefinisikan *hybrid learning* sebagai *courses that combine face-to-face classroom instruction with online learning and reduced classroom contact hours (reduced seat time)*. Bärenfänger (2005: 14) juga mendefinisikan *hybrid learning* yakni integrasi pembelajaran mandiri dan atau *e-learning* dengan pembelajaran kelas klasik terutama mendorong perkembangan yang diinginkan seperti belajar lebih individual dan fleksibel.

Sorden sebagaimana dikutip Klimova dan Kacetl (2013: 478) menegaskan bahwa *hybrid learning* bukanlah sekedar kombinasi tatap muka dan pembelajaran *online* saja tetapi adalah kombinasi dari metodologi pelatihan yang menggunakan metode pengiriman terbaik untuk keberhasilan pencapaian tujuanpelajaran yang membutuhkan tidak hanya pengajar/tutor yang fleksibel dan berpengalaman tetapi juga pelajar mandiri/otonom.

Penerapan *hybrid learning* setidaknya memiliki 5 (lima) alasan sebagaimana dijelaskan Klimova dan Kacetl yaitu: (1) memberikan kontribusi untuk pedagogi karena mendukung strategi yang lebih interaktif, tidak hanya mengajar tatap muka; (2) mendorong pembelajaran kolaboratif, mahasiswa atau pendidik dapat bekerjasama dalam beberapa proyek dari mana saja dan kapan saja; (3) memperdalam kesadaran antarbudaya karena menempatkan bersama-sama peneliti, pendidik dan siswa dari belahan dunia manapun; (4) mengurangi biaya mengajar dan belajar karena mahasiswa tidak perlu melakukan banyak perjalanan rutin untuk menyelesaikan pendidikannya; dan (5) tepat untuk gaya belajar mahasiswa, meskipun tidak ada konsensus yang jelas tentang masalah ini (Klimova dan Kacetl, 2013: 478: 479).

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pada era revolusi industri 4.0 ini, pembelajaran *hybrid/ blended learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam sistem pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan teknologi yang harus dikuasai oleh para mahasiswa dalam menghadapi era ini.

### **Peningkatan Kemampuan Mahasiswa dalam Penerapan Kurikulum KKN**

Kemenristekdikti melalui pemaparan Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan mengungkapkan bahwa mahasiswa dan dosen harus mengikuti kompetensi inti yang sesuai dengan kebutuhan industri 4.0. Hal ini dilakukan dalam rangka meningkatkan pengembangan IPTEK dan inovasi. Beberapa hal yang harus ditingkatkan diantaranya, integrasi ke dalam kegiatan organisasi dan/ atau UKM (ko & ekstra kurikulum untuk karir), kemampuan kognitif dan inovasi (berpikir kritis, sistemik, lateral, dan tingkat tinggi, *entrepreneurship*), *general education*, literasi baru (literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia), dan belajar sepanjang hayat.

Universitas Negeri Medan sebagai salah satu Perguruan Tinggi Negeri tentunya senantiasa berupaya dalam mencapai kompetensi inti yang sesuai dengan kebutuhan industri 4.0. Dalam upaya tersebut, sejak tahun 2016 telah diterapkan perubahan kurikulum di Unimed, termasuk Prodi Pendidikan Antropologi. Kurikulum sebelumnya S-Blok 2008 berubah menjadi Kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No.8 Tahun 2012 pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa KKNI adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor.

Wujud nyata penyandingan antara bidang pendidikan, pelatihan, dan pengalaman kerja diterapkan pada sistem enam penugasan. Sistem tersebut terdiri atas tugas rutin, *critical book report*, *critical journal review*, rekayasa ide, *mini research*, dan *project*. Melalui penugasan-penugasan tersebut, mahasiswa dibangun kemandirian belajarnya. Selain sisi kognitif yang kian bertambah karena wawasan literasi yang senantiasa diperbaharui, mahasiswa juga dilatih untuk memiliki karakter terpuji dan sikap mental yang kuat dan tangguh baik di dalam kelas, di lapangan, maupun pada sistem pembelajaran *online learning*.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Antropologi, diperoleh data bahwa penerapan kurikulum KKNI memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas mahasiswa dalam pengasahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Mahasiswa terlatih untuk mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Mahasiswa dan juga dosen senantiasa membuka cakrawala berpikir terkait literasi baru dan kajian – kajian sosial budaya kekinian. Berbagai praktek lapangan melalui *mini research* baik pada dunia nyata maupun maya senantiasa dikembangkan dan diperdalam dengan berbagai *project* baik dalam bentuk pengabdian, pembuatan film dokumenter, maket, perancangan tugas online, dan lain sebagainya. Hal ini tentunya sesuai dengan tuntutan era *the survival of the fastest* ini bahwa era ini harus diisi oleh mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, kritis, inovatif, dan memiliki sensitivitas interdisipliner dan multidisipliner. Selain itu, mahasiswa juga dituntut untuk mampu menguasai teknologi komunikasi dan kemampuan riset dunia maya.

### **Penggunaan Aplikasi E-Learning pada Model Pembelajaran *Hybrid/ Blended Learning***

Model pembelajaran *hybrid/ blended learning* dapat menjadi salah satu langkah untuk meningkatkan pengembangan IPTEK dan inovasi. Sebab pada model pembelajaran ini sebagaimana diungkapkan Moore (2002), pembelajaran *hybrid learning* memiliki lima tolok ukur utama yakni *access*, *cost-effectiveness*, *learning effectiveness*, *faculty satisfaction*, dan *student satisfaction*. Salah satu langkah yang dapat diterapkan pada model pembelajaran *hybrid/ blended learning* ialah penggunaan aplikasi *e-learning* atau *learning management system*.

Di Prodi Pendidikan Antropologi FIS Unimed telah diterapkan beberapa penggunaan aplikasi belajar *online* oleh para staf pengajar/ dosen. Beberapa aplikasi yang telah digunakan diantaranya *google classroom*, *edmodo*, *schoolology*, *blog*, dan *google forms*. Sebelumnya pada pertemuan tatap muka, mahasiswa diarahkan dalam menggunakan aplikasi – aplikasi tersebut oleh dosen pengampu. Di samping itu, pada mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mahasiswa diberikan materi penggunaan aplikasi *online*, sehingga semua mahasiswa pada angkatan yang sama telah mengetahui cara menggunakan aplikasi yang diajarkan.

Pada penggunaan aplikasi *google classroom*, dapat dimulai dengan *sign in* melalui [www.classroom.hsks.sch.id](http://www.classroom.hsks.sch.id). Pada aplikasi *edmodo* dapat dimulai dengan mengakses website [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com). Sedangkan pada aplikasi *schoolology* dapat mengakses melalui website [www.schoolology.com](http://www.schoolology.com). Ketiga aplikasi ini pada umumnya menyediakan beberapa fitur yang dapat menunjang proses pembelajaran. Beberapa fitur tersebut diantara *assignments* (untuk mengumpulkan tugas-tugas/ *upload files*), *tests/ quizzes* (untuk membuat kuis, baik dalam bentuk *short answer*, *long answer*, *multiple choice*, dan menjodohkan), *files/ links* (untuk memberikan arahan atau menuju tautan tertentu), *discussions* (sebagai media untuk berdiskusi antara dosen dan mahasiswa), *albums* (media kumpulan foto-foto yang diupload), *groups* (fasilitas untuk membuat kelompok), dan *shared resources* (sebagai wadah penyampaian materi atau sumber belajar).

Selain itu beberapa dosen ada juga yang baru sekedar menggunakan aplikasi *google form* dan *blog* saja sebagai media pemberian dan pengumpulan tugas belajar *online*. Penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut secara efektif membuat pembelajaran semakin menarik dan *easy access*. Dosen tidak lagi harus duduk di ruang staf pengajar untuk mengoreksi tugas mahasiswa. Dimanapun dan kapanpun tanpa harus membawa berkas-berkas yang berat, dosen sudah bisa melakukan proses penilaian. Di samping itu, mahasiswa juga merasakan dampak positif terhadap biaya penugasan yang menjadi terjangkau. Sebelumnya mahasiswa harus mencetak dan menjilid tugas dari seluruh mata kuliah. Hal ini dirasa memberatkan bagi beberapa mahasiswa karena biaya yang dikeluarkan tidak sedikit. Setelah menggunakan aplikasi belajar *online* khususnya saat pengumpulan penugasan KKNI, mahasiswa menjadi terbantu.

Meskipun belum semua dosen dapat menggunakan aplikasi belajar *online* dalam proses pembelajaran, Prodi Pendidikan Antropologi senantiasa berupaya untuk memutakhirkan kemampuan dan kualitas para dosennya melalui berbagai pelatihan. Sebagaimana ungkapan yang berkembang selama ini yakni “Guru kencing berdiri, murid kencing berlari”, maka pematapan karakter dan kualitas tentu haruslah dimiliki terlebih dahulu dari para pendidik. Pendidik harus mampu memberikan contoh yang tepat dalam menghadapi era disrupsi ini. Sebagaimana diungkap oleh Kemenristekdikti bahwa pendidik (Aparatur Sipil Negara) diharapkan pada tahun 2024 memiliki profil diantaranya berintegritas yang tinggi,

nasionalisme, berwawasan global, memiliki kemampuan IT dan bahasa asing, *hospitality* (melayani), *networking* (jaringan), dan *entrepreneurship* (berkewirausahaan). Oleh karena itu, upaya yang saat ini tengah dilakukan oleh pemerintah melalui Kementerian PANRB ialah melakukan transformasi pendidikan dan pelatihan bagi ASN dengan beragam metode pembelajaran berkelanjutan, seperti *e-learning*, *coaching*, *mentoring*, dan *on the job training*. Hal demikian pun juga tengah dilakukan Universitas Negeri Medan untuk meningkatkan kualitas dosen dan mahasiswanya.

#### SIMPULAN

Era revolusi industri 4.0 adalah era yang menuntut para generasinya untuk bergerak cepat. Kelambatan gerak hanya akan membuat generasi Indonesia semakin tertinggal sebab dunia bergerak makin dinamis. Reformasi birokrasi, revolusi mental, dan perbaikan kualitas dosen dan mahasiswa harus ditingkatkan. Selain itu, perluasan cakrawala berpikir dan wawasan global juga menjadi tugas para dosen dan mahasiswa dalam menguasai perkembangan zaman. Apalagi Pendidikan Antropologi sebagai salah satu bidang ilmu sosial, haruslah memiliki kemuktahiran data sebagai kajian pembelajaran. Oleh karenanya, menguasai model pembelajaran *hybrid/ learning* dengan menggunakan berbagai metode *online learning* menjadi salah satu tugas para dosen dalam peningkatan kualitas mutu pembelajaran.

#### REFERENSI

- Bärenfänger, Olaf. 2005. *Learning Management: A New Approach to Structuring Hybrid Learning Arrangement*. Electronic Journal of Foreign Language Teaching, Centre for Language Studies National University of Singapore Vol. 2 No. 2. 2005.
- Bates, A.W. 2005. *Technology, E-Learning and Distance Education, Second Edition*. New York: Routledge.
- Bersin, Josh. 2004. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer.
- Direktorat Pembelajaran, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. 2017. *Memandang Revolusi Industri & Dialog Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi Indonesia*. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Klimova, Blanka Frydrychova dan Kacetl, Jaroslav. 2013. *Hybrid Learning and Its Current Role in the Teaching of Foreign Languages*. Procedia Social and Behavioral Sciences Journal No. 93, 2013.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L. dan Russell, James D. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ninth Edition. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Stacey, Elizabeth dan Gerbic, Philippa. 2009. *Effective Blended Learning Practices: Evidence-Based Perspectives in ICT-Facilitated Education* (New York: Information Science Reference).
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thorne, Kaye. 2003. *Blended Learning: How to integrate online & traditional learning*. London: Kagan Page Limited.

